

Nombre de joueurs : 2.**Durée d'une partie : 10 minutes.**

Matériel

2 piles de pyramides (5 petites, 5 moyennes et 5 grandes pyramides, dans deux couleurs).

4 Martian Coasters (plateaux de 3x3 déplaçables)

But du jeu

Dans Quicksand, le but du jeu est de prendre les pyramides de votre adversaire à hauteur de 15 points (encoches) en sautant par-dessus avec vos propres pyramides de manière semblable aux Dames.

Préparation

Disposez les quatre Martian Coasters en un carré de 2x2. Cela formera une zone de jeu de 6x6 cases groupées en cadrans de 3x3.

Chaque joueur reçoit une pile de pyramides d'une couleur.

Déroulement de la partie

Après avoir déterminé le premier joueur, les joueurs effectuent tour à tour les deux actions suivantes, dans l'ordre :

1. le joueur actif peut poser une pyramide de sa réserve sur toute case libre ; ou
le joueur actif peut faire sauter une de ses pyramides déjà sur le plateau par-dessus une, deux ou trois autres pyramides selon les règles de saut expliquées ci-dessous ;
2. après avoir posé une nouvelle pyramide ou sauté par-dessus une ou plusieurs pyramides, le joueur actif doit faire pivoter l'un des quatre Martian Coasters de 90°, 180° ou 270°.

Saut

Les petites pyramides ne peuvent sauter que par-dessus une pyramide adjacente dans toute direction diagonale ou orthogonale.

Les pyramides moyennes peuvent sauter exactement 2 pyramides en commençant par une pyramide adjacente. Les deux pyramides sautées peuvent être voisines l'une de l'autre ou être séparées par une et une seule case. Si les pyramides sautées sont voisines, elles doivent être alignées avec la pyramide sautant. Le joueur actif peut sauter deux pyramides non alignées pourvu qu'une case vide les sépare (voir les exemples ci-dessous pour plus de détails).

Les grandes pyramides peuvent sauter 1, 2 ou 3 pyramides en suivant les mêmes règles de position des pyramides sautées que pour une pyramide moyenne (voir les exemples ci-dessous pour plus de détails).

Toutes les pyramides sautées sont prises. Lors d'un saut, le joueur actif peut prendre ses propres pièces ainsi que celles de son adversaire. Il remettra alors ses propres pyramides prises dans sa réserve. Cela a généralement lieu lorsque la réserve d'un joueur s'épuise, lorsque l'une de ses propres pyramides importantes est soumise à plusieurs menaces ou lorsque cela permet à un joueur de capturer 1 ou 2 pyramides de l'adversaire.

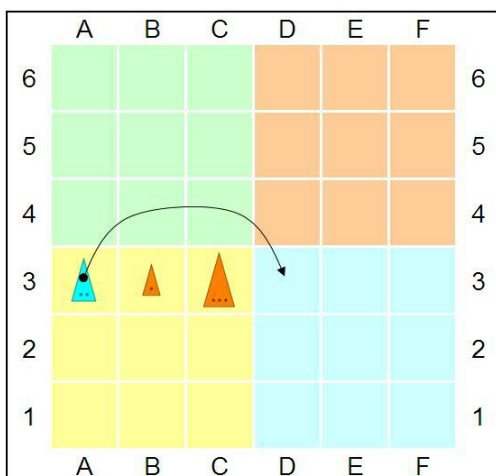
Limitations

Un joueur ne peut pas sauter deux fois par-dessus la même pyramide.

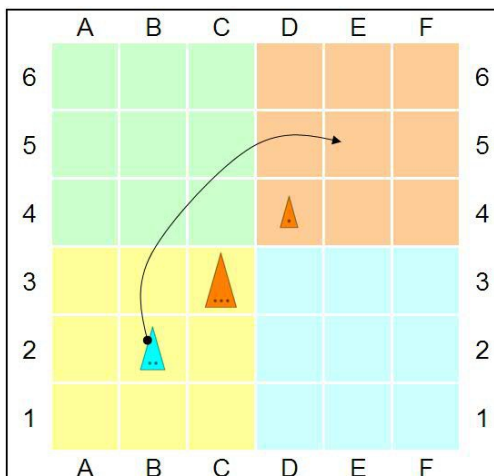
Tous les points de rebond et d'arrêt doivent se trouver dans la zone de 6x6.

Exemples

- Prise de pyramides alignées sans case entre elles

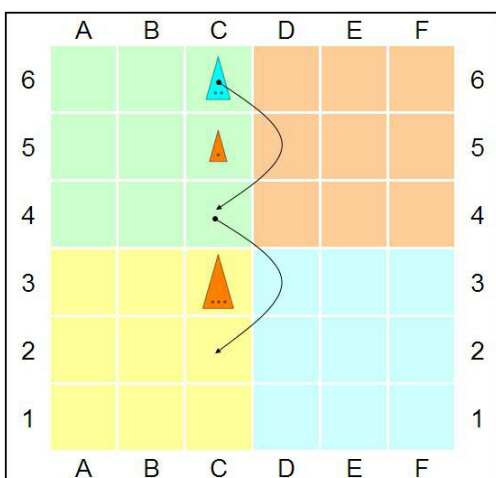


Une pyramide moyenne bleue saute orthogonalement par-dessus deux pyramides adjacentes sans case entre elles.

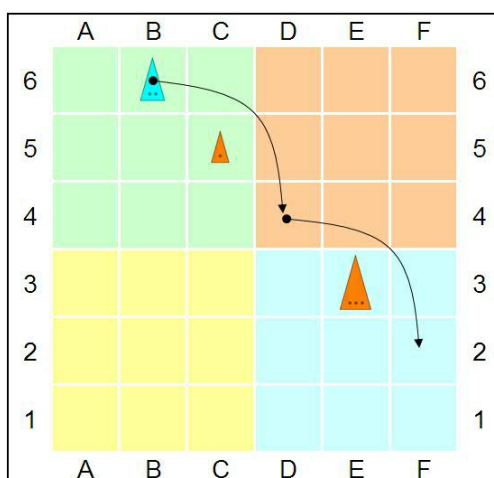


Une pyramide moyenne bleue saute diagonalement par-dessus deux pyramides adjacentes sans case entre elles.

- Prise de pyramides alignées séparées par une case

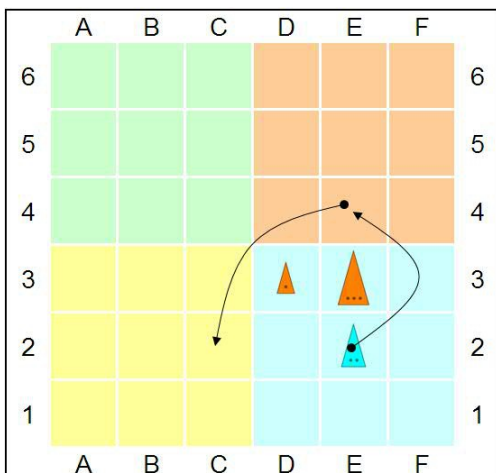


Une pyramide moyenne bleue saute orthogonalement par-dessus deux pyramides séparées par une case.

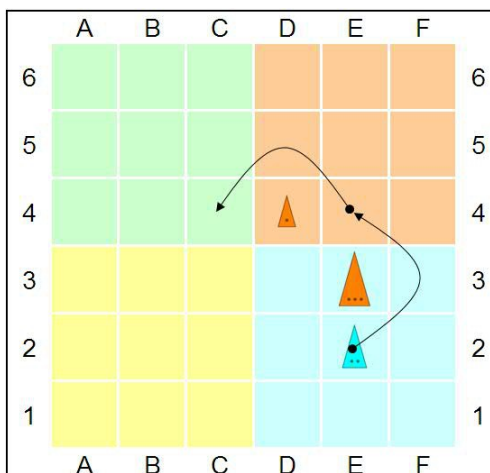


Une pyramide moyenne bleue saute diagonalement par-dessus deux pyramides séparées par une case.

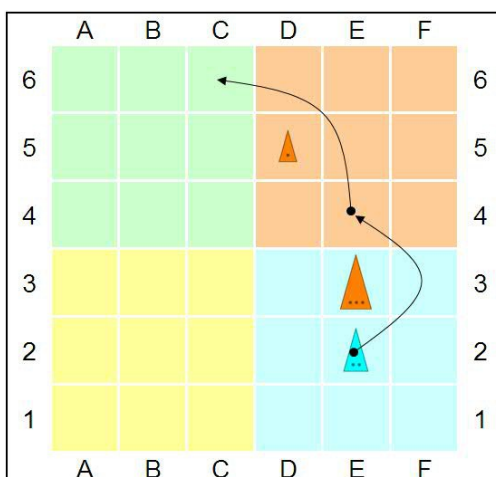
- Changement de direction lors d'une prise à plusieurs sauts



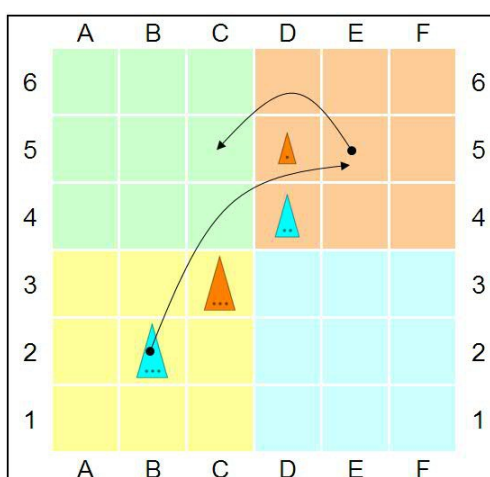
Une pyramide moyenne bleue saute par-dessus deux pyramides en changeant de direction entre ses deux sauts (135°/315°).



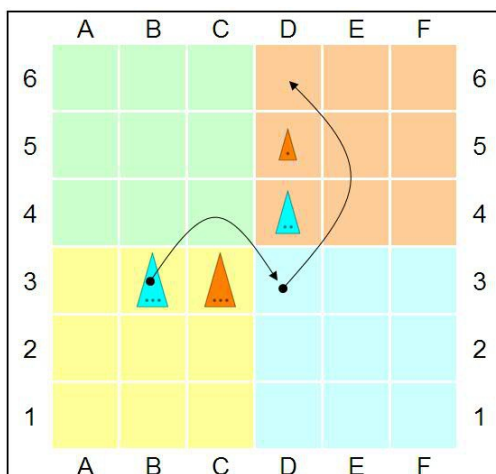
Une pyramide moyenne bleue saute par-dessus deux pyramides en changeant de direction entre ses deux sauts (90°/270°).



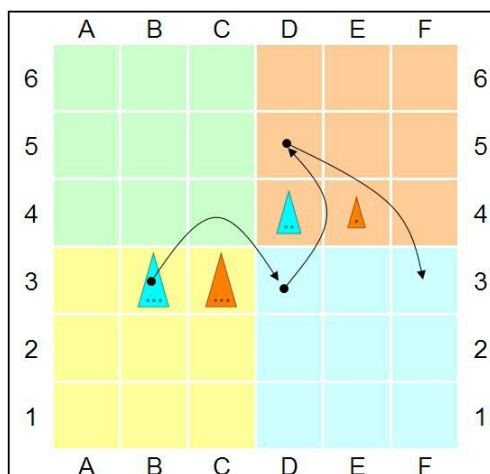
Une pyramide moyenne bleue saute par-dessus deux pyramides en changeant de direction entre ses deux sauts (45°/225°).



Une grande pyramide bleue saute par-dessus deux pyramides voisines, puis change de direction pour sauter par-dessus une troisième.



Une grande pyramide bleue saute par-dessus une pyramide voisine, puis change de direction pour sauter par-dessus deux pyramides adjacentes.



Une grande pyramide bleue saute par-dessus une pyramide voisine, change de direction pour sauter par-dessus une autre pyramides voisine, puis change encore de direction pour sauter par-dessus une troisième pyramide.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque l'une des conditions suivantes est vérifiée.

Un joueur a pris 15 points ou plus.

Le score est calculé à partir du nombre d'encoches sur les pyramides prises. Une petite pyramide vaut 1 point, une moyenne, 2 points, et une grande, 3 points. Le premier joueur qui a pris 15 points ou plus en pyramides de l'adversaire remporte la partie.

Aucun coup possible

Si le joueur actif ne peut pas effectuer la première phase de son tour (poser ou sauter), il perd. Les scores peuvent cependant être calculés pour jouer une partie en plusieurs manches. Si la partie se termine ainsi, il est possible que le vainqueur ait un score inférieur à celui du perdant.

Notes complémentaires

Forces et faiblesses des trois tailles de pyramides

La grande pyramide est l'arme la plus puissante sur le plateau, mais présente l'inconvénient d'être la cible qui rapporte le plus de points à l'adversaire. Sa grande force provient du fait qu'elle peut sauter par-dessus une, deux ou trois pyramides, au choix du joueur actif. Cela signifie qu'elle peut ne sauter que par-dessus une ou deux pyramides adverses si un troisième saut la mettrait en danger au tour suivant de l'adversaire ou si aucun autre saut n'est possible.

La pyramide moyenne est juste un peu plus forte que la petite. Elle peut sauter par-dessus plus de pyramides, mais présente l'inconvénient de devoir sauter par dessus exactement deux pièces. Si aucune pyramide ne lui permet un deuxième saut, elle est bloquée sur place.

La petite pyramide ne peut pas sauter par-dessus autant de pyramides que les deux plus grandes, mais elle peut souvent être posée de manière à menacer une pyramide moyenne sans pouvoir être prise par celle-ci.

Force relative des positions sur le plateau

La plupart des prises ont tendance à avoir lieu près du centre du plateau de 6x6 cases et le long des principaux axes sur les bords intérieurs des cadrans (Martian Coasters). Cela signifie que les quatre coins de chaque cadran sont les cases les plus utiles ; il est facile de faire pivoter un cadran de sorte qu'une pyramide nouvellement posée menace une pièce adverse ou qu'une pyramide vulnérable se retrouve dans un coin extérieur, où elle ne pourra pas être prise.

La case centrale de chaque cadran est la plus vulnérable aux attaques, car elle est entourée de cases où l'adversaire peut atterrir après un saut et elle ne peut pas être déplacée par rotation du cadran si elle est menacée. Ceci dit, une pyramide se trouvant sur cette case peut être utilisée comme premier saut d'une moyenne ou grande pyramide du coin du plateau qui ne constituerait autrement pas une grande menace pour le centre du plateau.

Situations de force

Comme pour la plupart des jeux de plateau dont le principe de base est de placer des pièces sur une grille et de prendre les pièces de l'adversaire (Morpion, Échecs, Dames, etc.), il est important de placer ses propres pièces de sorte que celles de votre adversaire soient menacées de plusieurs endroits tout en maintenant les vôtres à l'abri de la prise.

Les meilleurs usages des petites pyramides sont de menacer les moyennes isolées ou de servir de support pour que vos moyennes et grandes pyramides puissent atteindre les bonnes pièces adverses. Elles permettent également de sauter par-dessus vos propres pyramides de plus grande taille si votre réserve s'épuise ou s'il vous est impossible de les protéger par rotation d'un cadran.

Les groupes de pyramides, surtout si elles ne sont pas petites, peuvent constituer une meilleure force de frappe, car ils offrent aux pyramides moyennes et, plus fréquemment, aux grandes pyramides un support pour sauter d'une position complètement sûre et non menaçante vers les positions des pièces adverses éparses.

Les pyramides moyennes sont quasiment inutiles lorsqu'il n'y a que peu de pyramides sur le plateau. Elles deviennent plus utiles lorsque le plateau est occupé à 1/3 ou 1/2 de sa capacité.

La rotation d'un cadran à la fin de chaque tour est un élément donnant tout son intérêt à un jeu de plateau à deux dimensions apparemment simple et familier. Une situation pouvant paraître sûre ou ennuyeuse peut se transformer en une situation explosive en un ou deux tours. Cela force chaque joueur à prendre conscience de la dimension temporelle ou du flux constant des positions relatives des pièces sur le plateau à chaque tour.