

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Minos

Un jeu Ravensburger de Jean Vanaise et Jean-Claude Sohier
Traduction française par Catherine Soubeyrand - The Game Cabinet

Composants

- 1 règle du jeu
- 1 plateau de jeu
- 6 dés spéciaux pour les actions
- 28 bateaux de 4 couleurs différentes
- 48 gardiens de 4 couleurs
- 4 marqueurs de valeur
- 108 pièces de monnaie de 3 couleurs :
 - 36 bronze : valeur 1 Talent
 - 36 argent : valeur 5 Talents
 - 36 or : valeur 25 Talents
- 80 constructions de 4 couleurs différentes :
 - 16 ports (bleu)
 - 16 habitations (blanc)
 - 32 entrepôts (brun)
 - 16 enceintes de ville (beige)
- 50 anneaux de combats.

Introduction

Minos fils de Zeus et de Europa, régnait sur la Crète voici 4000 ans. Après lui, la civilisation de ce temps là fut appelée minoenne. C'était la plus ancienne civilisation européenne.

Transportez vous en arrière à cette époque. Fondez votre propre empire, sillonnez la Méditerranée avec vos bateaux et bâtissez de nouvelles colonies et des places de commerce.

But du jeu

Le jeu se termine, quand sur tous les sites de colonie une bâtisse est construite et que au moins deux cités sont réalisées.

Le gagnant est le joueur dont le marqueur sur l'échelle de valeur indique la plus grande valeur. L'argent possédé sous forme de pièces n'est pris en compte que pour départager d'éventuels ex æquo.

Plateau de jeu

Il représente les pays entourant la Méditerranée. Les colonies peuvent être installées sur les surfaces claires de la côte en forme de demi-cercle ou sur les principales îles. Chaque colonie dispose de son port représenté par un cercle dans l'eau. Une colonie et un port forment ensemble un terrain. La surface d'eau entourant le port n'appartient pas à cet ensemble.

Les ronds rouges marquent le chemin que les gardiens peuvent parcourir à terre d'une colonie à une autre. La surface d'eau est subdivisée en cases, pour régler le déplacement des bateaux.

La valeur des colonies de chaque joueur sera représentée par la place du marqueur sur l'échelle de valeur qui va de 0 à 49. Une case représente un talent.

Mise en place du jeu

Le plateau de jeu est placé au milieu de la table. Un des joueurs se charge de gérer le matériel.

Chaque joueur reçoit 1 bateau, 1 marqueur de valeur et 25 talents.

Les bateaux sont placés sur la case d'eau marquée d'un dessin de poisson (au sud de la Sicile). Les marqueurs sont placés sur la case 0. Les gardiens n'interviendront que plus tard au cours du jeu.

Début du jeu

Le joueur le plus âgé commence, les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Les actions qu'un joueur peut effectuer au cours de son tour sont définies par les 6 dés marqués de symboles. Le joueur peut lancer les dés trois fois, en conservant à chaque fois ceux qu'il désire garder et en relançant ceux qui ne le satisfont pas. Puis le joueur effectue ses actions.

Dés et actions

Chaque dé n'est utilisé que pour une action. Si un symbole est représenté plusieurs fois, l'action appropriée sera effectuée plusieurs fois.

Dès qu'un dé a été utilisé, il est immédiatement remis au joueur suivant.

Les 6 symboles sur les dés ont les significations suivantes :



Balance :

le joueur touche ses revenus de la banque. La somme est indiquée par la position du marqueur sur l'échelle.

Attention : cette action doit toujours être effectuée en premier. Toutes les autres actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre.



Flèche :

le joueur reçoit gratuitement un anneau de combat et il a également le droit d'acheter des anneaux au prix de 10 talents par anneau.

Conseil : chacun doit essayer de posséder plusieurs anneaux.



Mouette :

le joueur reçoit 5 points de mouvement qu'il peut répartir librement entre ses bateaux et ses gardiens. Tous les points n'ont pas besoin d'être utilisés.



Construction :

le joueur reçoit un point de construction, qu'il ne peut utiliser que dans ce tour. Les points ne sont pas conservés d'un tour sur l'autre.



Joker :

le joker peut être utilisé comme balance, flèche, mouette ou construction.



Etoile :

l'étoile augmente la valeur de chacun des autres symboles (balance, flèche, mouette ou construction) d'un point, lorsqu'il est combiné avec eux. L'étoile seule est sans valeur. L'étoile n'est pas un joker.

Le joker et l'étoile ne peuvent être employés chacun qu'une seule fois dans une combinaison.

Voici quelques utilisations possibles du tirage de dés suivant :

Balance + Joker (Balance) + Etoile	3 fois le revenu
Mouette + Joker (Mouette)	10 points de mouvement (5 + 5)
Construction	1 point de construction
<i>ou</i>	
Balance	1 fois le revenu
Mouette + Joker (Mouette) + Etoile	11 points de mouvement (5 + 5 + 1)
Construction + Joker (Construction)	2 points de construction
<i>ou</i>	
Balance + Joker (Balance)	2 fois le revenu
Mouette	5 points de mouvement
Construction	1 point de construction
Joker (Flèche) + Etoile	2 anneaux de combat
Combinaisons interdites :	
Balance + Etoile + Etoile	2 Etoiles = interdit
Construction + Joker + Joker	2 Jokers = interdit
Flèche + Joker + Joker	2 Jokers = interdit
Mouette + Etoile + Etoile	2 Etoiles = interdit

Mouvements

Il faut un point de mouvement pour se déplacer d'une case, que ce soit pour les bateaux ou pour les gardiens. Les points de mouvement peuvent être partagés entre plusieurs pions.

Les gardiens se déplacent seulement sur la terre ferme, le long des lignes, d'un point à un autre. Sur un site de colonie il est possible de mettre plusieurs gardiens de la même couleur. Sur les autres cases il ne peut y avoir qu'un seul gardien par case. Il est interdit de sauter par dessus des cases occupées.

Les bateaux se déplacent de case en case quand elles ont une frontière maritime commune. Une case ne peut être quittée par le coin. Sur chaque case d'eau et dans chaque port il ne peut y avoir qu'un bateau. Il est interdit de sauter par dessus des cases occupées. Entrer dans un port ou quitter un port coûte un point de mouvement.

Construction et fondation de villes

Les constructions ne peuvent être bâties que sur les sites des colonies et sur les plus grandes îles. Pour cela le joueur doit avoir un bateau ou un gardien sur un site non encore construit.

Attention : un bateau atteint un site de colonie par le port.

Un joueur peut dans le même tour ériger une ou plusieurs constructions, dans la mesure où il dispose de l'argent et des points de construction nécessaires.

Sur un site de colonie il est possible de mettre jusqu'à 4 constructions (elles sont empilées sur le plateau de jeu). Avec 4 constructions une colonie a la valeur d'une ville. Dans une ville il n'est plus possible de construire.

Une ville doit avoir une enceinte (beige). Les autres bâtisses peuvent être construites sans limitation de nombre ni de combinaison. L'ordre dans lequel les constructions sont érigées peut être quelconque.

Exception : la première construction sur un site de colonie ne doit **pas** être **une enceinte de mur**.

Pour construire il faut de l'argent et des points de construction. Combien il en faut dépend des constructions déjà existantes :

La première construction coûte	1 point de construction	+ 5 talents.
La deuxième construction coûte	2 points de construction	+ 12 talents.
La troisième construction coûte	3 points de construction	+ 18 talents.
La quatrième construction coûte	4 points de construction	+ 25 talents.

Pour une enceinte il faut toujours 4 points de construction, le coût en talents reste déterminé par sa position : 12, 18 ou 25 talents.

Dès qu'un joueur a bâti une première construction sur une colonie, il reçoit immédiatement et gratuitement un gardien de la réserve, qu'il met sur le site de la colonie.

Il pourra construire sur le site les tours prochains dans la mesure où il dispose de l'argent et des points de construction nécessaires et tant que la colonie n'est pas devenue une ville.

Echelle de valeur

La valeur totale des colonies possédées par un joueur est indiquée par le marqueur sur l'échelle de valeur. Avec chaque nouvelle construction la valeur d'une colonie augmente. C'est pourquoi le marqueur est immédiatement déplacé sur l'échelle dès qu'un joueur a édifié une nouvelle construction. Pour chaque talent le marqueur avance d'une case. Les constructions définissent la valeur d'une colonie.

Port :	1 Talent
Habitation :	1 Talent
Entrepôt :	2 Talents
Enceinte :	double le revenu de la colonie.

Exemples

Port + Habitation :	+ 2 Talents
Port + Entrepôt :	+ 3 Talents
Port + Habitation + Enceinte :	+ 4 Talents

L'enceinte double également le revenu apporté par une construction ultérieure.

Il est interdit d'enlever une construction.

Une colonie et ses constructions appartiennent à un joueur aussi longtemps qu'il y possède au moins un bateau ou un gardien. S'il le retire il perd le revenu apporté par la colonie. En conséquence le marqueur est ramené en arrière sur l'échelle. Une colonie sans défenseur peut être prise sans combat à un autre joueur.

Achat de gardiens et de bateaux

En plus de ses actions un joueur peut acheter durant son tour des gardiens et des bateaux, du moment qu'il a assez d'argent et qu'il possède des colonies qui lui en offre la possibilité.

- Un joueur possédant une colonie avec deux habitations, peut installer un gardien supplémentaire. Ce gardien coûte 5 talents.
- Un joueur possédant une colonie avec deux ports peut installer un bateau supplémentaire, du moment qu'il n'y a pas déjà un bateau dans le port. Ce bateau coûte 5 talents.

Une telle action n'est autorisée qu'une seule fois par colonie et par tour. Les gardiens et bateaux doivent être mis en place immédiatement.

Les possibilités d'actions sont limitées par le matériel de jeu. Si un joueur a posé tous ses gardiens, il ne reçoit rien s'il construit sur une nouvelle colonie. Il ne peut pas en recruter même s'il possède une colonie avec deux habitations. De même les bateaux et les constructions nouvelles ne sont possibles que tant qu'il y en a dans la réserve.

Conflits

Quand un joueur rencontre un gardien étranger ou un bateau étranger lorsqu'il déplace gardien ou bateau, il doit interrompre son chemin et engager un duel aux dés. S'il gagne le conflit, il peut immédiatement continuer son chemin.

Attention : les conflits ne peuvent être disputés qu'à partir du deuxième tour. Dans le premier tour de jeu, il n'y a pas de conflits.

But des combats

Un combat permet :

- de voler une colonie ou ville étrangère,
- d'éliminer des pions étrangers (bateau ou gardien).

Valeur de combat des symboles :



3 points



1 point



0 point



2 points



0 point



0 point



= 10 points, soit 4 points de plus que pour les dés pris séparément.

La plus grande valeur possible est donc 20.

Fonction des anneaux de combat

Grâce aux anneaux, chaque joueur (assaillant et assailli) peut améliorer son tirage de dé. Le premier tirage de dé est gratuit. Chaque tirage futur coûte un anneau de combat. Il est possible de reprendre tout ou partie des dés. **Le joueur ne peut relancer les dés marqués d'une balance. Durant un conflit un joueur ne peut acheter de nouveaux anneaux de combat.**

Les assauts

L'assaillant effectue en premier son tirage. Puis, le résultat connu, l'assailli fait son tirage. Le joueur avec la plus grande valeur gagne le conflit. En cas d'égalité, le défenseur est le vainqueur.

Conséquences du combat

Le joueur perdant enlève son pion, le gagnant reste en place. Si l'assaillant a gagné le conflit et a encore des points de mouvement, il peut continuer sa route. Un joueur sans bateau ni gardien est éliminé du jeu. Durant un tour de jeu il peut y avoir plusieurs conflits.

Conquête d'une colonie

Pour voler une ville ou une colonie, un assaillant doit vaincre tous les défenseurs (gardien et bateau), qu'il attaque avec un bateau ou un gardien. Dans ce cas il est possible d'avoir des combats entre bateau et gardien. Un bateau doit toujours être attaqué en premier. La bataille pour une colonie se termine quand il ne reste que les pions d'un des joueurs dans la colonie attaquée.

Quand une colonie change de propriétaire les marqueurs sur l'échelle de valeur doivent être déplacés en conséquence. L'ancien propriétaire perd la valeur de la colonie, le nouveau la gagne.

Fin du jeu

Dès que tous les sites de colonie sont bâtis avec au moins une construction et que au moins deux villes existent, le jeu se termine. Le joueur dont le marqueur est le plus en avant sur l'échelle de valeur gagne le jeu.