

Minos



Minos

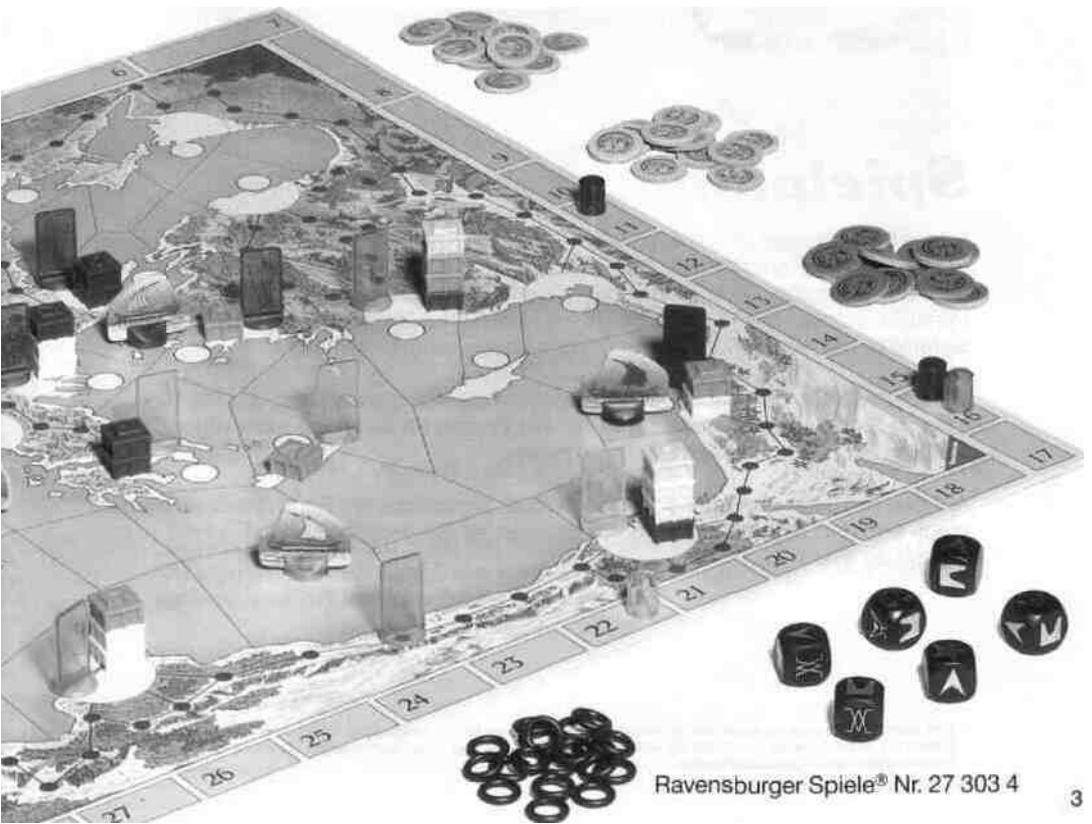
Spielesteckbrief

Lizenz: Big Bad Wolf S.A.
Autor: Jean Vanaise
Design: Jean-Claude Sohier
Photo: H. P. Hoff
Text: Knut-Michael Wolf
Spieltyp: Taktisches Eroberungsspiel
Anzahl der Spieler: 2-4 Personen
Spieldauer: 90-120 Minuten
Spielalter: ab 16 Jahre
Spielmaterial:
1 Spielregel
1 Spielplan
6 Symbol-Würfel für die Spielaktionen
28 Schiffe in 4 verschiedenen Farben
48 Wächter in 4 verschiedenen Farben
4 Werteanzeiger in 4 verschiedenen Farben
108 Münzen in 3 verschiedenen Farben:
36 Bronze-Münzen Wert: je 1 Talent
36 Silber-Münzen Wert: je 5 Talente
36 Gold-Münzen Wert: je 25 Talente
80 Gebäude in 4 verschiedenen Farben:
16 Hafengebäude (blau)
16 Wohngebäude (weiß)
32 Handelshäuser (braun)
16 Stadtmauern (beige)
50 Kampffingerringe



Inhaltsangabe

Einleitung	4
Spielziel	4
Spielplan	4
Spielvorbereitung	5
Spielablauf	6
Symbol-Würfel und Spielaktionen	6
Bewegungen	8
Häuserbau und Stadtgründung	9
Werteskala	10
Kauf von Wächtern und Schiffen	11
Konflikte	12
Eroberung einer Siedlung	13
Spielende	14
Regeln für 2 und 3 Personen	14
Zusatzregel	14
Spieltips	15



Einleitung

Minos, Sohn des Zeus und der Europa, regierte vor 4000 Jahren auf Kreta. Nach ihm wurde die Zivilisation der damaligen Zeit die minoische genannt. Sie war die älteste europäische Hochkultur.

Versetzen Sie sich zurück in jene Epoche. Gründen Sie Ihr eigenes Handelsimperium, indem Sie mit Ihren Schiffen über das Mittelmeer fahren und neue Siedlungen und Handelsplätze aufbauen.

Spielziel

Das Spiel endet, wenn auf allen Siedlungsfeldern wenigstens ein Gebäude steht und mindestens 2 Städte entstanden sind. Gewinner ist der Spieler, für dessen Siedlungen auf der Werteskala der höchste Gesamtwert angezeigt wird. Das Bargeld in Form von Münzen ist nur bei Gleichstand von Bedeutung.

Spielplan

Er zeigt die Landschaft rund um das Mittelmeer. Siedlungen können auf den hellen, halbkreisförmigen Flächen an der Küste und auf den größeren Inseln gegründet werden. Jede Siedlung hat ihren Hafen, der durch einen runden Punkt im Wasser markiert ist. **Siedlung und Hafen bilden zusammen ein Spielfeld.** Die Wasserfläche rund um den Hafen gehört nicht dazu.

Die roten Spielfelder markieren die Wege, die die Wächter an Land von Siedlung zu Siedlung zurücklegen können. Die Wasserfläche ist in Felder unterteilt, um die Bewegung der Schiffe zu regeln.

Auf den von 0 bis 49 nummerierten Feldern der Werteskala am Rand des Spielplans wird der Gesamtwert der Siedlungen jedes Spielers angezeigt. Ein Feld entspricht einem Talent*

* Das Talent ist das erste auf Kreta und damit auch in Europa verwendete Zahlungsmittel. Ein Talent war ein Kupferbarren mit einem Gewicht von 29 kg. Da es kein Wechselgeld gab, mußte der Barren gegen Waren mit dem gleichen Gegenwert eingetauscht werden

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Einer der Spieler übernimmt die Verwaltung des Spielmaterials, teilt während der Partie Gebäude, Schiffe und Wächter aus und wickelt die Geldgeschäfte ab.

Jeder Spieler erhält 1 Schiff und 1 Werteanzeiger in einer Farbe sowie 25 Talente in Form von 5 Silber-Münzen (siehe auch unter Spielesteckbrief).



Die Schiffe werden auf das Feld mit dem Fisch im Mittelmeer gestellt. Die Anzeiger starten auf Feld 0 der Werteskala am Spielfeldrand. Die Wächter kommen erst im Laufe des Spiels zum Einsatz.

Spielablauf

Der älteste Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Welche Aktionen ein Spieler während seines Zuges durchführen darf, entscheiden die 6 Symbol-Würfel. Um seine Aktionen zu bestimmen, kann er bis zu 3 x würfeln. Beim 1. Wurf nimmt er alle Würfel. Würfel, die er nicht verwenden will, darf er ein 2. Mal werfen.

Ist der Spieler mit dem Ergebnis immer noch nicht zufrieden, würfelt er ein 3. Mal. Für den 3. Wurf kann er beliebig viele Würfel verwenden, auch schon beiseite gelegte. Danach startet der Spieler seine Aktionen.

Symbol-Würfel und Spielaktionen

Jeder Würfel darf nur einmal für eine Aktion eingesetzt werden. Ist ein Symbol mehrfach vorhanden, darf die entsprechende Aktion auch mehrfach ausgeführt werden.

Sobald ein Würfel benutzt wurde, wird er an den nächsten Spieler weitergegeben.

Die 6 Symbole auf den Würfeln haben folgende Bedeutung:



Waage

Der Spieler zieht sein Einkommen von der Bank ein. Die Höhe ergibt sich aus der Position des Anzeigers auf der Werfeskala.

Achtung! Diese Aktion muß immer als **erste** des Spielzuges durchgeführt werden, alle weiteren Aktionen können in beliebiger Reihenfolge ablaufen.



Pfeil

Der Spieler erhält kostenlos einen Kampfring und hat gleichzeitig das Recht, weitere Kampfringe zum Preis von 10 Talenten pro Ring zu kaufen. Jeder darf beliebig viele Kampfringe besitzen.



Möwe

Der Spieler erhält 5 Bewegungspunkte, die er beliebig auf seine Schiffe und Wächter verteilen kann, um sie weiterzuziehen. Es müssen nicht alle Punkte verbraucht werden.



Gebäude

Der Spieler erhält 1 Punkt zum Bau eines Gebäudes (Baurecht), den er nur im selben Zug verwenden kann.



Joker

Der Joker kann als Waage, Pfeil, Möwe oder Gebäude benutzt werden.



Stern

Der Stern erhöht den Wert jedes der anderen Symbole (Waage, Pfeil, Möwe oder Gebäude) um einen Punkt, wenn er mit ihnen kombiniert wird. Für sich allein ist der Stern wertlos. Der Stern ist kein Joker.

Joker und Stern dürfen in einer Würfelkombination nur einmal verwendet werden.



Aus der abgebildeten Würfelkombination ergeben sich u.a. folgende Aktionsmöglichkeiten:

Waage + Joker (Waage) + Stern
Möwe + Joker (Möwe)
Gebäude

3 faches Einkommen
10 Bewegungspunkte (5 + 5)
1 Baurecht

oder

Waage
Möwe + Joker (Möwe) + Stern
Gebäude + Joker (Gebäude)

1 faches Einkommen
11 Bewegungspunkte (5+5+1)
2 Baurechte

oder

Waage + Joker (Waage)
Möwe
Gebäude
Joker (Kampfring) + Stern

2 faches Einkommen
5 Bewegungspunkte
1 Baurecht
2 Kampfringe

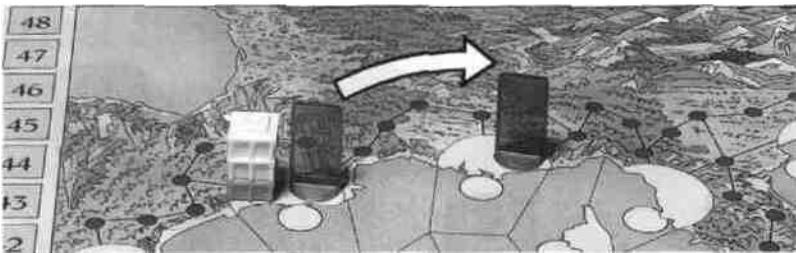
Nicht erlaubte Würfelkombinationen:

z.B. Waage + Stern + Stern
Gebäude + Joker + Joker
Pfeil + Joker + Joker
Möwe + Stern + Stern

Bewegungen

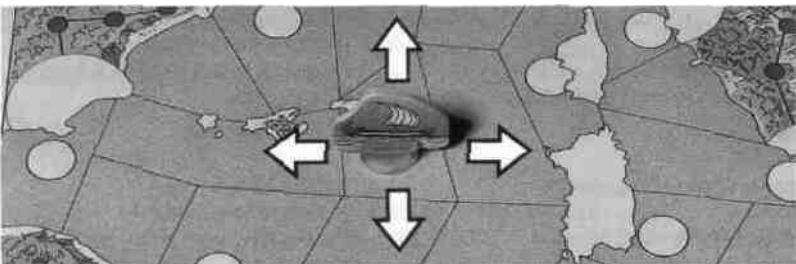
Um ein Feld weiterzuziehen, braucht man einen Bewegungspunkt. Das gilt für Wächter und Schiffe. **Zur Erinnerung:** Die gewürfelten Bewegungspunkte können beliebig auf mehrere Figuren aufgeteilt werden.

Wächter bewegen sich nur an Land entlang der Linien von Punkt zu Punkt.

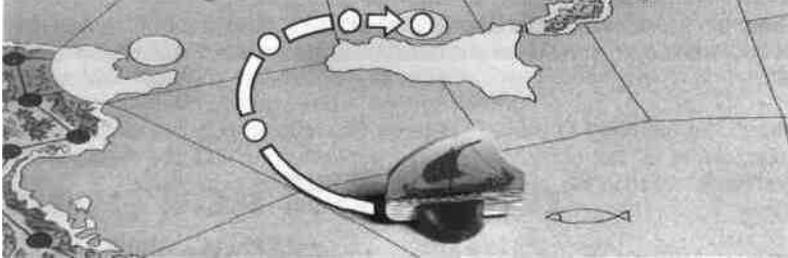


Auf einem Siedlungsfeld können beliebig viele Wächter einer Farbe stehen, auf den anderen Feldern immer nur ein Wächter pro Feld. Das Überspringen besetzter Felder ist nicht erlaubt.

Schiffe ziehen von Feld zu Feld, wenn die Felder eine gemeinsame Grenze haben. Kein Feld kann über Eck verlassen werden. Auf jedem Wasserfeld und in jedem Hafen kann nur ein Schiff stehen. Das Überspringen besetzter Felder ist nicht erlaubt.



Läuft ein Schiff in einen Hafen ein, so kostet das einen Bewegungspunkt. Verläßt ein Schiff einen Hafen, kostet dies ebenfalls einen Bewegungspunkt.



Häuserbau und Stadtgründung

Gebäude können nur auf den Siedlungsfeldern an den Küsten und auf den größeren Inseln gebaut werden. Dazu muß der Spieler mit seinem Schiff oder Wächter auf ein unbesetztes Siedlungsfeld ziehen.

Achtung: Ein Schiff erreicht ein Siedlungsfeld über den Hafen,

Ein Spieler kann noch im selben Zug ein oder mehrere Gebäude errichten, sofern er über die entsprechenden Baurechte und das nötige Bargeld verfügt.

Auf einem Siedlungsfeld können bis zu 4 Bauten stehen (die Gebäude werden auf dem Spielplan übereinandergestapelt). Mit 4 Gebäuden gilt eine Siedlung als Stadt. In einer Stadt darf nicht weitergebaut werden.

Eine Stadt **muß** eine Stadtmauer (beiges Gebäude) haben. Die übrigen Gebäudearten können in beliebiger Anzahl und Kombination gebaut werden. Auch die Reihenfolge, in der die Gebäude errichtet werden, ist beliebig.

Ausnahme: Das 1. Gebäude auf einem Siedlungsfeld darf keine Stadtmauer sein.

Für den Bau von Gebäuden braucht man Baurechte (siehe S. 7) und Bargeld. Wieviel benötigt wird, richtet sich danach, wieviel Bauten bereits in der Stadt stehen:

Das 1. Gebäude kostet 1 Baurecht + 5 Talente.

Das 2. Gebäude kostet 2 Baurechte + 12 Talente.

Das 3. Gebäude kostet 3 Baurechte + 18 Talente.

Das 4. Gebäude kostet 4 Baurechte + 25 Talente.

Für eine Stadtmauer braucht man immer 4 Baurechte, der Geldpreis richtet sich danach, wann sie gebaut wird.

Sobald ein Spieler das erste Gebäude einer Siedlung gebaut hat, erhält er sofort kostenlos einen Wächter aus dem Vorrat, den er auf das Siedlungsfeld stellt.

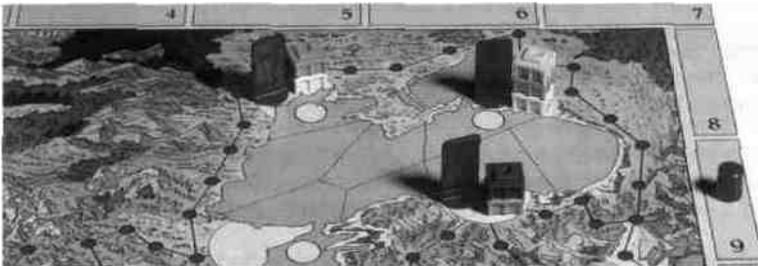
Er kann die Siedlung in seinen späteren Spielzügen jederzeit weiter ausbauen, wenn er die entsprechenden Baurechte hat und die Baukosten bezahlen kann, so lange, bis die Siedlung zur Stadt geworden ist.

Werteskala

Der Gesamtwert der Siedlungen, die ein Spieler besitzt, wird mit dem Anzeiger auf der Werteskala angezeigt. Mit jedem neuen Gebäude erhöht sich der Wert einer Siedlung. Deshalb wird sofort der Werteanzeiger des Spielers auf der Skala versetzt, wenn er ein neues Gebäude gebaut hat. Für jeweils 1 Talent rückt er ein Feld weiter. Die Gebäudeart entscheidet, um wieviel sich der Wert erhöht:

Hafengebäude:	um 1 Talent
Wohngebäude:	um 1 Talent
Handelshäuser:	um 2 Talente
Stadtmauer:	verdoppelt das Einkommen dieser Siedlung

Beispiele:



Hafengebäude + Wohngebäude	+2Talente
Hafengebäude + Wohngebäude + Stadtmauer	+4Talente
Hafengebäude + Handelshaus	+ 3Talente

Wird im letzten Beispiel ein weiteres Hafengebäude errichtet, erhöht sich das Einkommen um weitere 2 Talente, weil die Verdoppelung durch die Stadtmauer sich auch auf später errichtete Gebäude auswirkt.

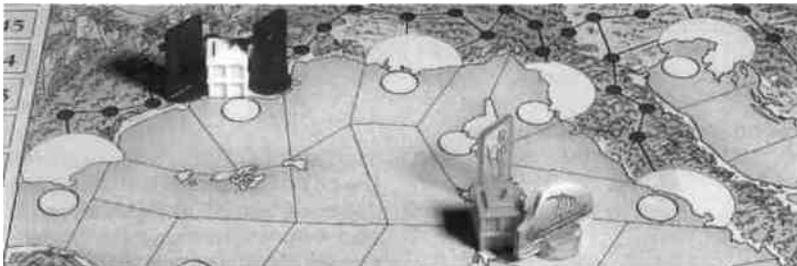
Kein Gebäude darf wieder abgebaut werden.

Eine Siedlung bzw.-Stadt gehört dem Spieler nur, so lange er dort mindestens einen Wächter oder ein Schiff postiert hat. Zieht er diese ab, verliert er das Einkommen dieser Siedlung. Dementsprechend wird der Werteanzeiger auf der Werteskala zurückgesetzt. Eine herrenlose Siedlung kann kampfflos von einem anderen Spieler übernommen werden.

Kauf von Wächtern und Schiffen

Zusätzlich zu den erwürfelten Aktionen kann ein Spieler während seines Zuges jederzeit weitere Wächter und Schiffe kaufen, wenn er dafür genügend Bargeld hat und Siedlungen besitzt, die ihm die Möglichkeit dazu bieten.

- Besitzt ein Spieler eine Siedlung mit 2 Wohngebäuden, so kann er dort einen zusätzlichen Wächter aufstellen. Der Wächter kostet 5 Talente.
- Besitzt ein Spieler eine Siedlung mit 2 Hafengebäuden, so kann er dort ein Schiff aufstellen, sofern dort nicht schon ein Schiff im Hafen liegt. Das Schiff kostet 5 Talente.



Eine solche Aktion ist in jeder Siedlung bzw. Stadt nur einmal pro Spielzug erlaubt. Die erworbenen Wächter und Schiffe müssen sofort aufgestellt werden.

Die Aktionsmöglichkeiten werden durch das Spielmaterial beschränkt. Wenn ein Spieler alle Wächter eingesetzt hat, erhält er keinen mehr, falls er eine neue Siedlung gründet. Er kann dann auch keine neuen rekrutieren, selbst wenn er Siedlungen mit zwei Wohngebäuden besitzt. Auch Schiffe und Gebäude können nur so lange neu ins Spiel gebracht werden, wie sie im Vorrat liegen.

Konflikte

Wenn ein Spieler während des Zuges mit seinem Schiff auf ein fremdes Schiff oder mit seinem Wächter auf einen fremden Wächter stößt, muß er seinen Zug unterbrechen und ein Würfelduell austragen. Gewinnt er den Konflikt, kann er anschließend seinen Zug fortsetzen.

Achtung: Konflikte dürfen erst von der zweiten Runde an ausgetragen werden. In seinem ersten Spielzug muß jeder Spieler so ziehen, daß es nicht zum Konflikt kommt.

Kampfziel

Gekämpft wird,

- um eine fremde Siedlung oder Stadt zu erobern,
- um gegnerische Spielfiguren (Wächter oder Schiffe) auszuschalten.

Kampfwerte der Würfel-Symbole:



(Würfel scheidet aus)

Besondere Kampfkombination:



Die Würfelkombination Pfeil + Joker + Stern ist **10 Punkte wert**, also 4 Punkte mehr, als die Würfel einzeln zählen würden. Im Höchstenfall können somit 20 Punkte erzielt werden.

Beispiele für Würfelkombinationen

Pfeil Joker Joker Gebäude Gebäude Möwe:	7 Punkte
Joker Stern Stern Möwe Waage Waage:	4 Punkte
(Pfeil Joker Stern) Stern Möwe Waage:	11 Punkte

Funktion der Kampfringe

Durch den Einsatz der Kampfringe hat jeder Spieler (Angreifer und Verteidiger) die Möglichkeit, sein Würfelergebnis zu verbessern.

Gewürfelt wird mit allen Würfeln. Der erste Wurf ist kostenlos. Jeder weitere Wurf kostet einen Kampfring. Dabei können beliebig viele Würfel beiseite gelegt und beiseite gelegte Würfel noch einmal verwendet werden. **Nur Würfel, auf denen die Waage gewürfelt wurde, darf der Spieler nicht noch einmal benutzen.**

Die eingesetzten Kampfringe werden zurück in den Vorrat gelegt. Während eines Konfliktes darf ein Spieler keine neuen Kampfringe kaufen.

Kampfverlauf

Zuerst würfelt der Angreifer (der Spieler, der am Zug ist). Nachdem sein Ergebnis feststeht, würfelt der Verteidiger nach den gleichen Regeln. Der Spieler mit der höheren Punktzahl gewinnt den Konflikt. Bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger.

Konsequenzen

Der unterlegene Spieler nimmt seine Spielfigur (Wächter oder Schiff) vom Brett. Der Gewinner bleibt an seinem Platz. Hat der Angreifer den Konflikt gewonnen und noch Bewegungspunkte übrig, kann er seinen Spielzug fortsetzen.

Ein Spieler, der weder Wächter noch Schiffe auf dem Spielplan besitzt, scheidet aus dem Spiel aus.

In einem Zug können mehrere Konflikte ausgetragen werden.

Eroberung einer Siedlung

Um eine Siedlung oder Stadt zu erobern, muß der Angreifer alle Verteidiger (Wächter und Schiffe) besiegen, ganz gleich, ob er mit einem Wächter oder einem Schiff angreift. Hier kommt es also auch zu Kämpfen zwischen Schiff und Wächter. Ein Schiff muß immer zuerst angegriffen werden.

Der Konflikt um die Siedlung ist erst dann beendet, wenn nur noch Spielfiguren eines der beiden Spieler in der umkämpften Siedlung übrigbleiben.

Wechselt eine Siedlung ihren Besitzer, wird das sofort auf der Werteskala angezeigt: Der alte Besitzer verliert den Wert der Siedlung, der neue Besitzer gewinnt ihn hinzu.

Erobert ein Spieler eine Siedlung mit seinem Schiff, darf er sofort nach der Eroberung kostenlos einen Wächter in diese Siedlung setzen.

Spielende

Sobald alle Siedlungsfelder mit mindestens einem Gebäude bebaut und wenigstens zwei Städte entstanden sind, endet das Spiel. Der Spieler, dessen Anzeiger auf der Werteskala in Führung liegt, gewinnt das Spiel. Das Bargeld spielt nur dann eine Rolle, wenn zwei Spieler das gleiche Einkommen haben. Haben beide auch gleich viel Bargeld, gibt es zwei Sieger.

Regeln für 2 und 3 Personen

Beim Spiel mit **3 Personen** werden vorspielbeginn fünf beliebige Siedlungsfelder mit jeweils einer Goldmünze belegt. Diese Felder sollten etwa gleichmäßig über den Spielplan verteilt sein. Sie bleiben aus dem Spiel.

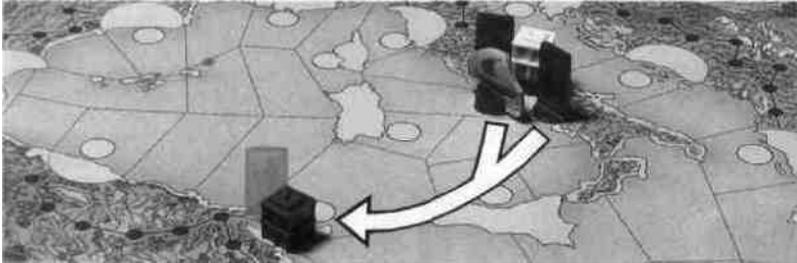
Beim Spiel mit **2 Personen** werden vor Spielbeginn sechs beliebige Siedlungsfelder mit einer Goldmünze belegt und damit aus dem Spiel genommen. Sie sollten gleichmäßig über den Spielplan verteilt sein. Jeder hat das doppelte Spielmaterial zur Verfügung: Ein Spieler spielt mit den roten und violetten Schiffen und Wächtern, der andere mit gelben und grünen.

Zusatzregel

Um das Spiel komplexer und dynamischer zu gestalten, können die Spieler folgende Zusatzregel vereinbaren:

Ein Wächter kann per Schiff über Wasser von Siedlungsfeld zu Siedlungsfeld transportiert werden, wenn

- das Ziel im selben Spielzug erreicht wird,
- der Seeweg frei ist, unterwegs also keine Konflikte ausgetragen werden müssen.



Ein Schiff kann niemals mehr als einen Wächter transportieren. Gehört der Zielort einem fremden Spieler, muß er erobert werden. Zuerst kämpft das anreisende Schiff. Verliert es, muß mit dem Wächter gekämpft werden.

Spieltips

- Jeder Spieler kann seinen Münzvorrat wahlweise offen vor sich ablegen oder vor den anderen Spielern geheimhalten.
- Um die Spieldauer zu verkürzen, können vor Spielbeginn bis zu acht Siedlungsfelder mit jeweils einer Goldmünze belegt und damit aus dem Spiel genommen werden.
- Wenn ein Spieler sein einziges Schiff in einem Konflikt verliert, sind seine Möglichkeiten sehr stark eingeschränkt. Jeder sollte deshalb möglichst bald in einer seiner Siedlungen zwei Hafengebäude errichten, damit er sich ein zweites Schiff kaufen kann.
- Auf den Inseln zwei Wohngebäude zu errichten, um dort zusätzliche Wächter zu postieren, ist nicht sinnvoll, wenn nicht mit der Zusatzregel gespielt wird. Wächter können eine Insel ohne Zusatzregel niemals verlassen.
- Es ist zwar verlockend, gleich auf dem ersten Siedlungsfeld zwei Gebäude zu errichten. Wir empfehlen jedoch, dies nicht zu tun, weil man dadurch ein so großes Loch in seine Kasse reißt, daß man in den folgenden Zügen nur wenig investieren kann und die Einkünfte erst sehr langsam fließen.
- Steigt der Wert der Besitztümer eines Spielers über 49 Talente, so legt er zwei Goldmünzen aus dem Vorrat unter seinen Werteanzeiger auf der Werteskala und zieht über Feld 0 weiter.

© 1992 by Otto Maier Verlag Ravensburg