

Règles du jeu Mint Tin Aliens

Recrus extraterrestres en formation!

Prouvez vos mérites sur terre!

Mise en place et déroulement

Roulez le dé pour déterminer le premier joueur (le plus haut l'emporte).

Séparez les cartes Mérites (Merit Award) en 5 piles.

Brassez les cartes du jeu, distribuez-en 4 au premier joueur et 5 au second.

Chaque joueur place 1 dé avec le chiffre 9 en haut devant lui.

Placez 5 cartes face visible en haut et le reste dans une pile face cachée à côté.

À son tour, le joueur doit :

1. Piger 2 cartes. Il a le choix de 3 types de piges :
 - a. 2 cartes faces cachées ou
 - b. 2 cartes faces visibles ou
 - c. 1 carte face cachée, 1 carte face visible.

Les cartes « moolti-ass » agissent comme un joker et remplacent n'importe quelle carte. Si un joueur choisit une carte moolti-pass face visible elle compte pour 2 cartes. Si la carte est pigée face cachée, elle compte pour 1 carte (donc le joueur peut en choisir une deuxième).

On remplace immédiatement une carte face visible qui a été choisie. Pour avoir 5 cartes visibles en tout temps.

2. Réaliser une carte mérite (Merit Award) avec les cartes en mains. Seulement une réalisation peut être faite par tour :
 - a. 2 Cartes « UFO » pour le mérite « Sightings »;
 - b. 2 Cartes « Crop Circle » pour le mérite « We're here »;
 - c. 3 Cartes « Cows » pour le mérite « Abduction »;
 - d. 4 Cartes « Brains » pour le mérite « Mind Control »;
 - e. N'importe quelle paire pour le mérite « extra credit »;

Défaussez les cartes dans une pile défausse face visible.

3. Si une carte mérite est réalisée, le joueur la prend et la place devant lui. Si aucun mérite ne peut être réalisé, le joueur tourne son dé d'un chiffre inférieur (9 à 8, 8 à 7 ...)
4. C'est au tour du prochain joueur.

Le premier joueur à réaliser tous les types de mérites (Sightings, We're here, abduction et mind contrôle) prend 2 pions. Le deuxième en prend 1.

Au besoin, brassez les cartes de la défausse pour refaire une pile de pignes afin de continuer la partie jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucune carte de mérite disponible.

Si TOUTES les cartes face visible sont en lien avec des mérites épuisés, défaussez-les tous et remplacez 5 nouvelles cartes.

Les points

Additionner vos points des cartes mérites, 1 point par pion et ajouté le chiffre sur votre dé.

Celui qui a le plus de points l'emporte!