

# MINT TIN MINI APOCALYPSE

## Mise en place

Videz le contenu de la boîte, choisissez une couleur, placez 4 pions couchés et 1 debout de votre côté de la boîte.

Prenez les dés correspondant à votre couleur.

La boîte représente le bunker.

Placez le monstre à quelques centimètres du bunker et le dé vert derrière lui avec la face 6 au-dessus.

Placez les 2 cubes de ressources entre la boîte et le terrible monstre.

## Mécanique du jeu

Vous pouvez réaliser une action lorsque le total de vos dés donne 7. Vous devez avoir un pion sur pied pour pouvoir aider ou attaquer les autres pions.

Le bunker peut accueillir un maximum de 7 pions.

Vous pouvez commencer la partie et rouler vos dés.

Lors d'une partie régulière, vous roulez vos dés simultanément et non à tour de rôle.

Lorsque vous obtenez un total de 7, vous pouvez réaliser une des actions suivantes :

- Relever un de ses pions (pion normal ou de l'équipe de reconnaissance)
- Faire entrer un de ses pions déjà debout dans le bunker
- Expulser un adversaire du bunker si un de nos pions y est présent. Il est placé debout en dehors du bunker.
- Envoyer une équipe de reconnaissance (2 pions présents dans le bunker) pour aller chercher une boîte de ressources (on place les deux pions près d'un cube de ressource).
- Assommer un pion adverse (pion normal ou de l'équipe de reconnaissance)
- Rapatrier l'équipe de reconnaissance dans le bunker avec la boîte de ressources
- Sceller le bunker si au moins 4 de nos pions sont à l'intérieur avec une boîte de ressources.

## Qu'en est-il du monstre?

Il y a 3 modes. Il faut choisir avant le début de la partie.

**UH-OH** – (le mode standard) On active le monstre lorsqu'une boîte de ressources est apportée à l'intérieur du bunker.

Une fois activé, son dé agit comme un compteur. Il commence à 6. Dès qu'un des joueurs roule une paire de 6, on tourne le dé pour voir 5. Dès qu'un des joueurs roule une paire de 5, on le descend à 4 et ainsi de suite. Lorsqu'il est à 1 et qu'on roule une paire de 1, le monstre nous attaque!

C'est à ce moment-là qu'un des joueurs doit sacrifier un de ses pions pour épargner du temps sinon la partie est terminée. Un pion sacrifié est perdu à tout jamais. Si personne ne veut sacrifier un pion, la partie est terminée. Le monstre a gagné.

Sacrifier un pion ne requiert pas de 7 et peut être réalisé de l'intérieur ou de l'extérieur du bunker.

**OMG** – On active le monstre dès le début de la partie

**CRA-CRA** – Permet aux joueurs d'activer le compteur et le diminuer de 1 lorsqu'ils ont un 7 en plus de la règle normale des doublons.

**Ajuster la difficulté** – Il est possible d'ajuster la difficulté en commençant la partie avec le monstre à 5 ou 4.

## Pointage final

4 points : L'espoir de l'humanité

Fermer le bunker avec vos 5 survivants ou 4 avec 1 sacrifié au monstre.

3 points : Survivant

Fermer le bunker avec 4 de vos survivants (le 5<sup>e</sup> a été abandonné)

2 points : Un vrai héros

Au lieu de sombrer dans la défaite, vous pouvez aider votre adversaire à sauver l'humanité en vous sacrifiant pour ralentir le monstre.

1 point : Vous perdez contre votre adversaire, mais au moins l'humanité est sauvée.

0 point : Le bunker n'est jamais scellé et le monstre mange tout le monde.

## L'extension Bouche d'Égout

### Mise en place

Placez la bouche d'égout derrière le monstre avec la face bouche d'égout vers le haut.

### Mécanique du jeu

La bouche d'égout peut être utilisée pour assommer le monstre OU ouvrir la porte du bunker une fois scellée.

Lorsqu'un joueur obtient un total de 7, il peut faire une de ces actions additionnelles :

- Prendre possession de la bouche d'égout en y posant son pion
- Pousser le pion adverse de la bouche d'égout pour y prendre sa place
- Lancer la bouche d'égout pour assommer le monstre (ne peut être fait qu'une fois)
- Utiliser le couvert de la bouche d'égout pour ouvrir la porte du bunker (ne peut être fait qu'une fois).

Prendre possession de la bouche d'égout active le monstre, s'il ne l'est pas encore.

Si le monstre est assommé, lorsqu'on brasse les doublons appropriés, le monstre se relève sans diminuer le compteur. Un autre doublon continu le compte à rebours du monstre.

On ne peut pas mettre de côté un 7 pour un usage ultérieur. On ne peut pas attendre avec un 7.

Une fois scellé, les deux joueurs continuent de rouler les dés jusqu'à ce que le monstre mange les pions adverses ou que l'adversaire réussit à ouvrir le bunker avec la bouche d'égout.

Si le bunker est scellé une deuxième fois, la partie est terminée.

### Trame sonore épique!

Visitez [subQuark.com](http://subQuark.com) pour la télécharger et en savoir plus!