Minos

spelsamenvatting

Begin

Iedere speler
- ontvangt 25 talenten (=5 zilverstukken).
- plaatst één schip op het zeeveld met de vis.
- plaatst zijn niveausteen op veld 0 van de welvaartsschaal.

Doel & Einde

Alle nederzettingen bebouwd en minstens 2 nederzettingen met 4 gebouwen. Winnaar is de speler met de hoogste welvaart. Bij gelijke stand wint de speler met de meeste talenten.

Dobbelsteensymbolen - actie per beurt

Weegschaal	**inkomen**, afhankelijk van je welvaartsschaal – eerste actie.
Pijl	gratis **soldijring** en kooprecht: 10 talenten per ring, max. 5.
Meeuw	5 **bewegingspunten** willekeurig over de spelfiguren te verdelen.
Gebouw	1 **bouwpunt**
Joker	In te zetten als één van de hiervoor genoemde symbolen.
Ster	Verhoogt de waarde van één van de hiervoor genoemde symbolen met 1 punt.

Let op: Joker en Ster in één actiecombinatie ieder slechts één keer gebruiken.

Soldaten

- Bewegen over land van punt naar punt.
- Eén per veld, uitgezonderd nederzettingsvelden.
- Over bezette velden mag niet worden gesprongen.
- 1e bouwfiguur levert de nederzetting 1 soldaat zolang de voorraad strekt.
- Per nederzetting met 2 woonwijken mag per beurt 1 extra soldaat gekocht worden voor 5 talenten zolang voorraad strekt.

Schepen

- Bewegen over water naar een aangrenzend veld, niet diagonaal.
- Eén per veld.
- Over bezette velden mag niet worden gesprongen.
- Waterveld - haven en visa versa kost 1 bewegingspunt.
- Per nederzetting met 2 scheepswerven mag per beurt 1 extra schip gekocht worden voor 5 talenten, indien er nog geen schip in de haven ligt en zolang voorraad strekt.

Nederzetting

- Mag gesticht op nederzettingsveld indien eigen spelfiguur aanwezig.
- Maximaal 4 bouwfiguren (=stad).
- Een stad heeft één stadsmuur, niet meer en niet minder.
- 1e bouwfiguur levert de nederzetting 1 soldaat zolang de voorraad strekt.
- Kosten bouwfiguur:
  1e: 1 bouwpunt + 5 talenten
  2e: 2 bouwpunten + 12 talenten
  3e: 3 bouwpunten + 18 talenten
  4e: 4 bouwpunten + 25 talenten
  Uitzondering **stadsmuur**: altijd 4 bouwpunten en nooit 1e bouwfiguur.

Welvaart

- Na bouwactiviteit niveausteen verplaatsen:

scheepswerf	blauw	1 welvaartspunt
woonwijk	wit	1 welvaartspunt
handelscentrum	bruin	2 welvaartspunt
stadsmuur	geel	verdubbelt waarde in de stad;

- Na verlies nederzetting - door conflict of verplaatsen van alle bijbehorende spelfiguren -welvaartsniveau aanpassen.

Conflict

- Ontstaat als vijandige spelfiguren op hetzelfde veld komen.
- Bij aanvallen nederzetting wordt eerst het schip aangevallen.
- Veroveren nederzetting: alle verdedigers moeten uitgeschakeld worden.
- Veroveren nederzetting met schip: de nederzetting ontvangt 1 soldaat zolang de voorraad strekt.
- 1e worp gratis, elke volgende worp kost 1 soldijring.
- Eerst bepaalt de aanvaller zijn gevechtswaarde, vervolgens gooit de verdediger.
- Gevechtswaarde:

Pijl	3 punten	**Meeuw**	0 punten
Joker	2 punten	**Gebouw**	0 punten
Ster	1 punten	**Weegschaal**	0 (dobbelsteen valt tijdelijk uit)

Combinatie pijl-joker-ster 10 punten.