

# 薄荷速遞

簡單清新的  
裝載運輸類桌遊



## 遊戲配件

- 規則頁
- 69張卡牌
  - 9張雙面地圖牌
  - 5張卡車牌和5張AI牌
  - 40張訂單牌
  - 13張能力牌和6張鑰匙牌
  - 1張本月最佳員工牌
- 1個起始玩家指示物
- 5個木質卡車模型
- 38個木質薄荷指示物
  - 20個白色(經典)
  - 10個綠色(無糖)
  - 8個紅色(肉桂)
- 15個能力指示物
- 6個路況指示物

## 遊戲概述

摩特糖果公司是薄荷城最成功的公司，附近城鎮對薄荷的需求也日益增高。我們需要幫助摩特公司完成訂單，運送薄荷糖給周邊的客戶。

在薄荷速遞中，玩家作為薄荷送貨司機，從摩特工廠中把貨物送到周邊的客戶，做的最好的玩家將成為本月最佳員工，贏得遊戲。



扫码关注公众号  
觀看視頻學習  
更多內容

## 訂單牌



## 地圖牌



## 主要行動

在玩家回合中，玩家可以選擇進行2個行動，玩家可以按照任意順序行動，或執行相同行動2次。根據玩家的卡車所在的位置，玩家可選的行動也會不同。只要玩家當前在行動格上，就可以選擇該行動格中對應的可選行動。注意：完成訂單是免費行動，並不算在2個行動內。

### 移動

當前玩家可以選擇將他的卡車沿著道路移動到相鄰的格子。

### 完成訂單(免費行動)



當前玩家可以選擇完成自己的一張未完成的訂單牌，玩家必須在對應的訂單城市，並且有對應的訂單內容在自己的卡車中，將訂單面朝下蓋住來代表已完成該訂單。並支付訂單內容對應的薄荷。已完成的訂單的得分將不再公開，但是已完成的訂單數量是公開信息。

### 裝載/卸載



當前玩家可以在指定的地點裝載薄荷，具體裝載內容已在地圖牌上詳細寫出。在裝載時，不能超過卡車的上限。在薄荷城玩家可以最多裝載4個經典薄荷，在倉庫格時玩家可以最多裝載2個經典薄荷。玩家也可以選擇卸載任意數量的薄荷，將卸載的薄荷放回薄荷儲備中。

### 接受訂單



在城鎮的行動格中，當前玩家可以選擇一張該城鎮亮出的訂單牌，面朝上放在自己面前，然後玩家需要自己沒有選擇的訂單牌上放1個經典薄荷。然後從該城鎮的訂單牌堆中翻出一張新的訂單牌。如果玩家選擇的訂單上有任何薄荷，玩家可以免費將那些薄荷裝載到自己的卡車上。玩家最多只能同時有3個未完成的訂單。

### 升級薄荷



當前玩家可以選擇用經典薄荷交換無糖薄荷或肉桂薄荷。玩家需要將對應的經典薄荷從自己的卡車放回薄荷儲備中，然後從儲備中拿取交換的薄荷放在自己的卡車中。在倉庫和薄荷城中，2個經典薄荷可以換取1個無糖薄荷。只有在薄荷城中，可以用3個經典薄荷換取1個肉桂薄荷。

## 初始設置

- 將9張地圖牌放在桌面中央組成地圖。
- 將3種薄荷放在一旁組成薄荷補給區。
- 將所有的訂單牌洗勻，給每位玩家發3張。
- 每位玩家可以留下任意數量的訂單牌，唯一的限制是留下訂單牌分數的總和需要小於等於6。
- 將棄置的訂單牌和其他訂單牌洗勻面朝下組成訂單牌堆，每個小鎮應該有7張訂單牌。
- 每位玩家選擇一張卡車牌，並拿取對應的卡車模型放在中央的薄荷城，並給每個玩家的卡車牌上放置4個經典薄荷。
- 將每個訂單牌堆的最上面2張翻出，並展示每位玩家保留的訂單牌。
- 如果有玩家保留的訂單牌上得分總數大於6，他需要棄掉分數最小的訂單牌，直到總分小於等於6。
- 口氣最清新的玩家作為起始玩家開始遊戲。



當初始設置完成後，玩家區域應該會像上圖所示。

## 遊戲結束

以下2種情況會觸發遊戲結束條件：

- 任意2個城鎮，翻出來的訂單牌全部被拿完。
- 所有4個城市的訂單牌堆全部被消耗完。

當結束條件被觸發後，玩家繼續完成自己的最後一回合，直到輪回到起始玩家。(保證每位玩家都進行了相同的回合數量)

## 遊戲計分

當遊戲結束後，每位玩家計算自己已完成的訂單上分數☆的總和。

擁有最多分數☆的玩家將成為本月的最佳員工(並贏得遊戲)。

如果有多名玩家獲得了相同的最高分，則完成訂單數最多的玩家獲得勝利。如果仍然打平，則計算玩家卡車上剩餘的薄荷的價值來決定勝利。(經典=價值1，無糖=價值2，肉桂=價值3)

還是打平？那麼就共同分享勝利的喜悅吧！

## 高級變體規則

當所有玩家都對遊戲熟悉了之後，你可能會想要一些不一樣的口味。我們在此提供了2個變體規則，你可以選擇單獨或一起加入遊戲當中。

## 玩家能力變體

變體規則1加入了玩家行動升級，可以讓玩家獲得特殊能力，發展不同的特長。

### 在初始設置時，在分發訂單牌之前

- 將3張鑰匙牌放在一旁。
- 隨機翻出3張能力牌面朝上放在鑰匙牌上，將剩餘的能力牌放回盒子中。
- 將能力指示物放在能力牌旁邊。
- 然後繼續進行正常的初始設置。

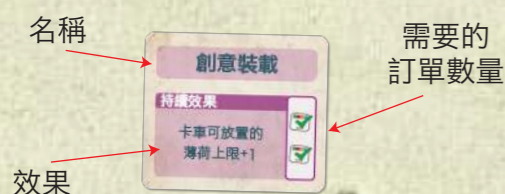
在玩家的回合，玩家可以使用1個行動來獲取能力。當玩家獲取新的能力之後，只要玩家還有剩餘的行動，玩家就可以立即使用它。

玩家必須有對應數量的已完成的訂單，玩家需要使用這些訂單來獲取能力牌。玩家在獲取能力時需要指定對應的訂單。這些訂單仍然算做玩家完成的訂單，在計算分數時也仍然算做得分，但是這些訂單不能再被用來獲得其他能力牌了。

為了記錄已使用的訂單，當玩家獲取能力時，玩家需要拿取對應的能力指示物，並放置在對應數量的已完成的訂單上。這代表這些訂單已經被使用，也代表著玩家可以使用對應的能力了。

被選擇的能力並不會從中央移除，其他玩家也可以在之後選擇獲取相同的能力。

## 能力牌



## 路況變體

變體規則2中增加了路況，這樣每一場遊戲的地圖情況都會不同，增加不同的遊戲體驗。

### 在初始設置時，在擺出地圖牌之後

- 所有玩家需要一同決定本場遊戲想要使用多少個路況指示物。每場遊戲可以選擇至多4個路況指示物。如果玩家們難以決定，我們推薦大家使用3個路況指示物。
- 從訂單牌中選取4個城鎮的訂單牌各一張。
- 隨機抽取指定數量的路況指示物。
- 剛才準備好的4張訂單牌將分別代表4個城鎮，從中隨機抽取一張代表被選擇的城鎮。
- 將起始玩家指示物拋在空中（如同拋硬幣）。注意指示物上的箭頭方向，將一個路障指示物放置在被選擇的城鎮和箭頭方向的城鎮的連接道路上。
- 重複以上步驟直到所有路況指示物都已放出。
- 然後繼續進行正常的初始設置。



### 封路

玩家不能穿過有該指示物的移動格。



### 交通堵塞

當玩家移動至有該指示物的移動格時，玩家的回合立即結束。



### 收費站

當玩家移動至有該指示物的移動格時，玩家必須要支付1個薄荷（不限種類）。若玩家不能支付，則不能使用該路線。



### 高速公路

當玩家移動至有該指示物的移動格時，玩家需要立即按同方向繼續移動一格。



### 補給站

當玩家移動至有該指示物的移動格時，玩家可以選擇立即裝載1個經典薄荷。



### 隧道

有該指示物的移動格相當於有一條連接薄荷城的道路。

## 製作組

遊戲設計 Justin Blaske  
 遊戲開發 Five24 Labs, LLC  
 美術設計 Felix Janson, Justin Blaske  
 美術 Thomas Tamblin, Delapouite

### 中文本地化

翻譯 Frank Wang, Matt Zheng  
 校對 Matt Zheng, 亮君  
 設計 Reco Lee

### 特別鳴謝

The amazing Kickstarter board gaming community that believed in Mint Works, and encouraged me to expand to other mechanisms.

### 遊戲測試

Jeremy Berven     Justin Dykema     Tom Kruse     Mel Primus  
 Matt Canaday     Matthew Greenleaf     Tony Lawhorne     Nate Welch  
 Davita Dick     Haotian Kong     Jeremy Lepper

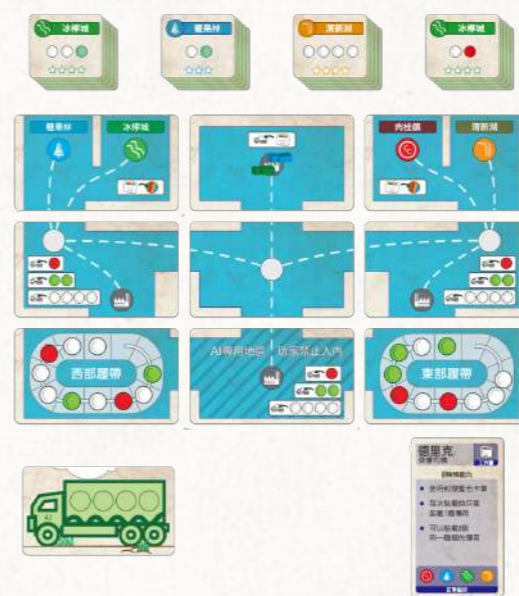
### 單人模式測試

BernieTheRed     GixxerScott     Izyengn     MrCCS  
 Ginger Capps     James Sander-Cederlof     Matthew     Seth Friesen

## 單人模式

- 將9張單人模式的地圖牌放在中央組成地圖。
- 選擇一個AI來與你進行對抗，並給它一個卡車。
- 選擇你自己的卡車並拿取對應的卡車和卡車牌。
- 將選擇的2個卡車模型放在起始位置（上排第2張）。
- 隨機選擇20個薄荷，然後把他們放在薄荷履帶上，每個履帶上放置10個薄荷，並留出2個空格。
- 將剩餘的薄荷放回到盒中，本場遊戲中將不會使用。
- 將訂單牌洗勻，分成4疊牌，每疊5張牌，然後翻出每疊牌最上面的一張。
- 你作為起始玩家開始遊戲。

當起始設置完成後，玩家區域應該會像右圖所示。



## 單人行動

玩家和AI在各自回合中可以選擇進行2個行動。玩家可以按照任意順序行動，或執行相同行動2次。AI會根據當前的動機決定自己的行動。和多人遊戲一樣，完成訂單是免費行動，不算作2次行動之內。

### 移動

玩家可以選擇將他的卡車沿著道路與動到相鄰的格子。AI一直會選擇最短路線，並只有在對應動機下才會進行移動（詳見 AI動機）

### 完成訂單(免費行動)

玩家可以選擇完成任意一張自己的訂單牌，玩家必須在對應的訂單城市，並且有對應的訂單內容在自己的卡車中，將訂單面朝下蓋住來代表已完成該訂單，並支付訂單內容對應的薄荷。當玩家或者AI完成訂單後，玩家需要把對應的薄荷按照自己喜愛的順序放回到履帶上，任何履帶上的薄荷數量不能超過10個。

### 裝載

玩家或AI可以從履帶上最前面的4個薄荷中選擇裝載薄荷，他們必須要在對應的行動格上進行裝載，玩家只能從自己卡車相領的履帶上裝載薄荷，AI可以從任意履帶上裝載薄荷，不過它只能在AI專用裝載區進行裝載。裝載內容為4個經典薄荷，2個無糖薄荷，或1個肉桂薄荷。如果裝載後履帶上產生了空格，將薄荷反向移動填補空格。AI會從右往左進行裝載，按照最老的訂單順序進行裝載。

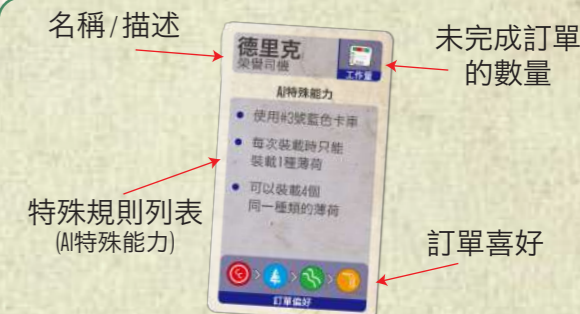
### 接受訂單

玩家可以選擇4個訂單牌堆中任意一張亮出的訂單牌，放在自己面前。AI會根據自己的訂單喜好來選擇訂單牌，如果有多張，它會選擇分數最高的一張，如果仍然有多張，則會選擇最左邊的一張。當訂單被拿走後，翻開下一張訂單牌。玩家最多只能同時有3個未完成的訂單，AI的訂單數限制和它的工作量數值相同。

### 移動薄荷

當在裝載格上時，玩家可以將至多2個薄荷從履帶的最前方移動至履帶的最後。當AI進行移動薄荷時，它會將每個履帶上的第一個薄荷移動最對應履帶的最後。

## AI牌



## 遊戲結束

- 遊戲在任意3疊訂單牌堆被用完後會結束。
- AI會進行最後一回合。
- 玩家和AI計算各自獲得的分數。
- 分數最高的獲得勝利，如果打平，按照普通遊戲規則決定勝負。

## AI動機

當AI需要決定自己的行動時，請按照以下規則來決定AI需要進行的行動。

### 完成訂單

首先，如果AI有足夠的薄荷來完成自己的所有訂單，AI會選擇完成訂單行動，當AI完成自己的所有訂單後，它的動機將變成接受訂單。

### 接受訂單

如果AI當前的未完成訂單數小於自己的訂單數上限，則AI會選擇接受訂單。當AI的訂單數達到上限後，它的動機將會變成裝載薄荷。

### 裝載薄荷

如果AI沒有足夠的薄荷來完成自己的所有訂單，AI會選擇裝載薄荷。AI的卡車沒有裝載上限。當AI有足夠的薄荷來完成自己的所有訂單後，它的動機將變成完成訂單。

當AI不需要當前提提供的薄荷時，AI會使用移動薄荷，移動每個履帶上的1個薄荷。

AI會有可能進入到不能滿足當前動機的狀態，如果是這個情況的話，AI會進行等待，直到當前動機可以被完成。讓AI進行等待是擊敗他的關鍵。

