

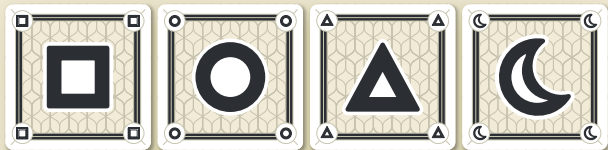
QUICKSAND

DIE KOOPERATIVE ECHTZEIT-HERAUSFORDERUNG

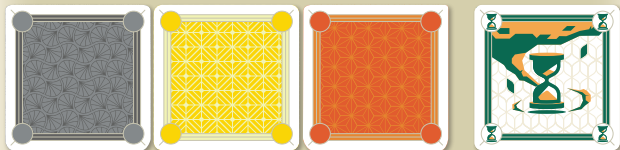


SPIELMATERIAL

55 KARTEN



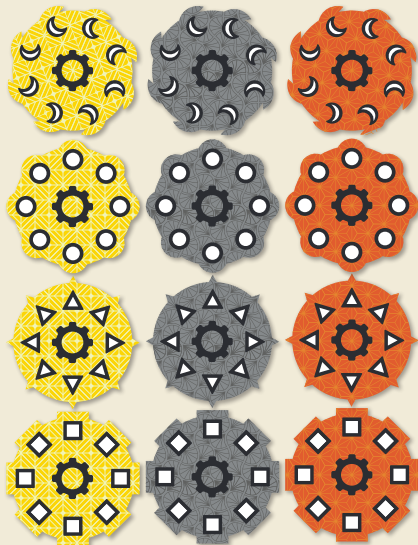
28 Formkarten (je 7 pro Form)



21 Farbkarten (je 7 pro Farbe)

6 Jokerkarten

19 ZAHNRADPLÄTTCHEN



!



Karte für den Schachtel-
aufbau (wird nicht zum
Spielen benötigt)

3 BLOCKSTEINE



1 ENTSCHÄRFUNGS-
PLÄTTCHEN



5 SANDUHREN




2x langsam




2x mittel




1x schnell

SPIELÜBERSICHT

Quicksand™ ist eine **kooperative Echtzeit-Herausforderung**, bei der ihr gemeinsam den Treibsand deaktivieren müsst, eine antike Apparatur, die mithilfe von Zahnrädern und Sand betrieben wird. Ein riesiger Wüstenstrudel hat euch in einen längst vergessenen, unterirdischen Tempel gezogen. Spielt euch durch alle **21 Schwierigkeitsstufen** des Treibsands zurück an die Oberfläche. **Aber Vorsicht!** Ihr dürft weder zu langsam noch zu schnell handeln, da er euch sonst für immer verschluckt. Nur wenn ihr **als Team zusammenarbeitet**, könnt ihr entkommen!

In euren Zügen spielt ihr Karten, um damit eine oder mehrere Sanduhren zu **bewegen und umzudrehen**. Dabei müsst ihr darauf achten, dass die Zeit der Sanduhren **nicht abläuft**, bevor ihr den Treibsand deaktiviert habt.

Die Sanduhren stehen auf **Zahnradplättchen**, die unterschiedliche **Formen und Farben haben**. Auf jeder eurer **Karten** ist entweder **1 Form oder 1 Farbe** abgebildet. Wenn ihr eine Karte spielt, werden alle Sanduhren auf einem **Plättchen mit derselben Form oder Farbe** umgedreht und weiterbewegt – *ob ihr wollt oder nicht!*

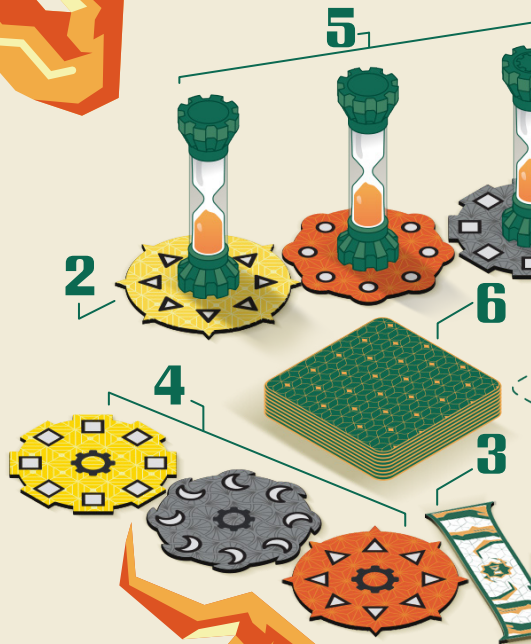
Dreht ihr eine Sanduhr **zu früh** um, könnt ihr schnell in Schwierigkeiten geraten. Doch wenn ihr **zu lange** wartet, ist euer Scheitern schon vorprogrammiert. Ihr müsst gut zusammenarbeiten und den **Treibsand deaktivieren**, bevor die Zeit abläuft!

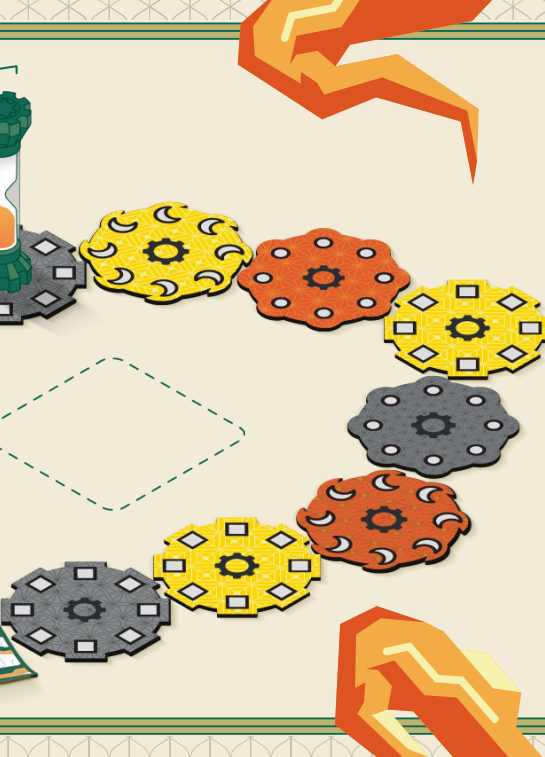
AUFBAU

Ihr könnt den Treibsand in verschiedenen **Schwierigkeitsstufen** aufbauen. Versucht, sie alle zu meistern!
Dieser Aufbau beschreibt die Vorbereitung für **Stufe 1**. Den Aufbau für die **Stufen 2 bis 21** findet ihr auf Seite 12 und 13.

1. Mischt alle **Zahnradplättchen** und bildet einen Stapel.
2. Zieht **10 Zahnradplättchen** vom Stapel und legt sie, eins nach dem anderen, als **Zahnradleiste** auf dem Tisch aus. Achtet darauf, dass ihr sie alle gut erreichen könnt. Wir empfehlen, die Leiste wie auf der Abbildung rechts **in einem Oval** auszulegen.
3. Legt das **Entschärfungsplättchen** hinter das letzte Zahnradplättchen, das ihr ausgelegt habt.
4. Zieht **3 weitere Zahnradplättchen** und legt sie, eins nach dem anderen, als **Gefahrenzone der Zahnradleiste** hinter das Entschärfungsplättchen.

Legt alle übrigen Zahnradplättchen zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.





5. Stellt **beginnend beim ersten Plättchen der Zahnradleiste 2 langsame Sanduhren** (⚙️) und **1 mittlere Sanduhr** (⌚) auf die Leiste (1 Sanduhr pro Plättchen).

Legt alle übrigen Sanduhren **zurück in die Schachtel**. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

6. Mischt alle **Karten** zu einem **verdeckten Nachziehstapel** und legt ihn in Reichweite aller auf den Tisch.
7. Verteilt an alle jeweils **3 Karten**.
8. Achtet darauf, dass sich der komplette Sand aller Sanduhren **im unteren Teil** befindet.

Nun kann's losgehen!



Für eine **höhere Schwierigkeitsstufe** müsst ihr die **Aufbauschr**te 2, 4 und 5 ändern. Eine komplette Erklärung der Änderungen findet ihr auf Seite 12.

SPIELBLAUF

Eine Partie *Quicksand™* wird über eine **unbestimmte Anzahl an Zügen gespielt**.

Sobald die Partie startet, könnt ihr sie **nicht mehr pausieren**, macht euch am besten also vorher mit den Regeln vertraut.

Sobald ihr bereit seid, **dreht ihr alle Sanduhren um**, damit der Sand zu laufen beginnt, beginnend mit der Sanduhr am **weitesten vorne auf der Zahnradleiste**.

Schaut euch dann eure Karten an und **besprecht euch kurz**, um zu entscheiden, wer den ersten Zug macht. Aber denkt daran: **Die Zeit läuft bereits!**

Dann führt ihr eure Züge **im Uhrzeigersinn** aus.

Während der Partie dürft ihr euch besprechen und euch offen über eure Handkarten unterhalten, diese euch aber niemals gegenseitig zeigen.

Ablauf eines Zugs

In deinem Zug **musst du 1 Karte** von deiner Hand spielen. **Sage laut an**, um welche Karte es sich handelt (Farb-, Form- oder Jokerkarte) und **aktiviere dann alle Sanduhren**, die auf **Plättchen mit derselben Farbe oder Form** wie deine gespielte Karte stehen (siehe Seite 8).

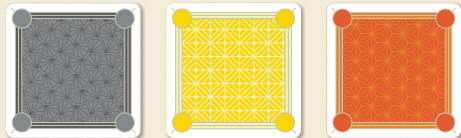
Danach **ziehst du eine neue Karte**. Du musst am Ende deines Zugs immer **3 Karten auf der Hand** haben.

Anschließend ist die **Person zu deiner Linken** am Zug. Spielt so lange weiter, bis eine der **Sieg- oder Niederlagebedingungen** eingetroffen ist (siehe Seite 11).



Farbkarten

Es gibt 3 verschiedene Farbkarten: **Grau**, **Gelb** und **Orange**. Farbkarten aktivieren **alle Sanduhren**, die auf einem Zahnradplättchen **derselben Farbe** stehen.



Formkarten

Es gibt 4 verschiedene Formkarten: **Dreieck**, **Kreis**, **Quadrat** und **Mond**. Formkarten aktivieren **alle Sanduhren**, die auf einem Zahnradplättchen **derselben Form** stehen.



Jokerkarten

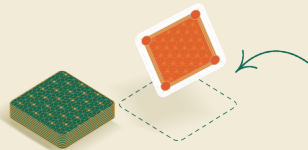
Wenn du eine Jokerkarte spielst, kannst du 1 der folgenden 2 Effekte ausführen:

- **Aktiviere 1 Sanduhr** deiner Wahl, unabhängig davon, auf welchem Zahnradplättchen sie steht (siehe Seite 8).
- **Rette 1 verlorene Sanduhr** deiner Wahl. Jokerkarten sind die einzige Möglichkeit, eine verlorene Sanduhr zu retten (siehe Seite 10).



Alle gespielten Karten werden neben dem Nachziehstapel auf einen gemeinsamen **Ablagestapel** gelegt.

Wenn der Nachziehstapel leer ist, **dreht einfach den Ablagestapel um**, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden.

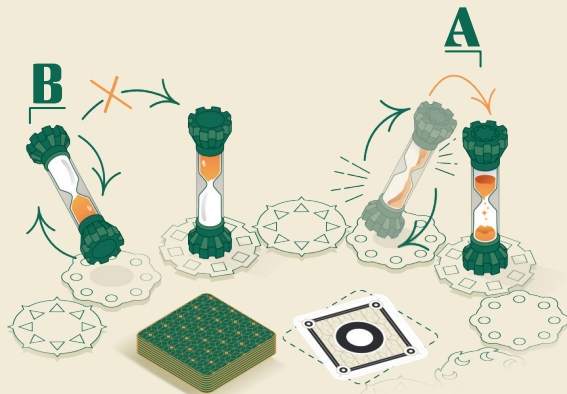


Sanduhren aktivieren

Nachdem du eine Karte gespielt hast, können sich bestimmte Sanduhren aktivieren. Musst du mehr als eine Sanduhr aktivieren, beginnst du immer mit der Sanduhr **weiter vorne auf der Zahnradleiste**.

Wenn du eine Sanduhr aktivierst, **drehe sie um** und **bewege sie** auf das **nächste Zahnradplättchen** der Zahnradleiste.

Falls das nächste Plättchen der Zahnradleiste durch eine andere Sanduhr **belegt** ist oder die Sanduhr bereits auf dem **letzten Plättchen** der Zahnradleiste steht, bewegst du die Sanduhr **nicht weiter**, musst sie aber trotzdem **umdrehen**.



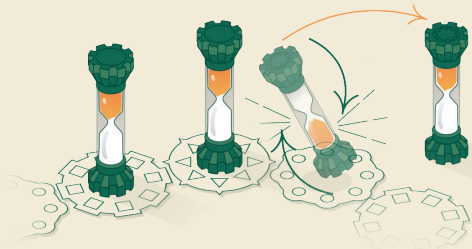
Manchmal ist ein **zu schneller Zug** genau so gefährlich wie ein **zu langsamer Zug**! Es gibt keine Vorgabe, wie schnell du deinen Zug ausführen musst, also kannst du dir auch Zeit lassen, um eine Karte zu spielen.

Drehst du z. B. eine fast vollständig gefüllte Sanduhr um, kann ein einfacher Zug schnell gefährlich werden!

Beispiel: Hanna hat eine Kreis-Formkarte gespielt. Zuerst dreht sie Sanduhr A um und bewegt sie auf das nächste Plättchen der Zahnradleiste. Sanduhr B kann nicht auf das nächste Plättchen bewegt werden, weil dort bereits eine Sanduhr steht. Hanna dreht die Sanduhr deswegen nur um und lässt sie auf ihrem ursprünglichen Plättchen stehen.

Sanduhren verlieren

Falls bei einer Sanduhr, die **nicht auf einem Plättchen in der Gefahrenzone** steht, die Zeit abläuft, ist sie **verloren**. Drehe die Sanduhr um und stelle sie neben das Plättchen der Zahnradleiste, auf dem sie stand.



Beispiel: Bevor Mats eine Karte spielen konnte, ist die Zeit bei einer Sanduhr abgelaufen. Mats dreht die Sanduhr um und stellt sie neben das Plättchen, auf dem die Sanduhr stand.

Falls die Zeit bei einer verlorenen Sanduhr ein weiteres Mal abläuft, ist die Partie **sofort beendet** (siehe Seite 11).



Es kann auch **mehr als eine 1 Sanduhr verloren** sein. Rettest du mithilfe einer Jokerkarte eine Sanduhr, darfst du entscheiden, welche der verlorenen Sanduhren du retten möchtest.



Falls die Zeit bei einer Sanduhr genau dann abläuft, wenn du eine Karte spielst, dann **ist die Sanduhr nicht verloren**, falls du sie durch deine gespielte Karte aktivierst (bedeutet, dass sie nicht neben die Zahnradleiste gestellt wird).

Ablaufende Sanduhren, die während der Aktivierung einer anderen Sanduhr **nicht durch eine gespielte Karte aktiviert werden**, sind allerdings weiterhin verloren.

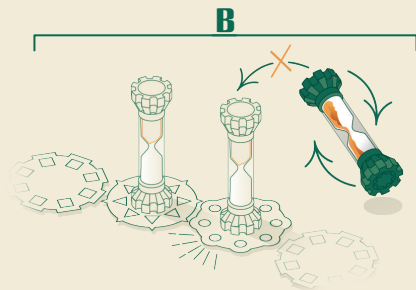
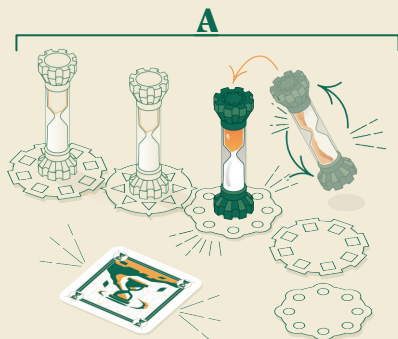
Sanduhren retten

Du kannst Sanduhren nur dann retten, also sie zurück auf die Zahnradleiste stellen, wenn du eine **Jokerkarte spielst** (siehe Seite 7).

Wenn du eine verlorene Sanduhr rettest, **drehe sie um** und **stelle sie zurück** auf **das Zahnradplättchen, auf dem sie stand** (siehe Beispiel A rechts).

Falls das Plättchen neben der verlorenen Sanduhr **belegt** ist, darfst du die Sanduhr nicht zurück auf die Leiste stellen, musst sie aber trotzdem umdrehen (siehe Beispiel B rechts).

Es gibt nur wenige Jokerkarten, nutzt sie also mit Bedacht!



Keine passenden Zahnradplättchen?

Falls du eine Karte spielst, die zu keinem Zahnradplättchen passt, auf dem eine Sanduhr steht, **passiert nichts**. Lege die Karte wie üblich auf den Ablagestapel, anschließend ist die nächste Person am Zug.

SPIELEND

Verlieren

Ihr verliert die Partie sofort, sobald entweder die Zeit bei einer **verlorenen Sanduhr** abläuft oder die Zeit bei einer Sanduhr **in der Gefahrenzone** abläuft.

Gewinnen

Ihr gewinnt die Partie sofort, sobald alle Sanduhren die **Gefahrenzone erreicht** haben, also auf den Plättchen hinter dem Entschärfungsplättchen stehen, und bei **keiner die Zeit abgelaufen** ist.

SOLOMODUS

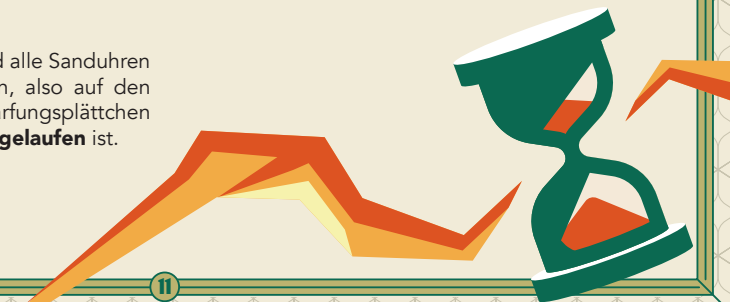
Willst du den Treibsand alleine herausfordern, spiele mit diesen Änderungen:

- Du ziehst immer 3 Karten.
- Du musst **alle 3 Karten** spielen, bevor du 3 neue Karten ziehst.

Alle anderen Regeln bleiben unverändert.



Ignoriere im Solomodus die Zusatzregeln „Ruhe“ und „Außenseiter“ bei den verschiedenen Schwierigkeitsstufen.





















SCHWIERIGKEITSTUFEN

Ihr könnt in *Quicksand™* verschiedene **Schwierigkeitsstufen** ausprobieren. Beginnt bei Stufe 1 und versucht, **sie alle zu meistern!** Erfolgreich gemeisterte Stufen könnt ihr in der 🏆-Spalte abhaken.

Die Anzahl der Zahnradplättchen **vor dem Entschärfungsplättchen** (➡) und **nach dem Entschärfungsplättchen** (●) sowie die **Anzahl, Art und Anordnung der Sanduhren** (🕒) auf der Zahnradleiste ändern sich je nach Schwierigkeitsstufe. Außerdem führen einige Stufen **Zusatzregeln** (📖) ein (siehe Seite 14).

Die folgende Tabelle zeigt den Aufbau jeder Schwierigkeitsstufe:

ST.	➡	●	🕒	📖	🏆
1	10	3		-	
2	12	3		-	
3	10	3		-	
4	12	3		-	
5	12	3		-	
6	12	3		RUHE	
7	12	4		-	
8	12	4		-	

ST.					
9	14	4		-	
10	14	3		GEBLOCKT	
11	14	4		GEBLOCKT	
12	12	4		FORMFEHLER	
13	12	4		AUSSENSEITER	
14	14	4		RUHE & GEBLOCKT	
15	14	5		-	
16	14	5		-	
17	14	5		GEBLOCKT	
18	14	5		FARBSCHWÄCHE	
19	14	4		FORMFEHLER & RUHE & GEBLOCKT	
20	15	4		AUSSENSEITER & GEBLOCKT	
21	14	5		FARBSCHWÄCHE & GEBLOCKT	

ZUSATZREGELN

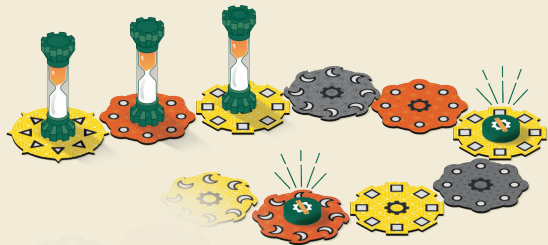
Ruhe

Nach dem Aufbau dürft ihr **nicht mehr miteinander reden**. Ihr dürft nur noch laut die Karte ansagen, die ihr in eurem Zug spielt.

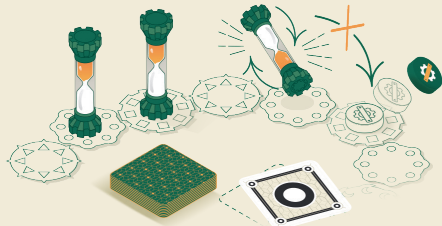
Geblockt

Legt beim Aufbau 1 **Blockstein** auf jedes dritte Plättchen der Zahnradleiste. Beginnt dabei drei Plättchen vor der vordersten Sanduhr (siehe Bild rechts oben).

Plättchen mit Blockstein sind **geblockt**. Sanduhren **können nicht auf geblockte Plättchen bewegt werden**. Um ein geblocktes Plättchen zu befreien, musst du eine Sanduhr aktivieren, die auf dem Plättchen direkt vor dem geblockten Plättchen steht. In diesem Fall darfst du die **Sanduhr nicht bewegen**. Sie **wird nur umgedreht**. Entferne den Blockstein vom Plättchen davor. Es ist jetzt befreit und wieder ein normales Plättchen (siehe Bild rechts unten).



Lasst 2 Plättchen nach der vordersten Sanduhr frei, bevor ihr den ersten Blockstein legt.



Wenn eine Sanduhr direkt vor einem geblockten Plättchen aktiviert wird, drehe sie nur um und entferne dann den Blockstein. Das Plättchen ist jetzt befreit.

Formfehler

Entfernt vor dem Aufbau **alle Karten einer bestimmten Form** aus dem Stapel (entscheidet selbst oder wählt zufällig, welche Form ihr entfernt).

Farbschwäche

Entfernt vor dem Aufbau **alle Karten einer bestimmten Farbe** aus dem Stapel (entscheidet selbst oder wählt zufällig, welche Farbe ihr entfernt).

CREDITS

Game Design: Hjalmar Hach, Lorenzo Silva

Development: Andrea Lugli

Project Manager: Andrea Lugli

Production Manager: Ylenia D'Abundo

Art Director: Lorenzo Silva

Cover Art: Maxime Morin

Graphic Design: Maxime Morin,
Noa Vassalli, Fabio Frencl

Rulebook: Alessandro Pra', Andrea Lugli

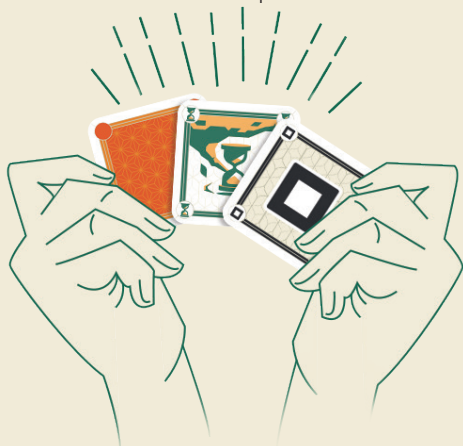
Editing: William Niebling, Alessandro Pra'

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany

Steffen Trzensky, Max Breidenbach,
Sophia Keßler und Franziska Wolf

Außenseiter

Immer wenn du eine Karte ziehst (auch die Karten beim Spielaufbau), **darfst du sie dir nicht anschauen**. Halte sie so in deiner Hand, dass die **Vorderseiten von dir weg zeigen und nur von den anderen gesehen werden können**. Im Spiel müssen dir ab sofort **die anderen vorschlagen**, welche Karte du am besten spielen solltest.





Bei Fragen wendet euch unter
www.asmodee.de direkt an uns.