



QUICKSAND!

Ta din äventyrare genom den riskfyllda djungeln – håll dig lugn och tappa inte huvudet!

Spelet innehåller

Spelplan

4 st äventyrare i fem delar

1 Quicksand-tärning (stora gröna tärningen)

1 Stegtärning (lilla tärningen)

Regler

Spelet i korthet

Bli den förste spelaren som tar sin äventyrare – eller det som återstår av den – från Start till Mål! Under resan stöter ni på jordskred som knuffar tillbaka er, och lianer som svingar er framåt. Försök ta tag i en lian och landa på en säker plats så din äventyrare klarar sig helskinnad. Längs stigen ni färdas på döljer sig områden med Quicksand som drar ner din äventyrare – bit för bit! Håll alltid utkik efter den lömska alligatoren som lurar i träsket redo att mota er tillbaka på stigen. Kom ihåg att den speciella **Quicksand-tärningen** kan hjälpa dig framåt!

Innan ni börjar

1. Lägg upp spelplanen. Varje spelare väljer en färg och sätter ihop de fem delarna till sin äventyrare.
2. Varje spelare slår den stora **Quicksand-tärningen** i tur och ordning, och **tar bort det antal delar från sin äventyrare som tärningen visar** – starta med fötterna och gå uppåt. Placera sedan vad som återstår av äventyraren på startrutan.

Exempel: Om du slår en 2:a, plocka bort de 2 nedersta delarna av din äventyrare och lägg dem åt sidan: din äventyrare startar med Quicksand ända upp till midjan. Om du slår en 4:a, lägger du bara hatten på startrutan.

UNDANTAG: Om **Quicksand-tärningen visar ALLIGATORN** förblir din äventyrare komplett.



3. Yngst spelare börjar. Spelet fortsätter sedan med näste spelare till vänster.

Spelet kan börja

När det är din tur har du två alternativ:

- Flytta fram din äventyrare exakt det antal steg som motsvarar din äventyrares höjd (antal delar)

ELLER

- Slå **Steg-tärningen** och addera antalet på tärningen med din äventyrares höjd (antal delar). Du måste bestämma **innan du flyttar** om du vill slå **Steg-tärningen**. OBS! Sidan med "0" på tärningen betyder just **noll**; addera inte någon del till din höjd.

Exempel: Din 2-delar höga äventyrare kommer landa i Quicksand om du väljer att flytta två steg framåt, så du väljer att även slå **Steg-tärningen** och flyttar äventyraren två steg fram (din nuvarande höjd) plus det antal du slår med **Steg-tärningen**. Kanske klarar du dig förbi Quicksanden och landar på ett säkert ställe!

FÖRTYDLIGANDE:

- Din äventyrare måste alltid flytta det **antal steg lika med figurens aktuella höjd**.
- Du måste bestämma i början av ditt drag, innan du flyttar, om du ska välja att slå **Steg-tärningen**.
- Flera äventyrare kan stå på samma ruta på spelplanen samtidigt.
- Du följer endast instruktionerna på en spelplansruta om du har landat där under din egen tur. Om du skickats till en ruta av den otäcka Alligatoren, **följer du inte instruktionerna på rutan!**

Förtydligande spelplansrutor

Rulla & Sjunk: Landar du här så måste du genast slå **Quicksand-tärningen**. Din äventyrare sjunker ner det antal du slagit med tärningen, så ta bort det antal delar från din äventyrare, börja från fötterna. Din äventyrare kan aldrig sjunka ner mer än till hatten.

Även om du har sjunkit ända ner till hatten, slår du **Quicksand-tärningen** för att försöka få en **ALLIGATOR** - får du det flyttar du tillbaka valfri spelares äventyrare på spelplanen samma antal steg som denna figures höjd.

Exempel: En annan spelares 3-delars-höga äventyrare är framför dig på spelplanen – kanske är han nära mål - slår du en **ALLIGATOR** får du flytta tillbaka denne äventyrare 3 steg – **men den ska INTE följa instruktionerna på den nya rutan den hamnar på.**

Hjälpande gren: Lägg till en bit på din äventyrare (om inte redan komplett).

Rulla & glid tillbaka: Landar du här slår du omedelbart **Steg-tärningen**. Din äventyrare **flyttar tillbaka** på spelplanen det antal steg tärningen visar och **följer instruktionerna på den spelplansrutan där du hamnar.**

Säker klippa: Här är du torr och säker! Du får tillbaka samtliga delar av din äventyrare - bygg ihop den till en komplett figur. Under tiden du är placerad på klippan kan **inte alligatorerna nå dig!**

Svinga framåt-lian: Svinga fram din äventyrare från din nuvarande ruta till den anvisade. **Följ instruktionen på rutan du hamnar på.**

Rädda en vän: Välj valfri spelares äventyrare och bygg ihop till komplett. Din goda gärning belönas med att din äventyrare får 1 extra del (om inte redan komplett).

Lerskred: Oooops! Om du landar här åker du genast tillbaka till anvisad ruta. **Följ instruktionerna på rutan du hamnar på.**

Slutspurt: När du nått slutspurten (de sista 8 rutorna innan lägret), får du inte använda **Steg-tärningen** när det är din tur. Du kan bara förflytta din äventyrare framåt det antal steg den är hög (antal delar).



Rolla & sjunk



Hjälpande gren



Rolla & glid tillbaka



Säker klippa



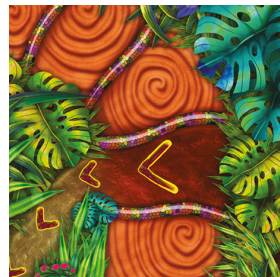
Svinga framåt-lian



Rädda en vän



Lerskred



Slutspurt

Vem vinner?

Förste spelare som tar sin äventyrare runt spelplanen och in i lägret vinner. Det spelar ingen roll hur liten äventyraren är – det räcker med hatten! Och eftersom lägret ligger högt och torrt på toppen av klippor så kan du bygga upp din äventyrare till fullhöjd så fort du når lägret.

För ett kortare spel

För ett kortare spel, slå **alltid Steg-tärningen** när det är din tur, flytta fram din äventyrare det antal tärningen visar plus **det antal delar din äventyrare är hög**.

OBS! Denna version kan passa yngre spelare bättre. Om de alltid slår **Steg-tärningen** slipper de ta strategiskt beslut när det är deras tur.



Mycket nöje!

Plasto World of Entertainment AB
Industrigatan 1, 235 32 Vellinge, Sweden
info@wowentertainment.se
För fler kul spel: www.wowentertainment.se/spel
2020-04-22



QUICKSAND!

Før din eventyrer gjennom den farefulle jungelen – behold roen og ikke mist hodet!

Spillet inneholder

Spillebrett

4 stk. eventyrere i fem deler

1 Quicksand-terning (store grønne terningen)

1 Steg-terning (den lille terningen)

Regler

Spillet i korthet

Bli den første spilleren som tar sin eventyrer – eller det som er igjen av ham eller henne – fra Start til Mål! Under reisen støter dere på jordskred som presser dere tilbake, og lianer som svinger dere forover. Prøv å få tak i en liane og land på et sikkert sted slik at eventyreren din kommer seg helskinnet fram. Langs stien dere ferdes på skjuler det seg områder med Quicksand som trekker eventyreren din ned – bit for bit. Hold alltid utkikk etter den lumske alligatoren som lurar i sumpen, klar til å drive dere tilbake på stien. Husk at den spesielle **Quicksand-terningen** kan hjelpe deg forover!

Før dere begynner

1. Legg opp spillebrettet. Hver spiller velger en farge og setter sammen de fem delene til sin eventyrer.
2. Hver spiller kaster den store **Quicksand-terningen** i tur og orden og **fjerner det antall deler fra sin eventyrer som terningen viser** – start med føttene og gå oppover. Plasser deretter det som er igjen av eventyreren på startruten.

Eksempel: Hvis du kaster en 2-er, tar du vekk de 2 nederste delene av eventyreren din og legger dem til side: eventyreren din starter med Quicksand helt opp til midjen. Hvis du kaster en 4-er, legger du bare hatten på startruten.

UNNTAK: Hvis **Quicksand-terningen viser ALLIGATOREN**, forblir eventyreren din komplett.



3. Den yngste spilleren begynner. Spillet fortsetter deretter med neste spiller til venstre.

Spillet kan begynne

Når det er din tur, har du to alternativer:

- Flytt eventyreren din fram nøyaktig det antall steg som tilsvarer din eventyrers høyde (antall deler)

ELLER

- Kast **Steg-terningen** og legg antallet på terningen til din eventyrers høyde (antall deler). Du må bestemme **før du flytter** om du vil kaste **Steg-terningen**. OBS! Siden med "0" på terningen betyr nettopp "0"; ikke legg noen del til høyden din.

Eksempel: Din 2 deler høye eventyrer kommer til å lande i Quicksand dersom du velger å flytte to steg forover, så du velger å kaste **Steg-terningen** og flytter eventyreren to steg forover (din nåværende høyde) pluss det antallet du kaster med **Steg-terningen**. Kanskje du greier deg forbi Quicksanden og lander på et sikkert sted!

FORKLARING:

- Eventyreren din må alltid flytte det **antall steg som tilsvarer figurens aktuelle høyde**.
- Du må bestemme i begynnelsen av ditt trekk, før du flytter, om du skal velge å kaste **Steg-terningen**.
- Flere spillere kan stå på samme rute på spillebrettet samtidig.
- Du følger bare anvisningene på en rute på spillebrettet dersom du har landet der i løpet av din egen tur. Hvis du er sendt til en rute av den fæle sendes Alligatoren, **følger du ikke anvisningene på ruten!**

Forklaring av spillebrettets ruter

Rull & Synt: Lander du her, må du omgående kaste **Quicksand-terningen**. Eventyreren din synker ned det antallet du har fått på terningen, så fjern det antallet deler fra eventyreren. Begynn med føttene. Eventyreren din kan aldri synke ned til mer enn hatten.

Selv om du har sunket helt ned til hatten, kaster du **Quicksand-terningen** for å forsøke å få en **ALLIGATOR** – får du det, flytter du valgfri spillers eventyrer tilbake på brettet samme antall steg som denne figurens høyde.

Eksempel: En annen spillers 3-deler høye eventyrer er foran deg på spillebrettet – kanskje den er nær mål – hvis du slår en **ALLIGATOR**, kan du flytte denne eventyreren 3 steg tilbake – **men den skal IKKE følge anvisningene på den nye ruten den havner på.**

Hjelpende grein: Legg til en bit på eventyreren din (hvis den ikke allerede er komplett).

Rull & skli tilbake: Lander du her, kaster du umiddelbart **Steg-terningen**. Eventyreren din **flytter bakover** på spillebrettet det antall steg terningen viser og **følger anvisningene på den neste spillebrettruten du havner på.**

Sikker klippe: Her er du tørr og sikker! Du får tilbake samtlige deler av eventyreren din – sett den sammen til en komplett figur. Så lenge du er plassert på klippen, kan **ikke alligatorene nå deg!**

Svinge forover-liane: Sving eventyreren din fra den nåværende ruten til den anviste. **Følg instruksjonene på ruten du havner på.**

Redd en venn: Velg valgfri spillers eventyrer og sett den sammen komplett. Din gode gjerning belønnes med at din eventyrer får 1 ekstra del (hvis den ikke allerede er komplett).

Leirskred: Oooops! Hvis du lander her, går du omgående tilbake til anvist rute. **Følg instruksjonene på ruten du havner på.**

Innspur: Når du er kommet til innspurten (de 8 siste rutene før leiren), kan du ikke bruke **Steg-terningen** når det er din tur. Du kan bare flytte eventyreren din framover det antall steg den er høy (antall deler).



Rull & Synk



Hjelpende grein



Rull & skli tilbake



Sikker klippe



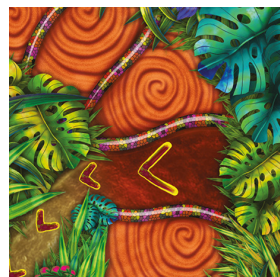
Svinge forover-liane



Redd en venn



Leirskred



Innsputt

Hvem vinner?

Den første spilleren som får sin eventyrer rundt spillebrettet og inn i leiren vinner. Det spiller ingen rolle hvor liten eventyreren er – det holder med hatten! Og ettersom leiren ligger høyt og tørt på toppen av klipper, kan du bygge opp eventyreren din til full høyde så snart du når leiren.

For et kortere spill

For et kortere spill, kast alltid **Steg-terningen** når det er din tur, flytt eventyreren din fram det antall terningen viser pluss **det antall deler eventyreren er høy**.

OBS! Denne versjonen kan passe bedre for yngre spillere. Hvis de alltid kaster **Steg-terningen**, slipper de å ta strategiske beslutninger når det er deres tur.



Ha det gøy!

Plasto World of Entertainment AB
Industrigatan 1, 235 32 Vellinge, Sweden
info@wowentertainment.se

For flere morsomme spill: www.wowentertainment.se/spel
2020-04-22