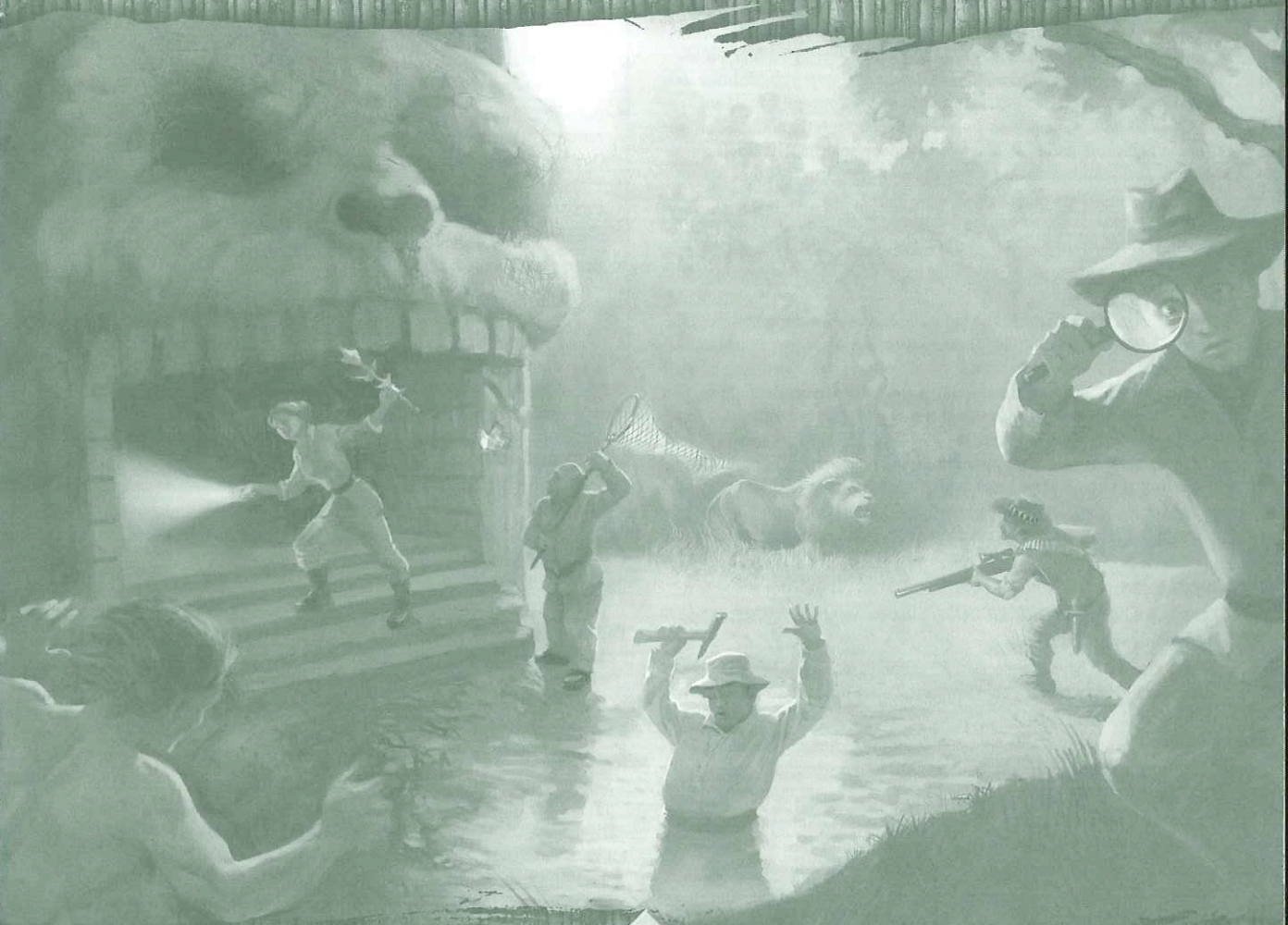


Stefano Cavanè's

QUICKSAND



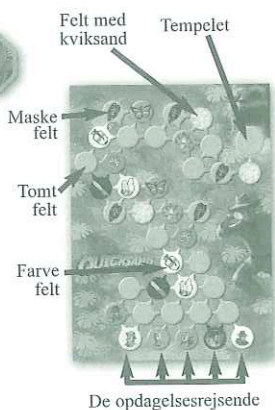
FANTASY FLIGHT
GAMES



KOMPONENTER



BRÆTTET



INTRODUKTION

I **Quicksand** kontrollerer du og hver af dine modstandere hemmeligt en af seks opdagelsesrejsende der kæmper sig imod hinanden for først at finde det skjulte tempel. Ved at spille kort rykker du og dine modstandere de opdagelsesrejsende frem imod templet - eller styrer dem ind i kviksand.

Quicksand er et brætspil for 2-5 spillere og kan spilles på 10-20 minutter.

Spillets Mål

Målet i **Quicksand** er at få din opdagelsesrejsende frem til templet før dine modstanderes opdagelsesrejsende. Spilleren der først får sin opdagelsesrejsende frem til templet vinder spillet!

Mens du spiller kort for at rykke din opdagelsesrejsende tættere på templet skal du være påpasselig med at *hemmeligholde hvilken opdagelsesrejsende du kontrollerer*. Hvis dine modstandere finder ud af hvilken opdagelsesrejsende der er din, vil de undgå at spille kort der hjælper dig og gøre deres bedste for at sænke din opdagelsesrejsende i kviksand.

Hvis du holder øje med hvilke kort dine modstandere spiller, kan du muligvis regne ud hvilken opdagelsesrejsende der er deres. Når du finder ud af dette kan du spille kort, der vil forhindre disse opdagelsesrejsende i at nå det skjulte tempel.

Komponenter

- **Brættet:** Brættet viser den sti, som de opdagelsesrejsende skal bruge for at nå frem til det skjulte tempel.
- **Kort:** Der er et kortsæt på 83 kort som du og dine modstandere bruger til at rykke jeres opdagelsesrejsende frem ad stien imod det skjulte tempel.
- **Identitets Markører:** Disse seks markører repræsenterer de seks opdagelsesrejsende. Hver spiller trækker en tilfældig markør før spillet starter og skal holde denne hemmelig for de andre spillere igennem hele spillet.
- **De Opdagelsesrejsende:** Disse seks brikker repræsenterer de opdagelsesrejsende der forsøger at komme først til templet. Bemærk at hver opdagelsesrejsende har hver deres farve. (Se diagrammet for detaljer) Før det første spil **Quicksand**, skal du påsætte brikkerne klistermærker (som illustreret i diagrammet "Samling af de

DE OPDAGELSESEJSENDE



opdagelsesrejsendes brikker") for at give dem to forskellige sider. Hver brik har et billede af den opdagelsesrejsende på forsiden og kviksand på bagsiden.

OPSÆTNING

1. Hver opdagelsesrejsende har deres egen plads i bunden af brættet, hvor de starter. Placer de seks opdagelsesrejsendes brikker på deres plads med forsiden opad så de opdagelsesrejsende ses.
2. Bland de seks identitets markører med forsiden nedad.
3. Hver spiller trækker hemmeligt en identitets markør. Kig på den markør du trækker, men uden at vise den til andre spillere. *Din markør viser dig hvilken af de opdagelsesrejsende der er din*. Placer din identitets markør foran dig med forsiden nedad.
4. Alle overskydende markører sættes til siden med forsiden nedad. Spillerne må ikke kigge på disse.
5. Bland kortene.
6. Hver spiller trækker seks kort.

SPILLETS GANG

Udvælg tilfældigt en spiller til at tage den første tur. Når denne spillers tur er slut tager spilleren til venstre hans tur. På denne måde roterer spillet i urets retning.

På din tur skal du foretage dig de følgende to ting i den nedenstående rækkefølge:

1. **Spil kort fra din hånd:** Du må spille ethvert antal kort, så længe de alle er i den samme farve. (Som forklaret nedenfor)
2. **Træk kort:** Træk kort så du har seks kort på din hånd.

KORT

Der findes to typer kort du kan spille: **Kviksand kort** eller **Bevægelses kort**. **Bevægelses kort** er opdelt i seks farver (en farve for hver opdagelsesrejsende.)

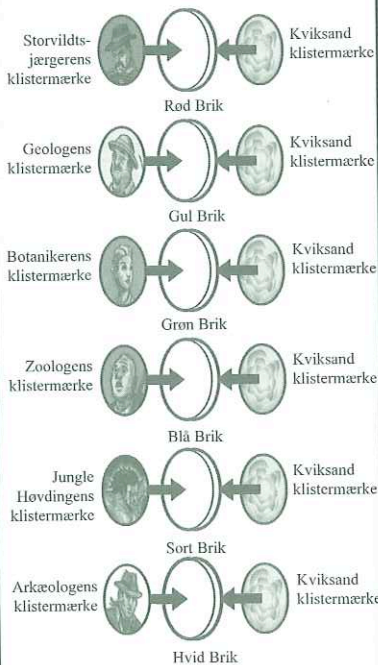
Under din tur må du spille et hvilket som helst antal kort, men de skal alle være ens. (For eksempel må du spille tre **Kviksand kort** eller to **blå kort** eller fire **røde kort**.)

Efter et kort er spillet placeret det med forsiden opad i en bunke for brugte kort.

SAMLING AF DE OPDAGELSESEJSENDE BRIKKER

Før du spiller **Quicksand** første gang skal du påsætte klistermærkerne på brikkerne.

- Placer **Storvildtjægerens** klistermærke på den ene side af den **røde** brik.
- Placer **Geologens** klistermærke på den ene side af den **gule** brik.
- Placer **Botanikerens** klistermærke på den ene side af den **grønne** brik.
- Placer **Zoologens** klistermærke på den ene side af den **blå** brik.
- Placer **Jungle Hovdingens** klistermærke på den ene side af den **sorte** brik.
- Placer **Arkæologens** klistermærke på den ene side af den **hvide** brik.
- Placer **kviksand klistermærker** på den modsatte side på hver af de seks brikker.



Bevægelses Kort

Du må spille hvilken som helst antal Bevægelses kort, dog skal de alle være i den samme farve.

For hvert af disse kort du spiller skal du rykke den opdagelsesrejsendes brik frem et felt på brættet. Hvis du eksempelvis spiller to røde kort, skal du rykke den røde opdagelsesrejsende (Storvildtsjægeren) to felter.

Ryk Opdagelsesrejsende

Når du rykker en opdagelsesrejsende på brættet skal du følge disse regler:

- Du må kun rykke den opdagelsesrejsende i en retning der er indikeret ved en pil.
- Kun en opdagelsesrejsende på befinde sig på et felt ad gangen. Du må gerne rykke en opdagelsesrejsende "over" en anden, hvis du spiller kort nok til dette.
- *Maske* kort er specielle "triumf" Bevægelseskort, der repræsenterer hvilken som helst farve. Du må spille ethvert antal maske kort alene eller i tillæg til andre bevægelseskort (der alle skal være ens). Hvis du spiller et eller flere Maske kort alene skal du udnævne hvilken farve de repræsenterer. *Eksempel #1:* Kevin spiller to grønne Bevægelseskort og et Maske kort, så han skal rykke Botanikeren tre felter. *Eksempel #2:* Donna spiller to Maske kort alene. Hun udnævner dem som hvide kort, så hun skal rykke Arkæologen to felter.

Farvede Felter

Når du slutter en opdagelsesrejsendes ryk på et felt på brættet af den samme farve som denne opdagelsesrejsende, må du kassere et kort fra din hånd. Kort kasseres ved at lægge det med forsiden opad i bunken for brugte kort.

For eksempel, hvis du rykker Botanikeren frem til et grønt felt må du kassere et kort.

Kassering af kort er vigtig da det giver dig muligheden for at fjerne kort fra din hånd som ellers, hvis spillet, havde hjulpet dine modstandere. For eksempel, hvis du i hemmelighed kontrollerer Geologen (gul), men Zoologen (blå) er tættest på templet, så vil det være godt at kassere dine blå kort fordi hvis du spiller dem vil bringe spilleren, der kontrollerer Zoologen, tættere på at vinde.

Felter med en Maske

Når du slutter enhver opdagelsesrejsende bevægelse på et felt med en Maske, må du kassere et kort fra din hånd. Kort er kasseret med forsiden opad i bunken for brugte kort.

Felter med Kviksand

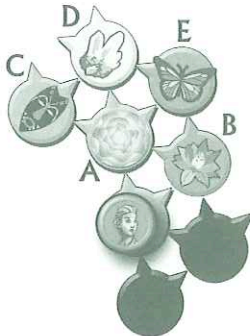
Når du ender en opdagelsesrejsendes ryk på et felt med Kviksand, så bliver den opdagelsesrejsende fanget i kviksandet. For at vise at den opdagelsesrejsende sidder fast, vend brikken på brættet så den side med kviksand vender opad.

ET EKSEMPEL PÅ BEVÆGELSE

I dette eksempel, befinder Botanikeren (grøn) sig på det grå felt, der har pile pegende på felterne A og B. Ved at spille et grønt kort kan en spiller rykke Botanikeren til enten felt A eller B, men ikke til nogen af de sorte felter.

Felt A (Kviksand): Hvis spilleren ender Botanikeren ryk på dette felt, vil Botanikeren sidde fast i kviksandet og spilleren skal vende brikken om.

Felt B (Grøn): Hvis spilleren ender Botanikeren ryk på dette felt, må spilleren straks kassere et kort fra sin hånd.



Ved at spille to grønne kort, kan spilleren rykke Botanikeren "over" felt A og slutte dennes ryk i felterne C, D eller E.

Felt C (Maske): Hvis en spiller ender Botanikeren ryk på dette felt, må spilleren straks kassere et kort fra sin hånd.

Felt D & E (Gul og Blå): Hvis spilleren ender Botanikeren ryk på en af disse felter så sker der ingen ting.

Fanget i Kviksand

En opdagelsesrejsende med forsiden nedad sidder fast. Når du rykker en opdagelsesrejsende der sidder fast, er det første kort du spiller brugt til at frigøre den opdagelsesrejsende. Når du har frigjort en opdagelsesrejsende så vend brikken om så forsiden peger opad.

Efter du har frigjort en opdagelsesrejsende må du rykke denne som normalt.

Hvis du kun spiller et kort for at rykke en opdagelsesrejsende der sidder fast, frigører du blot denne og kan ikke bevæge den i denne tur.

Eksempel: Arkæologen sidder fast. En spiller bruger to hvide kort for at bevæge Arkæologen. Det første kort frigører Arkæologen (vender brikken om så forsiden ses) og det andet kort rykker denne et felt frem.

KVIKSAND KORT

Når du spiller et Kviksand kort skal du vælge en opdagelsesrejsende, der bliver fanget i kviksand (som beskrevet tidligere). For at vise at den opdagelsesrejsende sidder fast, vend brikken så siden med kviksand vender opad.

Du må spille hvilket som helst antal Kviksand kort i din tur. For hver Kviksand kort du spiller skal du vælge en opdagelsesrejsende, hvis brik vender forsiden opad, der kommer til at sidde fast i kviksandet. (Dette betyder at du ikke kan vælge en opdagelsesrejsende der allerede sidder fast.) Bemærk at du gerne må vælge en opdagelsesrejsende, der ikke befinder sig på et felt med kviksand.

TRÆK KORT

I slutningen af din tur, skal du trække kort indtil du har seks på din hånd. På denne måde bliver din hånd gendannet i slutningen af din tur. Hvis kortbunken løber ud, bland bunken med de brugte kort for at danne en ny kortbunke.

TIPS

Til trods for du kun vil spille kort, der rykke din opdagelsesrejsende tættere på templet, kan dette også afløre overfor de andre spillere hvilken opdagelsesrejsende du kontrollerer. Når de først indser hvilken opdagelsesrejsende, der tilhører dig, vil de undgå at spille kort der hjælper dig og din opdagelsesrejsende vil blive målet for en del Kviksand kort.

Hvis du ligeledes holder øje med hvad dine modstandere spiller og kasserer, kan du måske regne ud hvilke opdagelsesrejsende, der er deres. Når først du ved dette kan du spille kort for at forsinke disse opdagelsesrejsende.

Til sidst bør det bemærkes at kassering af kort er værdifuldt, da det tillader dig at komme af med nogle kort der ville kunne hjælpe din modstander og samtidig giver dig mulighed for at trække flere kort, der kan hjælpe dig.

VINDEREN AF SPILLET

Når en opdagelsesrejsende endelig når frem til templet, skal den spiller der kontrollerer den opdagelsesrejsende straks afløre dette. Denne spiller vinder spillet.

Hvis ingen af spillerne kontrollerer den opdagelsesrejsende, placeres denne tilbage på start pladsen og spillet fortsætter.

CREDITS

Spil design: Stefano Cavanè

Udvikling: Darrell Hardy

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

Grafisk Design: Brian Schomburg and Scott Nicely

Illustration: Thomas Denmark and David Rabbitte

Oversættelse: Anders M. Petersen

Quicksand er et varemærke fra Fantasy Flight Publishing, Inc. Copyright ©2003 Fantasy Flight Publishing, Inc. udgivet under licens fra Venice Connection. Alle rettigheder er reserverede. Ingen del af dette produkt på reproduceres uden udtrykkelig tilladelse fra udgiveren.