

# QUICKSAND

LE DÉFI COOPÉRATIF EN TEMPS RÉEL

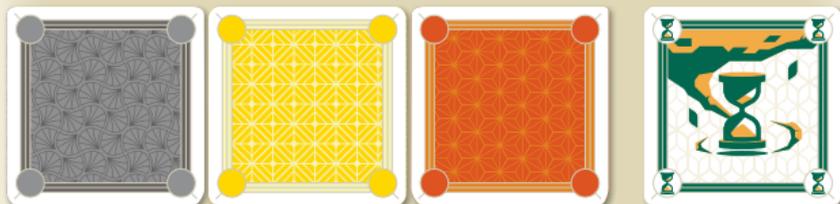


# MATÉRIEL

55 CARTES



28 cartes Forme (7 de chaque forme)



21 cartes Couleur (7 de chaque couleur)

6 cartes Joker

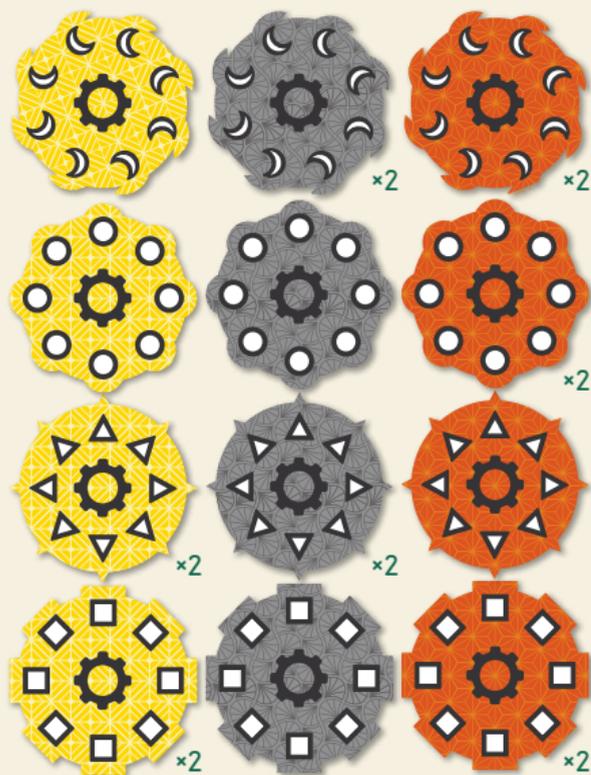
3 MARQUEURS  
BLOPAGE



1 MARQUEUR  
DÉSAMORÇAGE



19 TUILES ENGRENAGE



Carte d'instructions pour la première ouverture (ne fait pas partie du jeu)

## 5 SABLERS



2 lents



2 normaux



1 rapide

## APERÇU DU JEU

*Quicksand* est un **jeu coopératif en temps réel** dans lequel vous travaillez en équipe pour désamorcer les Sables Mouvants, un **mécanisme antique composé d'engrenages et de sable**. Un tourbillon géant en plein désert vous a entraîné dans un temple souterrain oublié, et le seul moyen de remonter à la surface est de désactiver les **21 pièges** des Sables Mouvants. **Mais prenez garde!** Vous ne devez agir ni trop vite ni trop lentement, sous peine de déclencher le piège : seule une **parfaite coordination d'équipe** vous permettra de désactiver ce mécanisme ancien.

À tour de rôle, vous jouez des cartes pour **retourner et faire avancer** un ou plusieurs **sabliers**. Votre but est de faire en sorte qu'aucun d'entre eux ne **s'épuise** avant d'avoir désactivé les Sables Mouvants.

Les sabliers sont posés sur des **tuiles Engrenage**, chacune se distinguant par une combinaison unique de **forme** et de **couleur**. Chacune de vos **cartes** représente **une seule forme** ou **une seule couleur** parmi toutes celles disponibles. Lorsque vous jouez une carte, tous les sabliers situés sur les **tuiles correspondantes** (de même forme ou de même couleur) sont **automatiquement retournés** et **avancés** vers la tuile suivante.

Si vous retournez un sablier **trop tôt**, vous risquez de vous attirer **vous-mêmes des ennuis...** mais si vous **attendez trop longtemps**, vous n'aurez aucun moyen de vous échapper. Vous devrez faire preuve de stratégie et de coordination pour que votre équipe **désactive les Sables Mouvants** avant que les sabliers ne s'épuisent!

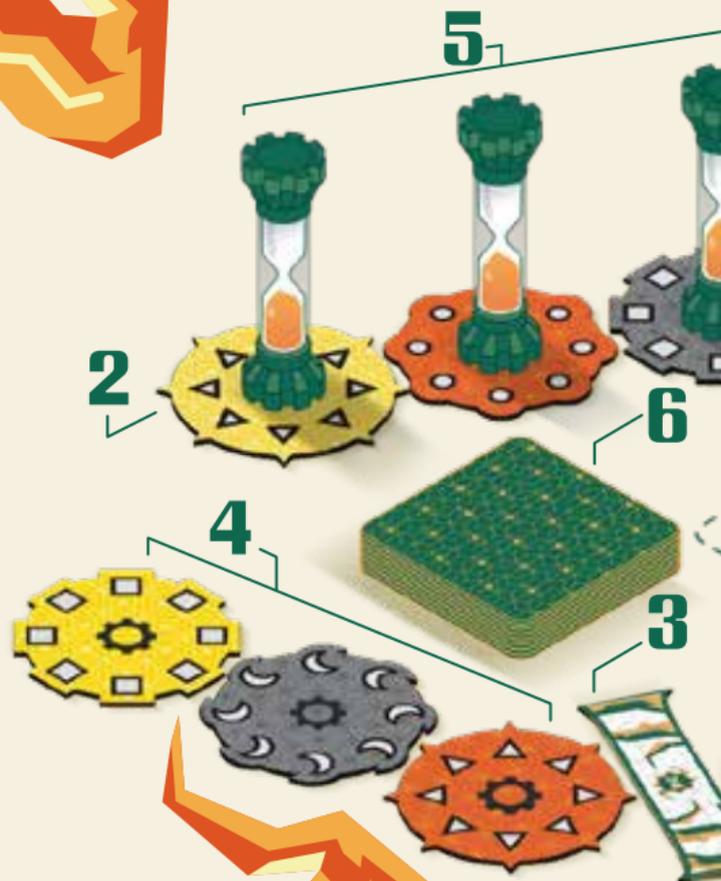
## MISE EN PLACE

Le jeu propose différents **niveaux**, de plus en plus **difficiles**, que vous choisissez lors de la mise en place. Essayez de tous les réussir!

Cette section décrit la mise en place du **niveau 1**. Pour mettre en place le jeu pour les **niveaux 2 à 21**, rendez-vous page 12.

1. Mélangez les **tuiles Engrenage** pour former une pioche.
2. Piochez **10 tuiles Engrenage** et disposez-les l'une après l'autre sur la table, à portée de tous les joueurs : elles forment la **piste Engrenage** (nous vous recommandons de les placer en **demi-cercle**, comme illustré ci-contre).
3. Placez le **marqueur Désamorçage** à côté de la dernière tuile que vous avez placée.
4. Piochez **3 autres tuiles Engrenage**, puis placez-les l'une après l'autre **après le marqueur Désamorçage** : elles forment la **zone de Danger** de la piste Engrenage. C'est la zone en fin de piste que vous devrez atteindre avec vos sabliers.

Rangez toutes les tuiles Engrenage restantes **dans la boîte**. Elles ne seront pas utilisées pour cette partie.





5. **En partant de la première tuile de la piste Engrenage** et en poursuivant le long de la piste, placez **2 sabliers lents** , puis **1 sablier normal**  sur la piste Engrenage (à raison de 1 sablier par tuile Engrenage).

Rangez tous les sabliers restants **dans la boîte**. Ils ne seront pas utilisés pour cette partie.

6. Mélangez les **cartes** afin de former une **pioche face cachée** que vous placez sur la table, à portée de tous les joueurs.
7. Distribuez **3 cartes à chaque joueur**.
8. Assurez-vous que tous les sabliers sont **entièrement écoulés** (tout le sable est dans la partie basse).

*Vous êtes prêts à commencer !*



**Les étapes 2, 4 et 5** sont **modifiées** lorsque vous procédez à la mise en place des Sables Mouvants pour des **niveaux de difficulté supérieurs**. Pour connaître le détail de ces changements, voir page 12.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de *Quicksand* se joue en un **nombre variable de tours**.

Une fois la partie commencée, il est **impossible de faire une pause**. Assurez-vous donc que tout le monde connaît les règles et est prêt à jouer jusqu'à la fin.

Lorsque vous êtes prêts à commencer, **retournez tous les sabliers** pour que le sable s'écoule dans chacun d'eux, **en commençant par le sablier le plus avancé** sur la piste Engrenage et en revenant en arrière.

Ensuite, consultez vos cartes et **discutez rapidement avec les autres joueurs** afin de décider qui jouera en premier (n'oubliez pas que **le sable s'écoule déjà**).

Après avoir choisi celui ou celle qui commence, les **joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire**.

Pendant la partie, **ne montrez pas les cartes de votre main aux autres joueurs**. Toutefois, **vous pouvez discuter librement** des cartes que vous avez avec les autres joueurs afin d'élaborer une stratégie commune.

## TOUR DE JEU

Lorsque c'est votre tour, vous **devez jouer 1 carte** de votre main, **annoncer à voix haute** le type de carte jouée (couleur, forme ou joker), puis **activer tous les sabliers** qui se trouvent sur les tuiles **correspondantes**. Pour plus d'informations sur l'activation des sabliers, voir page 8.

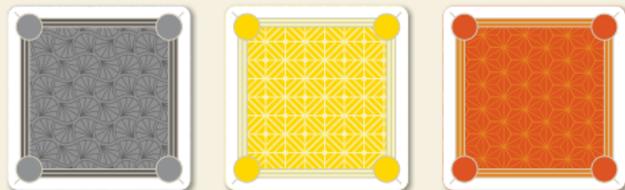
Lorsque vous avez fini d'appliquer les effets de la carte jouée, **piochez une nouvelle carte** pour avoir toujours 3 cartes en main à la fin de votre tour.

Après cela, votre tour s'achève et le tour du joueur à votre gauche commence. La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce que les **conditions de victoire ou de défaite** soient réunies (voir page 11).



## Cartes Couleur

Il existe 3 catégories de cartes Couleur : **grise, jaune** et **orange**. Ces cartes activent **tous les sabliers** posés sur une tuile Engrenage de cette **couleur**.



## Cartes Forme

Il existe 4 catégories de cartes Forme : **triangle, cercle, carré** et **lune**. Ces cartes activent **tous les sabliers** posés sur une tuile Engrenage représentant cette **forme**.



## Cartes Joker

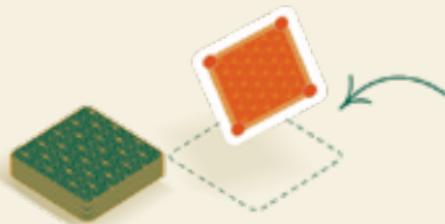
Lorsque vous jouez une carte Joker, vous pouvez appliquer 1 des 2 effets ci-dessous :



- **Activer 1 sablier de votre choix**, quelle que soit la couleur ou la forme de la tuile sur laquelle il se trouve (voir page 8).
- **Récupérer 1 sablier Perdu de votre choix**. Jouer une carte Joker est le seul moyen de récupérer un sablier Perdu (voir page 10).

Les cartes jouées doivent être placées face visible dans une **pile de défausse** à côté de la pioche, à portée de tous les joueurs.

Si la pioche est vide avant que la partie soit finie, **retournez la pile de défausse** pour vous en servir de pioche.



## Activer des sabliers

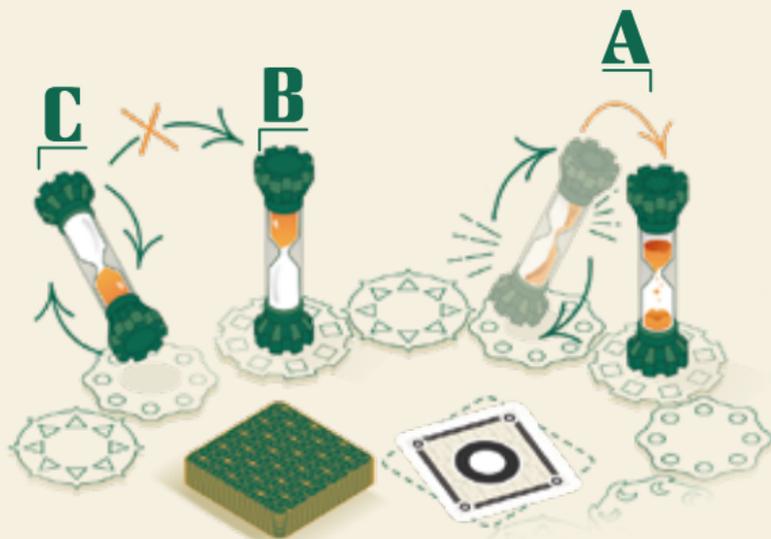
Après avoir joué une carte, le joueur active tous les sabliers correspondant à la forme ou à la couleur de la carte. Le joueur actif doit toujours appliquer l'activation en commençant par **le sablier le plus avancé** sur la piste Engrenage et en revenant en arrière.

Lorsqu'un sablier est activé, **retournez-le** et **déplacez-le** vers l'avant (en direction du marqueur Désamorçage) sur la **tuile Engrenage suivante** de la piste Engrenage.

Si la prochaine tuile Engrenage de la piste **est occupée** par un autre sablier ou si le sablier se trouve à la fin de la piste Engrenage (il ne reste donc **pas d'autres tuiles**), le sablier activé **ne peut pas avancer**, mais vous devez quand même le **retourner sans le changer de tuile**.

**!** Parfois, **jouer trop vite** peut être aussi dangereux que de **jouer trop lentement**! Vous n'avez pas de limite de temps à votre tour, alors n'hésitez pas à attendre le dernier moment pour jouer votre carte.

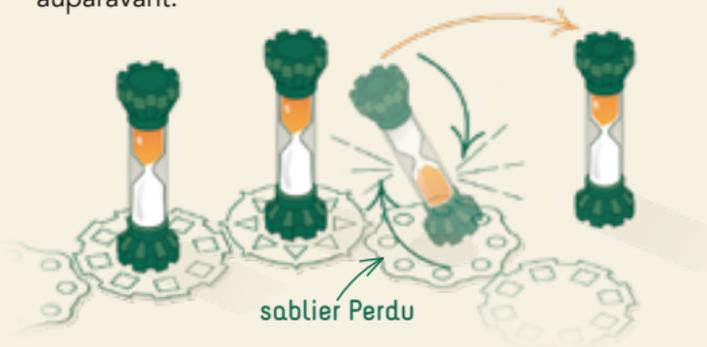
Retourner un sablier presque plein peut transformer une situation tranquille en une urgence absolue!



Une carte cercle a été jouée. Le sablier A peut être retourné et avancé, car la tuile suivante est libre. La tuile devant le sablier C est occupée par le sablier B : le sablier C reste donc sur place, mais il est quand même retourné.

## Perdre des sabliers

Si, à tout moment de la partie, un sablier posé sur une tuile qui **n'est pas dans la zone de Danger** de la piste Engrenage est **épuisé**, il est **Perdu**. Lorsque cela se produit, **retournez-le à l'extérieur de la piste Engrenage**, à côté de la tuile sur laquelle il était posé auparavant.



*Ce sablier s'est épuisé avant que le joueur actif ne joue une carte : il doit donc être retourné en dehors de la piste Engrenage, à côté de la tuile sur laquelle il était posé auparavant.*

Si, à tout moment de la partie, un sablier Perdu est à nouveau épuisé, la partie prend fin **immédiatement** : vous avez perdu (voir page 11).



Il peut y avoir **plusieurs sabliers Perdus** à côté d'une même tuile à l'extérieur de la piste Engrenage. Les joueurs peuvent choisir le sablier qu'ils souhaitent récupérer lorsqu'ils jouent un joker.



Si un sablier qui peut être activé par la carte que vous jouez s'épuise juste au moment où vous annoncez le type de carte, ce sablier est **considéré comme déjà activé et n'est pas Perdu** (il reste sur la piste Engrenage lorsque vous le retournez).

Remarque : si un sablier qui **n'était pas activé** par la carte que vous avez jouée se retrouve épuisé pendant la résolution de celle-ci, **il est Perdu**.

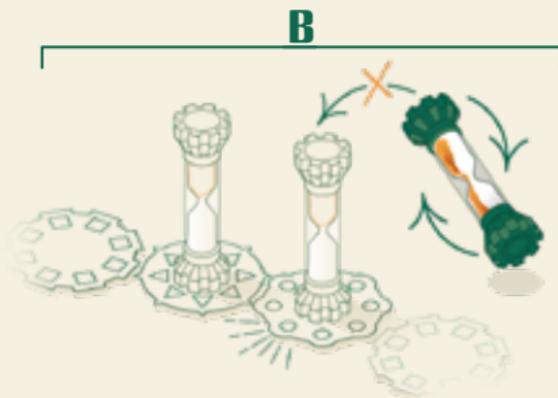
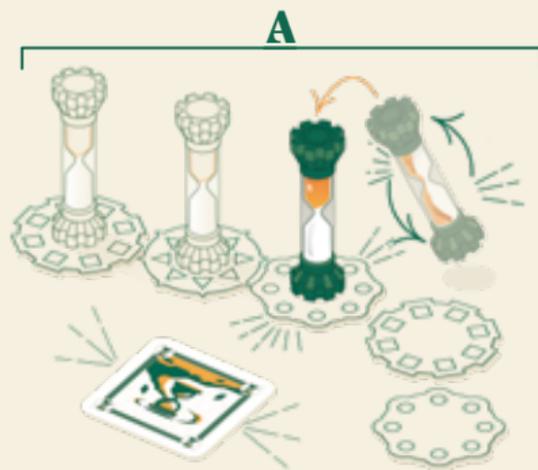
## Récupérer des sabliers

La seule façon de récupérer un sablier Perdu (c'est-à-dire de le remettre sur la piste Engrenage) est de **jouer une carte Joker** (voir page 7).

Lorsque vous récupérez un sablier Perdu, **retournez-le** et **placez-le** sur la **tuile Engrenage** à **côté** de laquelle il se trouve (voir l'exemple de l'illustration A, ci-contre).

Si la tuile Engrenage à côté du sablier Perdu est **occupée** par un autre sablier, le sablier Perdu ne **peut pas être replacé sur les Sables Mouvants**, mais vous devez quand même le **retourner sur place** (voir l'exemple de l'illustration B, ci-contre). Ce sablier n'est pas récupéré, mais vous bénéficiez tout de même d'un peu plus de temps pour le sauver.

*Les jokers sont assez rares, utilisez-les donc judicieusement!*



### Pas de tuiles correspondantes ?

Si vous jouez une carte, mais qu'il n'y a aucun sablier sur les tuiles Engrenage correspondant à sa forme ou à sa couleur, **il ne se passe rien** et la carte est simplement défaussée.

## FIN DE PARTIE

### CONDITIONS DE DÉFAITE

Si un **sablier Perdu est épuisé** alors qu'il se trouve encore **à l'extérieur de la piste Engrenage** ou si un **sablier est épuisé** alors qu'il se trouve dans la **zone de Danger**, la partie s'achève immédiatement : vous avez **perdu**.

### CONDITIONS DE VICTOIRE

Si tous les sabliers ont **atteint la zone de Danger** (c'est-à-dire qu'ils ont tous franchi le marqueur Désamorçage) et qu'ils ne sont **pas encore épuisés**, la partie se termine immédiatement : vous avez **gagné** !

## MODE SOLO

Si vous voulez affronter les Sables Mouvants en solo, jouez avec les changements suivants :

- Vous commencez avec **3 cartes**.
- Vous devez jouer **ces 3 cartes** avant de pouvoir en piocher d'autres.
- Quand votre main est vide, vous **piochez à nouveau 3 cartes**, et ainsi de suite.

Toutes les autres règles restent inchangées.



*Quand vous jouez en solo des niveaux avec des règles supplémentaires (voir page suivante), ignorez les règles « Silence » et « Cartes vers l'extérieur ».*



## NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Vous pouvez ajuster la mise en place des Sables Mouvants pour jouer avec des **niveaux** de plus en plus difficiles. **Essayez de tous les réussir**, en commençant par le niveau 1 et en allant le plus loin possible ! Vous pouvez consigner les niveaux que vous avez gagnés en cochant la case correspondante dans la colonne .

Le nombre de tuiles Engrenage à placer **avant**  et **après**  le **marqueur Désamorçage**, ainsi que **le nombre, le type et l'ordre des sabliers**  à placer sur la piste Engrenage, varient en fonction du niveau de difficulté. De plus, certains niveaux introduisent des **règles supplémentaires**  (voir page 14).

Le tableau ci-dessous précise la mise à place des Sables Mouvants pour chaque niveau de difficulté :

NIV.					
1	10	3		-	
2	12	3		-	
3	10	3		-	
4	12	3		-	
5	12	3		-	
6	12	3		<b>SILENCE</b>	
7	12	4		-	
8	12	4		-	



Les sabliers sont indiqués de gauche à droite. Celui de gauche correspond à celui à placer sur la 1<sup>re</sup> tuile, etc.

NIV.					
9	14	4		-	
10	14	3		BLOPAGE	
11	14	4		BLOPAGE	
12	12	4		DÉFAUSSER UNE FORME	
13	12	4		CARTES VERS L'EXTÉRIEUR	
14	14	4		SILENCE - BLOPAGE	
15	14	5		-	
16	14	5		-	
17	14	5		BLOPAGE	
18	14	5		DÉFAUSSER UNE COULEUR	
19	14	4		DÉFAUSSER UNE FORME - SILENCE - BLOPAGE	
20	15	4		CARTES VERS L'EXTÉRIEUR - BLOPAGE	
21	14	5		DÉFAUSSER UNE COULEUR - BLOPAGE	

## RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

### Silence

Une fois la mise en place terminée, les joueurs ne **peuvent plus parler** pendant toute la durée de la partie, sauf pour annoncer à voix haute la carte qu'ils sont en train de jouer.

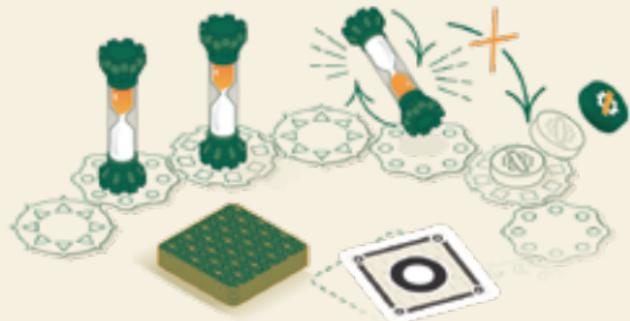
### Blocage

Lors de la mise en place, en commençant après le sablier le plus avancé, placez un **marqueur Blocage** toutes les trois tuiles de la piste Engrenage, de sorte qu'il y ait 2 tuiles vides, puis 1 tuile avec un marqueur Blocage, puis 2 autres tuiles vides, et ainsi de suite (voir illustration ci-contre).

Les tuiles avec un marqueur Blocage sont « **bloquées** ». Les **sabliers ne peuvent pas être déplacés sur les tuiles bloquées**. Ces tuiles doivent d'abord être « **débloquées** ». Pour débloquer une tuile, vous devez activer un sablier qui se trouve sur la tuile immédiatement précédente. Dans ce cas, le sablier **ne peut pas avancer** et est **retourné sur place**, mais la tuile Engrenage bloquée est maintenant débloquée (**retirez son marqueur Blocage**). Elle redevient une tuile Engrenage normale.



*Laissez 2 tuiles vides devant le sablier le plus avancé avant de placer le premier marqueur Blocage.*



*Lorsqu'un sablier doit avancer sur une tuile Engrenage bloquée, retournez-le sur place et retirez le marqueur Blocage : cela débloque la tuile suivante.*

### Défausser une forme

Avant de commencer la partie, choisissez ou piochez au hasard une forme, puis **retirez de la pioche toutes les cartes de cette forme.**

### Défausser une couleur

Avant de commencer la partie, choisissez ou piochez au hasard une couleur, puis **retirez de la pioche toutes les cartes de cette couleur.**

## CRÉDITS

**Auteurs :** Hjalmar Hach, Lorenzo Silva

**Développement :** Andrea Lugli

**Chef de projet :** Andrea Lugli

**Responsable production :** Ylenia D'Abundo

**Directeur artistique :** Lorenzo Silva

**Conception graphique :** Maxime Morin, Noa Vassalli, Fabio Frencl

**Livret de règles :** Alessandro Pra', Andrea Lugli

**Relecture VO :** William Niebling, Alessandro Pra'

**Traduction française :** MeepleRules.fr

**Relecture française :** Juliette Chastel, Marie-Laure Faurite, Robin Leplumey

### Cartes vers l'extérieur

Lorsque vous recevez ou piochez des cartes, **vous ne pouvez pas les consulter.** Conservez-les dans votre main, le dos tourné vers vous, et **face visible pour les autres joueurs.** Tout au long de la partie, les autres joueurs devront vous **suggérer** la meilleure carte à jouer pendant votre tour.





© 2023 HORRIBLE GAMES, HORRIBLE GUILD, QUICKSAND, et leurs logos sont TM de Horrible Games S.r.l.  
HORRIBLE GAMES S.r.l.  
Via California 3 - 20144 Milano – ITALIE  
[horribleguild.com](http://horribleguild.com)



© 2023 IELLO SAS pour la version française  
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341  
54180 Heillecourt, France  
[www.iello.com](http://www.iello.com)

Chère joueuse, cher joueur, sachez que nous apportons le plus grand soin à la production et à l'assemblage de nos jeux. Si jamais un élément venait à manquer, nous vous prions de nous en excuser. Merci de nous le signaler à l'adresse suivante : [sav@iello.fr](mailto:sav@iello.fr)

