



un jeu de Stefano Cavanè pour 2 à 5 joueurs qui dure de 10 à 20 minutes.

### Introduction

Dans Quicksand, vous et vos adversaires contrôlez chacun un des 6 explorateurs cherchant un temple caché dans la jungle. En jouant des cartes, vous déplacez les explorateurs vers le temple, ou vous les faites tomber dans des sables mouvants !

### But du jeu

Votre objectif est d'amener votre explorateur au temple avant vos adversaires.

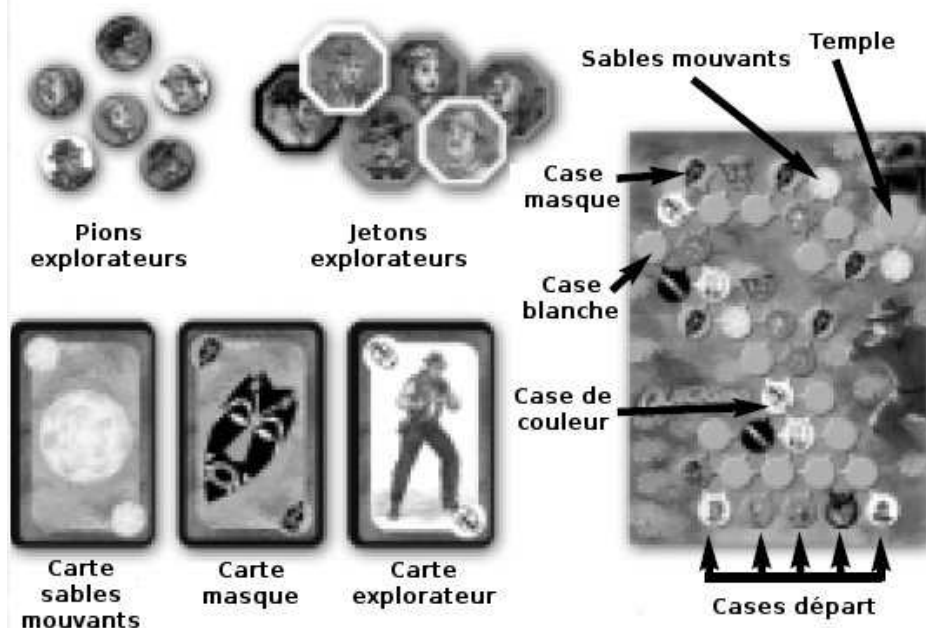
En jouant vos cartes pour déplacer les explorateurs, vous devez faire attention à protéger votre secret. Si vos adversaire découvrent qui est votre explorateur, ils éviteront de vous faire avancer et chercheront à vous envoyer dans des sables mouvants.

D'autre part, si vous regardez attentivement les cartes jouées par vos adversaires, vous devez déduire qui sont leurs explorateurs. Vous devrez ensuite les empêcher de rejoindre le temple.

### Matériel du jeu

- **le plateau** : il représente le chemin qui mène au temple caché.
- **les cartes** : 83 cartes permettent aux joueurs de déplacer les explorateurs sur le chemin du temple caché.
- **les jetons explorateurs** : ces six jetons représentent les six explorateurs. Chaque joueur pioche un jeton au hasard avant le début du jeu et doit le garder caché.

- **les pions explorateurs** : ces 6 pions représentent les explorateurs allant vers le temple. Chaque pion a sa propre couleur. Avant votre première partie, vous devez placer les autocollant sur chaque face des pions : l'explorateur d'un côté et les sables mouvants de l'autre.



## Mise en place

Chaque pion explorateur est placé face visible sur sa case départ en bas du plateau. Mélangez les 6 jetons explorateurs face cachée. Chaque joueur prend un jeton, le regarde discrètement, sans le dévoiler aux autres joueurs et le pose devant lui face cachée. Il indique l'explorateur que le joueur doit amener au temple en premier. Les éventuels jetons restant sont mis de côté, sans être dévoilés. Les cartes sont mélangées et chaque joueur en pioche six.



## Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens horaire. Choisissez au hasard un premier joueur. A son tour, il réalise dans l'ordre les deux actions suivantes :

- 1. Jouer des cartes de sa main :** vous pouvez jouer autant de cartes que vous voulez, du moment qu'elles sont identiques (cf. plus bas).
- 2. Piocher des cartes :** afin de compléter sa main à 6 cartes.

### Jouer des cartes

Il y a deux types de cartes que vous pouvez jouer : les cartes sables mouvants et les cartes déplacement. Les cartes déplacement sont réparties en 6 couleurs, pour chaque explorateur. Pendant votre tour, vous pouvez jouer autant de cartes que vous voulez, du moment qu'elles sont identiques. Ex : jouez 3 cartes sables mouvants ou 2 cartes bleues, ou 4 cartes rouges. Une fois qu'une carte est jouée, défaussez-la face visible.

### Jouer des cartes de déplacement

Vous pouvez jouer autant de cartes que vous voulez, mais elles doivent être de même couleur. Pour chaque carte jouée, vous devez avancer cet explorateur d'une case sur le plateau. Par exemple : 2 cartes rouges font avancer le chasseur de 2 cases.

### Déplacer les explorateurs

Lorsque vous déplacez un explorateur sur le plateau, vous devez suivre les règles suivantes :

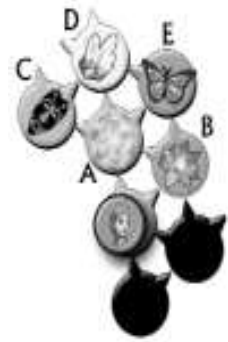
- L'explorateur est déplacé dans le sens indiqué par la flèche sur sa case.
- Une case ne peut contenir qu'un explorateur à la fois. Vous pouvez vous déplacer « au-dessus » d'un autre explorateur si vous jouez assez de cartes.
- Les cartes masque sont des jokers, valant toutes les couleurs. Vous pouvez jouer autant de cartes masque que vous voulez, avec des cartes d'une autre couleur ou seules. Si vous jouez uniquement des cartes masque, vous devez leur choisir une couleur.

**Ex.1 :** Kevin joue 2 cartes vertes et un masque. Il avance le botaniste de 3 cases.

**Ex.2 :** Donna joue 2 masques. Elle annonce « Blanc » et avance l'archéologue.

### Exemple de déplacement

Le botaniste (vert) est sur une case avec des flèches vers les cases A et B. - En jouant une carte verte, un joueur le déplace vers une de ces cases, mais pas vers les cases noires.



**Case A (sables mouvants)** : si le joueur déplace le botaniste sur cette case, il est pris dans les sables mouvants, et son pion est retourné.

**Case B (verte)** : si le joueur déplace le botaniste sur cette case, le joueur peut immédiatement défausser une carte de sa main.

- En jouant 2 cartes vertes, le joueur peut déplacer le botaniste au dessus de la case A et finir son déplacement sur les cases C, D, ou E.

**Case C (masque)** : si le joueur déplace le botaniste sur cette case, le joueur peut immédiatement défausser une carte de sa main.

**Case D & E (jaune et bleue)** : si le joueur déplace le botaniste sur un de ces deux cases, il ne se passe rien.

### Cases de couleur

Quand vous finissez le déplacement d'un explorateur sur une case de sa couleur, vous pouvez défausser une carte de votre main, face visible. Par exemple, si vous déplacez le botaniste sur une case verte, vous pouvez défausser une carte.

Défausser des cartes permet de se débarrasser de cartes qui auraient pu avantager vos adversaires. Par exemple, si vous contrôlez secrètement le géologue (jaune) mais que le zoologue (bleu) est plus proche du temple, vous devriez défausser vos cartes bleues pour éviter de le rapprocher davantage.

### Cases masque

Quand vous finissez le déplacement d'un explorateur sur une case masque, vous pouvez défausser une carte de votre main, face visible.

### Cases sables mouvants

Quand vous finissez le déplacement d'un explorateur sur une case sables mouvants, cet explorateur est pris dans les sables mouvants. Pour montrer que cet explorateur est piégé, retournez son pion du côté sables mouvants.

### Pris dans les sables mouvants

Un pion explorateur retourné est piégé. Si vous voulez le déplacer à nouveau, il faut déjà le libérer en jouant une carte de sa couleur pour le retourner face visible. Si vous jouez plusieurs cartes, la première sert à le retourner, les autres à le déplacer.

**Exemple:** L'archéologue est piégé. Un joueur pose 2 cartes blanches. La première lui permet de retourner le pion face visible et la seconde le fait avancer d'une case.

### Jouer des cartes sables mouvants

Quand vous jouez une carte sables mouvants, vous devez choisir un explorateur qui devient pris dans des sables mouvants. Vous pouvez jouer autant de cartes sables mouvants que vous voulez à votre tour et bloquer autant d'explorateurs. Cependant vous ne pouvez pas choisir un explorateur qui est déjà piégé. Enfin, vous pouvez bloquer un explorateur qui n'est pas sur une case sables mouvants.

### **Piocher des cartes**

A la fin de votre tour, vous devez piocher des cartes jusqu'à ce que votre main comporte à nouveau 6 cartes. Quand la pioche est épuisée. Mélanger la défausse pour former une nouvelle pioche.

### **Conseils stratégiques**

Si vos adversaires réalisent quel est votre explorateur, ils éviteront de vous faire avancer et vous serez ciblé par des cartes sables mouvants. Alors ne leur donnez pas d'indices.

A l'inverse, essayez de deviner quels sont les explorateurs adverses pour les freiner.

Enfin, défausser est intéressant, puisque cela évite de jouer des cartes qui avantage vos adversaires et permet de piocher des cartes plus utiles.

### **Atteindre le temple et gagner la partie**

Quand un pion d'explorateur arrive sur la case temple, le joueur qui le contrôle doit immédiatement révéler son jeton. Ce joueur remporte la partie.

Si aucun joueur ne contrôle cet explorateur, alors le pion retourne à sa case départ et la partie continue.