

MINT WORKS

REFRESCANTE JUEGO DE
GESTIÓN DE TRABAJADORES

Justin Blaske



1-4



15 mins



13+

COMPONENTES

- Instrucciones
- Indicador de Primer Jugador
- 30 pastillas de menta
- 33 cartas
 - 10 cartas de localizaciones
 - 21 cartas de proyectos
 - 2 cartas de I.A.

INTRODUCCIÓN

Mint Works es un juego ligero de gestión de trabajadores, con la suficiente complejidad para hacerte querer volver a él.

Los jugadores se pondrán en la piel de un planificador urbanístico, con la misión de construir el mejor barrio de la ciudad de Mintopia.

LOCALIZACIONES

Tipo

Nombre



Básica



Propiedad



Avanzada

Espacio para pastillas

Efecto

PROYECTOS

Tipo

Nombre



Efecto

Valor

Coste



Cultura



Producción




Servicio



Propiedad

PREPARACIÓN

- Las 4 cartas de localizaciones Básicas se colocan en la mesa, mostrando la cara apropiada para el número de jugadores.
- Las 2 cartas de Propiedad se colocan junto a las Básicas, mostrando su cara "Cerrada" ("Closed").
- **Opcional:** añadir aleatoriamente 2 Localizaciones Avanzadas.
- Se barajan todos los proyectos y se colocan boca abajo junto a las localizaciones, formando el Mazo de Proyectos.
- 3 de los proyectos se colocan boca arriba junto al Mazo de Proyectos, siendo éstos los Proyectos en Oferta.
- Cada jugador recibe .
- El Indicador de Primer Jugador es para quien tenga el aliento más fresco.

Suministro
de pastillas



Oferta de
Proyectos



Mazo de
Proyectos



Básicas



Avanzadas


Propiedades

Barrios de los Jugadores

Con todo preparado, la mesa de juego se parecerá a lo mostrado en el diagrama

Nota: El suministro de pastillas es ilimitado.
Si se acaba, intentad coged más del
"Supplier" sin vaciar sus espacios.


PALABRAS CLAVE

Barrio – El barrio de un jugador es el área enfrente de él, formada por las , Proyectos y Edificios que dicho jugador posea.

Proyecto – Cartas en el Mazo de Proyectos, la Oferta de Proyectos y los Proyectos boca abajo en un barrio. Cuando un Proyecto es construido, se convierte en un Edificio.

Edificio – Proyectos colocados boca arriba en un barrio.

Ganar – Cuando un jugador gana algo, lo coloca en su barrio.

Perder – Si un proyecto es perdido, vuelve al final del Mazo de Proyectos. Si se pierden , éstas vuelven al. Suministro de Pastillas.

JUEGO


Cada ronda consiste en una fase de Desarrollo y una fase de Beneficios.

DESARROLLO

El jugador con el Indicador de Primer Jugador es quien comienza la ronda.





Un jugador, en su turno, puede elegir entre "Invertir" o "Pasar". Tras realizar una de estas 2 acciones, su turno se acaba.

La fase de Desarrollo termina cuando todos los jugadores pasan consecutivamente, dando comienzo a la de Beneficios.


Invertir – El jugador ocupa un espacio libre en una Localización, usando la cantidad requerida de  para activar sus efectos.

Pasar – El turno finaliza. En el siguiente, se podrá elegir de nuevo entre Invertir o Pasar.

BENEFICIOS


- Si un jugador suma 7 o más  en los Edificios de su Barrio, el juego acaba y se procede a contar los puntos.
- Reabastecer la Oferta de Proyectos hasta 3, desde el Mazo de Proyectos. Si no es posible, se procede a contar los puntos.
- Activar los efectos de los edificios (indicados bajo el término Upkeep).
- Si hay  en los espacios de Lugares en Propiedad de un jugador, el propietario recibe sus beneficios.
- El resto de  vuelven al Suministro.
- Cada jugador gana un .
- Comienza una nueva fase de Desarrollo.

PUNTUACIÓN

Se cuenta el número de  que cada jugador posee en los Edificios de su Barrio.

¡El jugador con **más**  ha creado el mejor Barrio y gana!

En caso de empate, el jugador con el Barrio de **menor tamaño** (menos Edificios y Proyectos en total) es el ganador.

Si sigue habiendo empate, aquél con el **mayor número** de  es proclamado vencedor.

¿Aún empatados? Entonces el ganador será el jugador cuya edad esté **más cercana** a 42.

JUEGO EN SOLITARIO

Mint Works se puede jugar en solitario. El juego contiene cuatro I.A. diferentes contra las que competir.



Suministro de Pastillas



Oferta de Proyectos



Mazo de Proyectos



Línea de Locs.

Loc. Avanzada

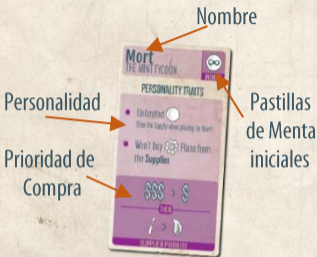


Barrio

PREPARACIÓN PARA SOLITARIO

- Elige una I.A. como oponente.
- Las 4 Localizaciones Básicas y las 2 Localizaciones en Propiedad se colocan en línea, mostrando las caras de 1 Jugador o Cerrado. Deben estar en el siguiente orden: Producer, Wholesaler, Builder, Supplier, Leadership Council, Lotto.
- **Opcional:** añadir una Localización Avanzada aleatoria detrás de Lotto.
- Todos los proyectos se barajan y se colocan formando el Mazo de Proyectos.
- 2 Proyectos se revelan, formando la Oferta de Proyectos.
- El jugador recibe .
- La I.A. recibe tantas  cómo se indique en su carta.


CARTA DE I.A.



REGLAS ESPECIALES

Las reglas del juego normal se aplican al juego en solitario, exceptuando:

- Cuando un Proyecto se adquiere desde la oferta de proyectos, es inmediatamente repuesto con otro del Mazo de Proyectos.

- Cuando la I.A. utiliza la acción de Invertir, siempre usará la primera Localización en la Línea de Localizaciones que tenga un espacio libre, empezando por el Productor.
- Si la I.A. no puede usar ninguna Localización, elige la acción "Pasar".
- Cuando la I.A. utiliza una Localización, se mueven las  requeridas desde el Barrio de la I.A. hasta el espacio vacío.
- Durante la fase de Beneficios y si nadie ha usado el Supplier: los Proyectos Ofertados se colocan al final del Mazo de Proyectos y se reemplazan con 2 nuevos.
- La I.A. siempre construirá el Proyecto más antiguo de su Barrio.
- La I.A. compra Proyectos dependiendo de su "Prioridad de Compra", comprobando primero el coste de dichos Proyectos. En



caso de empate en el coste, comprueba el tipo de Proyecto. Si aún hay un empate, comprará el Proyecto más cercano al Mazo de Proyectos. Sólo se tienen en cuenta aquellos Proyectos que la I.A. puede pagar.

LOCALIZACIONES EN DETALLE


BUILDER

El jugador construye un Proyecto de su Barrio.


CROWDFUNDER

El propietario gana  y el resto de jugadores obtiene .


LEADERSHIP COUNCIL

El jugador recibe el Indicador de Primer Jugador, y gana un .




LOTTO

El jugador gana el Proyecto situado en la cima del Mazo de Proyectos. No es necesario revelar esta carta. Durante la fase de Beneficios, si alguien ha usado la Lotto, el dueño gana .


PRODUCER

El jugador gana .

RECYCLER

El jugador puede coger cualquier Proyecto o Edificio en su Barrio y colocarlo al final del Mazo de Proyectos, ganando tantos  como la suma de  y  en dicha carta.


SUPPLIER

El jugador gana uno de los Proyectos Ofertados. El número de  necesarios es determinado por el coste del Proyecto.



SWAP MEET

El jugador devuelve un Proyecto o Edificio en su Barrio a la Oferta de Proyectos y gana un Proyecto de los que ya estaban siendo ofertados.

TEMP AGENCY

El jugador puede usar la habilidad de otra Localización como si hubiera invertido en ella. El número de  necesarios es el que requiera la Localización a usar más 1. Una Localización debe, al menos, tener un espacio ocupado para poder ser usada mediante Temp Agency.

WHOLESALE

Esta Localización funciona exactamente igual que el Producer, con una excepción: Durante la fase de Beneficios, si hay algún  colocado en esta Localización, el Propietario gana un .