

Stefano Cavanè's

QUICKSAND





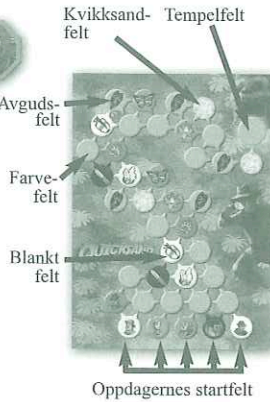
Norske Regler



KOMPONENTER



SPILLBRETET



INNLEDNING

I **Quicksand** kontrollerer spillerne i hemmelighet en av seks oppdagelsesreisende som kappes om å være den første til å oppdage et skjult tempel i jungelen. Ved å spille kort flytter du og motspillerne de oppdagelsesreisende mot tempelet -eller senker dem ned i kvikksand.

Quicksand er et brettspill for 2-5 spillere som kan spilles på 10-20 minutter.

Spilletts mål

Målet i **Quicksand** er å få din egen oppdager til tempelet før noen annen. Spilleren som får sin oppdager først til tempelet vinner!

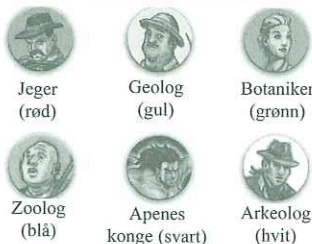
Mens du spiller kort for å flytte din oppdagelsesreisende nærmere tempelet, må du passe på å holde *hvilken av dem det er hemmelig*. Om motspillerne dine finner ut hvilken av oppdagerne som er din, vil de unngå å spille ut kort som kan hjelpe deg, og gjøre det de kan for å senke oppdageren din i kvikksand.

På sammen måte kan du følge nøye med på hvilke kort motspillerne dine bruker, kan du kanskje tenkte deg til hvilken oppdager de har. Når du først har funnet ut av det, kan du spille for å hindre dem i å nå tempelet.

Komponenter

- **Spillbrettet:** Spillbrettet viser ruten som oppdagerne må følge for å finne det skjulte tempelet.
- **Spillkort:** En kortstokk på 83 spillkort som dere bruker for å flytte oppdagerne gjennom jungelen mot tempelet.
- **Identitetsmarkører:** Disse seks markørene forestiller de seks oppdagelsesreisende. Spillerne trekker hver sin markør på tilfeldig måte for spillet begynner, og må holde hemmelig hvilken det er gjennom hele spillet.
- **Oppdagerbrikker:** Disse seks brikkene forestiller de oppdagelsesreisende som kappes om å finne tempelet først. Merk at hver brikke har sin egen farge. Se diagrammet for detaljer. Før dere spiller **Quicksand** for første gang, må dere sette på klistremerkene til oppdagerbrikkene, slik det står i diagrammet 'Montering av oppdagerbrikkene'. Hver brikke har to

DE OPPDAGELSESREISENDE



sider, en med en oppdager på, og en med kvikksand.

OPPSETT

1. Hver av oppdagerne har sitt eget startfelt nederst på brettet. Plassér de seks oppdagerne på feltene sine med bildet opp slik at man ser hvem de er.
2. Bland de seks identitetsmarkørene med bildet ned.
3. Hver spiller trekker en identitetsmarkør i hemmelighet. Se på markøren du trekker, men ikke la noen andre vite hvilken det er. *Markøren din sier deg hvilken oppdager som er din egen.* Legg identitetsmarkøren framfor deg med bildet ned.
4. Identitetsmarkørene som er igjen forblir med bildet ned og legges til side. Spillerne får ikke se på disse markørene.
5. Stokk spillkortene godt.
6. Hver spiller trekker seks kort.

Å SPILLE

Bestem hvem som skal begynne. Når den spillerens tur er over, er det turen til spilleren til venstre for ham, og så videre rundt bordet.

Når det er din tur, må du utføre disse to trinnene i denne rekkefølgen:

1. **Spela ut kort frå din hand:** Du får spela ut valfritt antal kort så länge de är likadana (se förklaring nedan).
2. **Dra kort:** Dra kort så att du alltid har 6 kort på handen.

Å SPILLE UT KORT

Det er to slags kort som kan spilles: *Kvikksandkort* og *flyttekort*. Flyttekort er inndelt i seks farger, en for hver oppdagelsesreisende.

I løpet av din tur kan du spille så mange kort som helst, såfremt de alle er av samme slag. For eksempel kan du spille ut tre kvikksandkort, eller to blå flyttekort, eller fire røde flyttekort.

Når et kort er spilt ut, legges det med bildet opp i en bruktbunke.

Å spille flyttekort

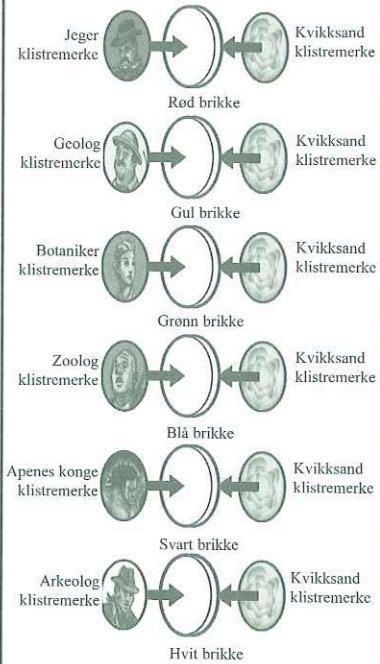
Du kan spille ut så *mange flyttekort som helst*, men de må alle være i samme farge.

For hver flyttekort du spiller, må du flytte oppdageren i den fargen framover ett felt på brettet. For eksempel, om du spiller ut to røde kort, må du flytte Jegeren to felt.

MONTERING AV OPPDAGERBRIKKENE

Før dere skal spille **Quicksand** for første gang, må dere sette klistremerker på oppdagerbrikkene.

- Fest **Jeger**-klistremerket på den **røde** brikken.
- Fest **Geolog**-klistremerket på den **gule** brikken.
- Fest **Botaniker**-klistremerket på den **grønne** brikken.
- Fest **Zoolog**-klistremerket på den **blå** brikken.
- Fest **Apenes konge**-klistremerket på den **svarte** brikken.
- Fest **Arkeolog**-klistremerket på den **hvite** brikken.
- Fest **kvikksand**-klistremerker på baksiden av *hver* av disse brikkene.



Å flytte oppdagelsesreisende

Når en oppdager flyttes på brettet, må disse reglene følges:

- Du kan bare flytte oppdageren i retninger som vises av piler på feltet oppdageren står på.
- Bare en oppdager kan stå i et felt av gangen. En oppdager kan imidlertid flyttes 'over' en annen dersom du spiller nok flyttekort.
- Avgudskort er egne flyttekort-jokere som kan gjelde som *hvilken som helst* farge. Du kan spille ut så mange avgudskort som helst, alene eller i tillegg til andre flyttekort (som må være av lik farge). Dersom du spiller ut avgudskort alene, må du erklære hvilken farge de skal gjelde som.

Eksempel nr 1:

Nataniel spiller ut to grønne flyttekort og et avgudskort, så han må flytte botanikeren tre felt. Eksempel nr 2:

Linda spiller ut to avgudskort alene. Hun erklærer dem for hvite kort å være, og må følgelig flytte Arkeologen to felt.

Fargede felt

Når en oppdagers flytt *ender opp* i et felt på brettet av samme farge som seg, kan du velge å kaste ett kort fra hånden. Kastede kort legges med bildet opp på bruktbunken.

For eksempel: dersom du flytter Botanikeren til et grønt felt, kan du velge å kaste et kort.

Å kaste kort er viktig fordi det lar deg fjerne kort fra hånden som ville hjulpet motspilleren dersom du hadde spilt dem ut. For eksempel: om du i hemmelighet kontrollerer Geologen (gul), mens Zoologen (blå) er nærmest tempelet, ville det være fint å kvitte seg med de blå kortene fordi om du spiller dem vil du bare hjelpe Zoologens spiller med å nærme seg seier.

Avgudsfelt

Når en oppdagers flytt *ender opp* i et avgudsfelt, kan du velge å kaste ett kort fra hånden. Kastede kort legges med bildet opp på bruktbunken.

Kvikksandfelt

Når en oppdagers flytt *ender opp* i et kvikksandsfelt, blir den oppdageren *sittende fast* i kvikksanden. For å vise at oppdageren sitter fast, snu brikken slik at kvikksandsymbolet kommer opp.

Sitte fast i kvikksand

En oppdager som har bildesiden ned *sitter fast* i kvikksand. Når du flytter en oppdager som sitter fast, brukes det første kortet som spillet til å *redde* oppdageren ut av kvikksanden. Når en oppdager reddes, snu det slik at bildet kommer opp igjen.

Når en oppdager er reddet, kan den flytte som vanlig.

Om du bare spiller ett kort for å flytte en oppdager som sitter fast, redder du den, men oppdageren kommer ikke videre i din tur.

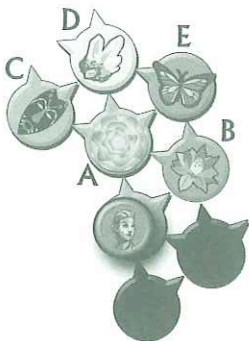
EKSEMPEL PÅ FLYTT

I dette eksempelet er Botanikeren (grønn) på et felt hvor pilene peker mot felt A og B. Ved å bruke ett grønt kort, kan spilleren flytte botanikeren til enten A eller B, men ikke til noen av de skraverte feltene.

Felt A (kvikksand): Dersom botanikeren *ender opp* på dette feltet, sitter hun fast i kvikksanden, og brikken hennes snus.

Felt B (grønn): Dersom botanikeren *ender opp* på dette feltet, får spilleren som flyttet henne dit muligheten til å kaste ett kort fra hånden med det samme.

Ved å spille ut to grønne kort, kan botanikeren flyttes 'over' felt A, og *ende opp* i enten felt C, D eller E.



Felt C (avgud): Dersom botanikeren *ender opp* på dette feltet, kan spilleren kaste ett kort fra hånden med det samme.

Feltene D og E (gul og blå): Dersom botanikeren *ender opp* på et av disse feltene, hender det ingen ting.

Eksempel: Arkeologen sitter fast. En spiller bruker to hvite kort for å flytte arkeologen. Det første hvite kortet redder arkeologen (snu brikken med bildet opp igjen) og det andre kortet flytter arkeologen ett felt.

Å spille kvikksandkort

Når du spiller et kvikksandkort, velger du en av oppdagerne som blir *sittende fast* i kvikksand der den står (slik det er forklart over). For å vise at oppdageren sitter fast, snu brikken slik at bildet kommer ned og kvikksandsiden vises.

Du kan spille så mange kvikksandkort som helst i løpet av din tur. Imidlertid må du velge *én forskjellig oppdager med bildesiden opp* for *hvert* kvikksandkort du spiller. Disse blir så *sittende fast* i kvikksanden. Du kan altså ikke velge en oppdager som alt sitter fast. Merk at du *får* velge oppdager som ikke står på et kvikksandfelt. De blir like fullt *sittende fast* der de står.

TREKKE KORT

På slutten av turen din må du trekke kort til du har seks kort på hånden. På denne måten fyller du på hånden etter hver tur.

Dersom bunken med spillkort går tom, stokk bruktbunken og lag en ny stokk å trekke fra av den.

STRATEGITIPS

Det er lett å bare spille kort som hjelper din egen oppdager framover, men å gjøre det vil som regel avsløre overfor motspillerne hvilken som er din. Når de først finner ut hvilken oppdager som er din, vil de unngå å spille kort som kan hjelpe deg, og sannsynligvis prøve å drukne stakkaren i kvikksand...

På samme måte kan du kanskje finne ut hvilke oppdager motspillerne har ved å følge nøye med på hvilke kort de spiller. Når du finner ut av det, kan du spille kort som er til hinder for dem.

Til slutt, merk også at det å kunne kaste et kort er en god ting, fordi det lar deg kvitte deg med kort som hjelper motspillerne, og frir opp plass på hånden for å trekke inn bedre kort.

Å NÅ FRAM TIL TEMPELET OG VINNE SPILLET

Når en oppdagerbrikke kommer seg helt fram til tempelfeltet, skal spilleren som har den oppdagerens identitetsmarkør vise den fram. Den spilleren er vinneren.

Dersom *ingen* av spillerne har identitetsmarkøren til den oppdageren, settes den oppdageren tilbake til startfeltet og spillet fortsetter.

SPILLETS OPPHAVSMENN

Design: Stefano Cavanè

Development: Darrell Hardy

Editing: Christian T. Petersen, Kevin Wilson, and Eric Lang

Graphic Design: Brian Schomburg and Scott Nicely

Art: Thomas Denmark and David Rabbitte

Norsk oversettelse: Tom S Aukner

Quicksand is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Copyright ©2003 Fantasy Flight Publishing, Inc., published under license from Venice Connection. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission from the publisher.