

## Erweiterung THESEUS - BEZWINGER DES MINOTAURUS

# DEUKALION

### Story:

Als Tribut an Kreta werden jedes Jahr Athener Kinder dem Minotaurus zum Opfer vorgeworfen. Theseus fährt heimlich nach Kreta um den grausamen Ritual ein Ende zu bereiten und tötet den stierköpfigen Stiefsohn von König Minos in dessen Labyrinth. Hole den Helden Theseus von Kreta ab! **Wenn du dich würdig erweist, wird er für dich kämpfen und zählt zusätzlich einen Siegpunkt für dich!**

### Vorbereitung:

- Vor dem ersten Spiel markiere ein farblich gut zu unterscheidendes (z.B. schwarzes) Carcassonne-Männchen (Theseus) auf einer Seite mit einem Lackstift oder Klebepunkt.
- Bei der Spielvorbereitung wird Theseus auf das leere Landfeld neben Kreta gestellt.



### Wie bekomme ich Theseus?

- Steht das Schiff eines Spielers neben dem Landfeld des Theseus, so kann er versuchen, Theseus an Bord zu holen, wenn dieser noch auf Kreta steht.
- Dazu würfelt er mit 1 Kämpfer. Wenn der Kämpfer den Wurf überlebt, so darf der Spieler Theseus auf sein Schiff setzen.

### Wie hilft mir Theseus?

- Theseus besetzt, wie ein Kämpfer oder ein Schatz, ein freies Feld des Schiffsplans. Ist dort kein Platz frei, darf er einen Kämpfer in die Unterwelt stellen.
- Für sämtliche Auftrags- und Aktionskarten zählt Theseus wie ein normaler Kämpfer.
- Bei einem Kampf wird Theseus mit den normalen Kämpfern mitgewürfelt. Er zählt doppelt so viel wie ein normaler Kämpfer, **also 2, 1 oder 0 Kampfpunkte**, je nachdem wie er zu liegen gekommen ist. Kommt Theseus mit dem Kreuz nach oben zu liegen, so wird er nicht in die Unterwelt gestellt, sondern bleibt auf dem Schiff des Spielers. Der Held ist unsterblich!
- Gewinnt ein Spieler einen Kampf gegen einen Konkurrenten, der Theseus an Bord hat, so kann der Sieger nun entweder einen Schatz, eine Aktionskarte oder Theseus an sich nehmen und auf seinen Schiffsplan stellen.
- Theseus zählt an Bord eines Schiffes **einen Siegpunkt** zusätzlich für diesen Spieler (jedoch ist **keine Siegpunktkarte** zu nehmen).

### Benötigtes Material:

1 großes oder kleines, farblich gut zu unterscheidendes (z.B. schwarzes) Carcassonne-Männchen

Autoren: Arno Steinwender & Wilfried Lepuschitz, Grafik: Andreas Resch

Einmaliger Druck des Österreichischen Spielemuseums zur Spielemesse SPIEL '08 in Essen, Deutschland. Diese Erweiterung enthält urheberrechtlich geschützte Teile. Ohne schriftliche Bewilligung aller Inhaber dieser Rechte ist die Vervielfältigung, Mikroverfilmung und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Medien sowie jede Art von Verwertung verboten. Web: [www.spielemuseum.at](http://www.spielemuseum.at)