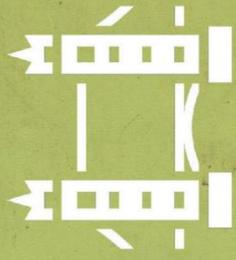


Ponte



Conta como
2 construções

Uau, dá pra ver...

Galeria



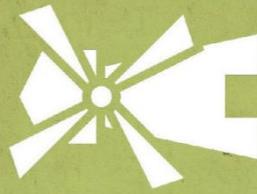
Manutenção:

Adicione do
suprimento na galeria

Que bela exibição

por na Galeria.

Moinho



Ei, ele até mesmo funciona.



Cooperativa



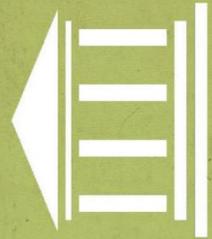
Manutenção:

Ganhe e escolha
outro jogador que
ganhará

Um para mim. Um para você.



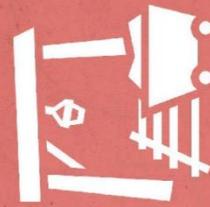
Museu



Esta construção vale
 por na sua
vizinhança, incluindo
Esta.

Olhe para esta maravilha.

Mina



Manutenção:

Ganhe .

Hora de voltar ao trabalho



Estátua



Uau, que bela!



Oficina



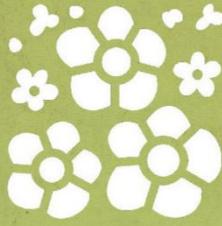
Manutenção:

Ganhe .

Movendo, fixando.



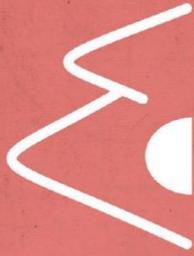
Jardins



Não são lindas?



Mina de superfície



Manutenção:

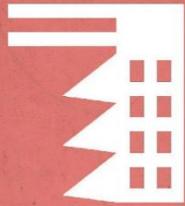
Ganhe .

*Preciso... continuar...
escavando...*

**MINT
WORKS**



Fábrica



Manutenção:
Ganhe 1

Esteiras para todo lado



Usina

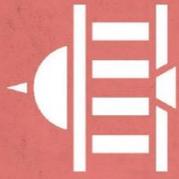


Manutenção:
Ganhe 2

Hora de voltar ao trabalho



Sede corporativa



Manutenção:
Ganhe 1 para cada
construção sua.

Capitalize na abundância.



Atacadista



Você é o
proprietário do
local: **Atacadista**

Precisa disto?



Loteria



Você é o
proprietário do
local: **Loteria.**

Se sente com sorte?



Caminhão



Pague 1 a menos
no **Fornecedor**
(Custo mínimo 1)

Carruagem na economia



Guindaste



Pague 1 a menos
no **Construtor**

*Montagem requemida?
Sem problemas!*



Obelisco

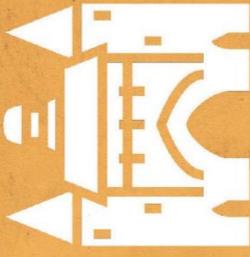


Para cada construção
que possuir vale: 1

Um tributo às mentas!



Cofre



Cada plano não
construído que possuir
vale 1

Eu vou guardar este aqui...



Montadora



Automaticamente
construa planos que
ganhar no **Fornecedor**

Isso dá uma mãozinha.



**MINT
WORKS**

1

1

1

1 ou 4 jogadores

Produtor

Ganhe .

Nunca se tem o suficiente.

1 ou 4 jogadores

Fornecedor

Ganhe um plano do suprimento
(Pague o custo do plano e pegue o mesmo virado para baixo)

Venha, pegue suas construções aqui.

2

2

2

4 jogadores

Construtor

Construa um de seus planos.
(revele um plano virado para baixo)

Você traz e nós subimos.

1

Atacadista

Ganhe .

Proprietário

Manutenção:
Se ocupado, ganhe: .

3

Loteria

Ganhe o plano do topo do baralho de planos.
(receba virado para baixo)

Proprietário

Manutenção:
Se ocupado, ganhe .

1

Conselho diretor

Pegue o marcador de primeiro jogador e ganhe .

Ei! Ouça!

2

Ponto de troca

Coloque um prédio ou plano de sua vizinhança nos suprimentos, então ganhe um plano dos suprimentos.

Acho que quero este ao invés

1+

Agência temporária

Utilize a habilidade um local já ocupado.
Pague 1 menta a mais que o custo que pagaria.

Uma ajudinha aí?

1

Reciclagem

Perca uma carta e ganhe .

Se for um plano, ganhe a soma do custo e .

Se for uma construção, ganhe a soma do custo com os  que a construção vale atualmente.

Ninguém queria isso mesmo...

1

Financiamento coletivo

Ganhe .

Outros jogadores ganham .

Nós todos podemos lucrar com isto!

MINT
WORKS

MINT
WORKS

MINT
WORKS

MINT
WORKS

MINT
WORKS

 **Produtor**

1

1

2-3 jogadores

Ganhe .

Nunca se tem o suficiente.

 **Fornecedor**

*

*

2-3 jogadores

Ganhe um plano do suprimento
(Pague o custo do plano e pegue o mesmo virado para baixo)

Venha, pegue suas construções aqui.

 **Construtor**

2

2

1-3 jogadores

Construa um de seus planos.
(revele um plano virado para baixo)

Você traz e nós enchemos.

 **Atacadista**

CONSTRUA TÍTULO PARA ABRIR

Ganhe .

Proprietário

Manutenção:
Se ocupado, ganhe: .

 **Loteria**

CONSTRUA TÍTULO PARA ABRIR

Ganhe o plano do topo do baralho de planos.
(receba virado para baixo)

Proprietário

Manutenção:
Se ocupado, ganhe .

1

⚡ Construção comunitária

Ofereça construir um plano da vizinhança de outro jogador. Se ele aceitar você pode também pode construir um na sua vizinhança. Se ele recusar, ganhe .

Quem construir isso?

1

⚡ Removedor

Mova um plano dos suprimentos para o fundo do baralho de planos e então ganhe .

Você não precisava disso, precisava?

2

Construtor MENTA

2

Funciona igual ao **Construtor**, mas só pode ser usado pela Corporação MENTA.

2

*

Fornecedor MENTA

*

Funciona igual ao **Fornecedor**, mas só pode ser usado pela Corporação MENTA.

*

Aterro



Ganhe uma  a menos para cada  que possuir.

É um trabalho sujo.



5

Sonic
O fofura

MENTAS

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

- Joga 2 turnos em seguida
- Sonic somente usa o **Fornecedor** se tiver zero planos no início de seu turno

\$\$\$ > \$

ENTÃO



PRIORIDADE DE FORNECEDOR

5

Rachel
A acumuladora

MENTAS

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

- O suprimento é de apenas 30 mentas
- Mentas usadas por Rachel são removidas durante a manutenção
- Se o suprimento esgotar, Rachel vence

\$\$\$ > \$

ENTÃO



PRIORIDADE DE FORNECEDOR

1

Hank
O Sanguessuga

MENTA

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

- Ao final da fase de manutenção, ganha sua 
- Hank paga uma menta a menos no **Fornecedor** (custo mínimo 1)
- Quando você usa o **Construtor**, Hank pode construir um plano

\$ > \$\$\$

ENTÃO



PRIORIDADE DE FORNECEDOR

Regras do jogo cooperativo

- Monte o jogo de acordo com as regras para modo 1 jogador, usando os lados dos locais adequados com o número de jogadores
- Os jogadores podem usar o **Construtor** na vizinhança de qualquer jogador.
- Coloque o **Construtor/Fornecedor** da Corporação MENTA próximos ao **Construtor** e **Fornecedor**.

AVISO:

A **Corporação Menta** não utiliza **Construtor/Fornecedor** dos jogadores e vice-versa.

**MINT
WORKS**

**MINT
WORKS**

**MINT
WORKS**

**MINT
WORKS**

**MINT
WORKS**

Mort

O magnata da menta



TRAÇOS DE PERSONALIDADE

- Mentas ilimitadas (Use diretamente do suprimento quando Mort joga)
- Não compra planos do **Fornecedor**

\$\$\$ > \$

ENTÃO



Justin

Designer do jogo



TRAÇOS DE PERSONALIDADE

- O Inicia com o marcador de primeiro jogador
- Após Justin usar um local, nenhum jogador pode usar este local até a próxima fase de desenvolvimento.

\$ > \$\$\$

ENTÃO



PRIORIDADE DE FORNECEDOR

Corporação MENTA

Os caras maus



TRAÇOS DE PERSONALIDADE

- Joga 1 turno após cada jogador
- Começa com para cada jogador
- Ganha por jogador na fase de manutenção
- Se não tiver mentas no início de seu turno, ganha .

\$\$\$ > \$

ENTÃO



PRIORIDADE DE FORNECEDOR

Regras do jogo cooperativo (Continuação)

- No final da partida os jogadores calculam suas pontuações em separado. Depois disso somam para obterem uma pontuação total.
- As condição de final de jogo são:
 - ✓ 2 jogadores: 9 ou mais pontos
 - ✓ 3 jogadores: 11 ou mais pontos
 - ✓ 4 jogadores: 13 ou mais pontos