

## **Uitbreiding**

# DRAAIKOLK VAN CHARYBDIS

# DEUKALION

### **Verhaal:**

Charybdis was een zeemonster uit de oude wereld. Ze verzwoeg enorme massa's water doorheen de dag, om dat vervolgens weer uit te spuwen, met enorme draaikolken tot gevolg. Charybdis was oorspronkelijk een zeenimf en de dochter van Poseidon en Gaia, maar na het stelen van het vee van Heracles, werd ze door Zeus als straf veranderd in een zeemonster.

### **Vorbereiding:**

Snijd de 3 draaikolk tegels uit en leg deze op de volgende velden op het spelbord: links tussen Styckx en Korinth, naast Halikarnassos en naast Cyprus

### **Hoe kan ik een draaikolk gebruiken?**

Door een draaikolktegel te betreden kunnen verder gelegen velden worden bereikt.

Draaikolktegels tellen niet als een veld.

Een schip dat door een draaikolk vaart naar een waterveld naast een andere draaikolk kost 1 verplaatsing, zoals een normale verplaatsing. De draaikolk oversteken kost geen extra verplaatsing.

Door een draaikolk varen is gevaarlijk. Als een speler door een draaikolk wenst te varen, dient hij met 2 soldaten te werpen (als deze beschikbaar zijn op zijn scheepsplattegrond). Elke soldaat die plat ligt met het kruisje naar boven, wordt in de onderwereld geplaatst.

Na het volbrengen van een opdrachtkaart mogen het schip van de speler en de Hydra door de draaikolk worden verplaatst zonder met soldaten te werpen, aangezien dat de wil van Zeus is.

### **Optionele regels voor Geoefende spelers.**

De draaikolken mogen aangrenzend aan andere velden dan hierboven voorgesteld worden aangelegd.

Authors: Arno Steinwender & Wilfried Lepuschitz.

Graphics: Andreas Resch

Vertaling: Christophe Mannaert (Christophe.Mannaert@telenet.be)

