

Erweiterung STRUDEL DER CHARYBDIS

DEUKALION

Story:

Die Charybdis war ein gestaltloses Meeresungeheuer der Antike. Sie sog dreimal am Tag das Meerwasser ein, um es danach brüllend wieder auszustößen. Dabei entstanden gefährliche Strudel im Meer, die alle Seeleute fürchteten. Die Charybdis war ursprünglich eine Meernymphe und Tochter von Poseidon. Als sie jedoch das Vieh des Herakles stahl, verwandelte sie Zeus zur Strafe in ein See-Monster mit riesigem Schlund.

Vorbereitung:

Die drei Strudelplättchen werden ausgeschnitten und auf den Spielfeldrand an folgende Felder angrenzend angelegt: Zwischen Styx und Korinth, neben Halikarnassos und neben Zypern.

Wie kann man den Strudel nutzen?

- Über ein Strudelplättchen kann man direkt auf andere Meeresfelder ziehen.
- Strudelplättchen selbst zählen nicht als Felder.
- Zieht ein Spieler sein Schiff in seinem Zug durch einen Strudel auf ein anderes an einen Strudel grenzendes Meeresfeld, kostet dies 1 Bewegungspunkt wie eine normale Bewegung (der Strudel selbst kostet also keine Extra-Bewegungspunkte).
- Eine Reise durch einen Strudel der Charybdis ist nicht ungefährlich. Möchte ein Spieler in seinem Zug durch den Strudel ziehen, so würfelt er 2 Kämpfer (sofern vorhanden). Jeder Kämpfer, der mit einem Kreuz nach oben liegen bleibt, wird in die Unterwelt gestellt.
- Nach einem Kampf können das Schiff eines anderen Spielers sowie die Hydra (siehe Kampfregeln) ebenso durch die Strudel versetzt werden. Dies ist der Wille Zeus und daher werden in diesem Fall keine Kämpfer gewürfelt.

Optional für erfahrene Spieler:

Bei der Spielvorbereitung können die Strudelplättchen auch angrenzend an beliebige andere Meeresfelder als oben beschrieben auf den Spielfeldrand gelegt werden.

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

Einmaliger Druck des Österreichischen Spielemuseums zur Spielmesse 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. © 2008 Hasbro & White Castle Games.

