

SQUAD SEVEN

SQUAD SEVEN • EXTREME JUNGLE MISSION

EXTREME JUNGLE MISSION

REGLES

MANUFACTURED UNDER LICENCE FROM FOXMIND GAMES BV (INFO@FOXMIND.COM). GAME CONCEPT > ROBERTO FRAGA / FRANCE.

PRODUCED BY DAVID. CAPON. CREATIVE CO-ORDINATOR > PHILIPPE DES PALLIÈRES / FRANCE.

ARTISTIC COORDINATION MARKETING > TOM WHITE & JOHN MARIANI OF UPSTARTS / UNITED KINGDOM & JURRIAN PENNINK OF JUMBO / HOLLAND.

ARTWORK DIRECTION > NIGEL DYE / UNITED KINGDOM. GRAPHIC DESIGN: CARDS AND TARGETS ILLUSTRATIONS > FRANCOIS BRUEL / FRANCE.

PACKAGING, RULES AND CD DESIGN > MARK AARON / UNITED KINGDOM

MUSIC - TRACKS 1 AND 3: THE JUNGLE THEME > COMPOSED, ARRANGED AND RECORDED BY MARTIN WHEELER.

TRACK 2: THE JUNGLE BUZZ > LOUDFISH. EXECUTIVE PRODUCER > FOXMIND CANADA.

PRODUCED BY > MOMO LAREDO. COMPOSED AND WRITTEN BY > MOMO LAREDO AND LOUIS CÔTÉ. ARRANGED BY > MOMO LAREDO AND LOUIS CÔTÉ.

VOCALS BY > MOMO LAREDO, CHRISTINE LAFOREST AND MARIE WILLIAMS. MIXED BY > MARC PLANA AND MOMO LAREDO. ENGINEERED BY > MARC PLANA.

MIXED AT > VICTOR STUDIO (MONTREAL). RECORDED AT > ZIPPERMUSIC STUDIO (MONTREAL). MASTERED BY SYLVAIN TAILLEFER AT SNB STUDIO (MONTREAL).

PUBLISHED BY > FOXMIND CANADA

ALL MUSIC RIGHTS RESERVED © AND © 2002 FOXMIND GAMES B.V. ALL RIGHTS RESERVED. UNAUTHORISED COPYING, HIRING, LENDING, PUBLIC PERFORMANCE AND BROADCASTING PROHIBITED. ALL RIGHTS RESERVED. © FOXMIND GAMES BV SQUAD 7 IS A REGISTERED TRADEMARK OF FOXMIND GAMES

www.squad7.com

CONTENU

Pistolet Tranquillisant Squad 7 / 6 x Fléchettes Tranquillisantes / 2 x Cibles / 1 CD audio / CARTES: 28 cartes Squad illustrant 4 équipes de 7 / 56 x Cartes Trésors comprenant : 24 x trésors de jour (dont 4 gardés) / 24 x trésors de nuit (dont 4 gardés), 4 x Camps de jour (dont 1 gardé), 4 x Camps de nuit (dont 1 gardé) / 26 cartes événements comprenant : 5 x Monstres à Deux-Têtes, 5 x Rois des Zombies, 5 x Ponts Suspendus, 6 x Araignées Géantes / 5 x Sorciers.

MISSION

Voici votre mission... Un avion cargo transportant des œuvres d'arts et des trésors Incas s'est écrasé dans une région éloignée de la jungle Amazonienne. Il était en route pour l'institut Smithsonian de Washington.

Votre mission est de diriger une équipe de sept personnes trillées sur le volet afin de retrouver et de ramener le plus possible de ces trésors. Votre équipe sera déposée dans la jungle par hélicoptère et devra chercher jours et nuits à travers des territoires dangereux et inexplorés jusqu'au retour de l'hélicoptère qui la ramènera.

Attention ! La jungle est périlleuse et remplie de créatures dangereuses. Il y a aussi d'autres équipes qui recherchent ces trésors.

PRÉPARATION

Tous les joueurs s'assoient autour de la table et placent le Disque Compact dans un lecteur de CD sans le faire jouer immédiatement toutefois.

Chaque joueur reçoit les sept cartes représentant son équipe et les pose devant lui de façon à voir le recto de ces cartes (voir la disposition de la table de jeu). S'il y a moins de quatre joueurs, enlevez les cartes en trop.

Mélangez les cartes Trésors et les cartes Événements en un seul paquet et distribuez les toutes, une carte à la fois, de façon à ce que les joueurs ne les voient pas. Chaque joueur place ses cartes en un paquet devant lui, toujours sans les regarder. Les cartes données à chaque joueur sont appelées les Pioches. Les cartes des Pioches ne peuvent être vues avant d'être jouées.

Placez le pistolet et les fléchettes sur la table. Les cibles doivent être placées à environ 2 à 3 mètres de la table et devraient idéalement être fixées de façon à ne pas bouger lorsque touchées par une fléchette.

LE CD AUDIO

Il y a trois plages sur le CD. La plage 1 – La trame sonore du jeu, la plage 2 – La chanson « The Jungle Buzz » du groupe « LoudFish » et la plage 3 – un démo de 2 minutes de la trame sonore du jeu afin que les joueurs puissent se familiariser avec les sons de la jungle.

Lorsque tous les joueurs sont familiers avec les rythmes de jour et de nuit et sont prêts à jouer, commencez la mission en lançant la plage 1 du disque.

Le jeu commence lorsque l'hélicoptère s'est posé et la mission se termine lorsque vous entendez l'hélicoptère revenir pour reprendre votre équipe.

Il y a deux genres de sons sur la plage 1 du disque. Ces sons indiquent au joueur s'il fait jour ou s'il fait nuit. Durant le jour, les joueurs entendent des rythmes plus rapides et le son d'animaux diurnes. Durant la nuit, les rythmes sont plus lents et les sons sont ceux d'animaux nocturnes. Les joueurs doivent toujours savoir si c'est le jour ou la nuit puisque certains trésors ne peuvent être trouvés que le jour et d'autres que la nuit.

De temps en temps, vous entendrez un CRI dans la jungle. Au fur et à mesure du déroulement du jeu, certaines actions doivent être exécutées avant qu'un CRI ne soit entendu, sinon le joueur qui devait exécuter cette action perd un membre de son équipe.

DÉROULEMENT DU JEU

Lancez la plage 1 du disque. L'aventure commence lorsque l'hélicoptère s'est posé dans la jungle.

A tour de rôle, les joueurs doivent rapidement tourner la carte qui est au sommet de leur Pioche et la placer face-visible au centre de la table. Les joueurs doivent retourner leur carte de façon à ce que tous les joueurs puissent la voir en même temps. Pour ce faire, ils doivent la tourner en présentant la face visible du côté opposé à eux-même.

Le temps est précieux. Dès qu'une carte a été tournée et que l'action requise a été exécutée, le joueur à la gauche doit rapidement tourner une carte de sa pioche, et ainsi de suite. Il n'y a pas de temps à perdre.

CARTES

Il y a trois types de cartes qui peuvent être tirées : Trésors, Camps et Événements. Si vous agissez incorrectement avec une carte Trésor ou une carte Camp (voir ci-dessous) ou si vous ne finissez pas à temps une action requise par une carte Événement, vous perdez un équipier et vous devez retourner une des cartes de votre équipe (tête de mort apparente).

CARTES TRÉSORS : Un trésor a été trouvé ! Le premier joueur à poser la main sur la carte trésor s'empare de ce trésor. Mais attention ! Il y a des trésors de jour et des trésors de nuit.

Trésors de jour : Les trésors de jour ne peuvent être pris que durant le jour. S'il fait nuit et que vous posez la main sur un trésor de jour, vous perdez un membre de votre équipe (et vous ne prenez pas le trésor). Il y a trois types de trésors de jour. Un des exemples est illustré plus bas.

Trésors de nuit : Les trésors de nuit ne peuvent être pris que durant la nuit. S'il fait jour et que vous posez la main sur un trésor de nuit, vous perdez un membre de votre équipe (et vous ne prenez pas le trésor). Il y a trois types de trésors de nuit. Un des exemples est illustré plus bas.

Attention, certains trésors sont gardés par des SERPENTS. Si un joueur pose sa main sur un trésor gardé par un serpent, il perd un membre de son équipe qu'il fasse jour ou qu'il fasse nuit. Pensez-y donc à deux fois avant de vouloir vous emparer d'un trésor.

CARTES CAMPS

Un camp rival a été découvert. Le premier joueur à poser la main sur une carte Camp peut voler un total de deux trésors d'une équipe rivale. Toutefois, certains camps ne peuvent être approchés que de nuit et d'autres que de jour. Si vous touchez une carte Camp de jour la nuit ou Camp de nuit le jour, vous perdez un membre de votre équipe.

ATTENTION! Certains camps sont gardés. Si vous touchez un camp gardé, vous perdez aussitôt un membre de votre équipe.

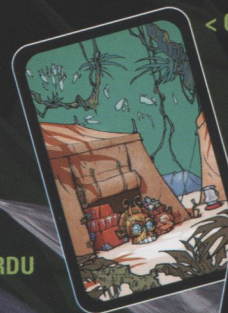
TRÉSOR DE JOUR >



TRÉSOR DE JOUR GARDÉ



< TRÉSOR DE NUIT



< CAMP DE JOUR

CAMP DE JOUR GARDÉ



< CAMP DE NUIT



ÉQUIPIER >



< ÉQUIPIER PERDU

CARTES ÉVÈNEMENTS

Ces cartes représentent une situation habituellement dangereuse rencontrée par une équipe. Le joueur qui tire une de ces cartes doit exécuter l'action requise par la carte Évènement avant que le CRI suivant ne soit entendu sur le disque. S'il ne réussit pas, il perd un membre de son équipe. S'il réussit, le jeu continue normalement.

MONSTRE À DEUX-TÊTES : Il y a des créatures étranges dans la jungle. Pour survivre à une attaque d'un Monstre à Deux-Têtes, le joueur doit courir autour de la table, se rasseoir à sa place, tirer sur la cible Monstre à Deux-têtes et l'atteindre avec une fléchette tranquilisante avant que l'on entende le CRI suivant sur le disque. Un membre de son équipe est perdu s'il ne réussit pas.

LE ROI DES ZOMBIES : Enragé et vengeur, le Roi des Zombies est sorti de sa tombe. Le joueur doit tirer sur la cible Roi des Zombies et l'atteindre avec une fléchette avant que l'on entende le CRI suivant sur le disque. Il perd un membre de son équipe s'il ne réussit pas.

PONT SUSPENDU : L'équipe du joueur est arrivée à un pont suspendu qui s'effondre au moment du passage d'un équipier. Pour parvenir à sauver cet équipier, le joueur doit faire le tour de la table et être à nouveau assis à sa place avant que le CRI suivant ne soit entendu. S'il ne réussit pas, le membre de son équipe tombe dans le ravin et disparaît.

ARAIGNÉES GÉANTES : La jungle s'agite lorsqu'une horde d'araignées géantes envahi le camp du joueur qui vient de tirer cette carte. Son équipe doit prendre ses équipements et fuir. Pour réussir, le joueur doit prendre le paquet de carte qui est au centre de la table et le redistribuer aux joueurs (incluant lui-même) avant que le CRI suivant ne soit entendu. S'il ne réussit pas, il perd un membre de son équipe mordu fatalement par une araignée.

SORCIER : Vieux et sage, magicien et guérisseur, le sorcier vient d'apparaître dans la jungle. Le premier joueur à poser la main sur cette carte peut ressusciter un membre de son équipe (et donc retourner une de ses cartes Équipier). Toutefois, un joueur qui possède encore les sept membres de son équipe et qui pose la main sur cette carte est puni par le sorcier et perd un membre de son équipe.

PERDRE OU GAGNER

Tout joueur ayant perdu ses sept équipiers est immédiatement éliminé de la partie. Sa pioche est redistribuée aux autres joueurs et tous ses trésors sont retirés du jeu.

Le jeu prend fin lorsque vous entendez le bruit de l'hélicoptère qui revient pour reprendre les équipiers survivants. S'il ne reste plus qu'un seul joueur, ce joueur est automatiquement déclaré vainqueur.

Sinon, le vainqueur est alors celui dont l'équipe RAMÈNE le plus de trésors, sachant que chaque équipier survivant ne peut ramener avec lui que trois trésors.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui (parmi les joueurs ex aequo) dont l'équipe a TROUVE le plus de trésors. S'il y a encore égalité, les joueurs tirent sur une des cibles à tour de rôle. Les joueurs qui manquent la cible sont éliminés jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un qui est alors déclaré vainqueur.

MONSTRE
DEUX-TÊTES >



< ROI DES
ZOMBIES

PONT
SUSPENDU >



< ARAIGNÉES
GÉANTES

SORCIER

TRÉSOR DE NUIT
GARDE

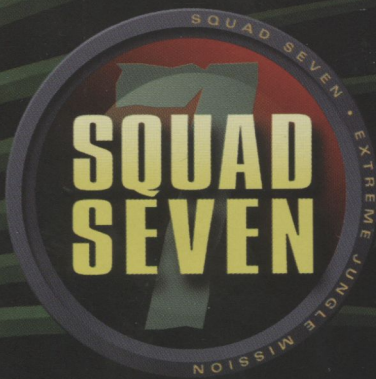
TRÉSOR DE NUIT
GARDE

TRÉSOR DE NUIT
GARDE

< CAMP NUIT
GARDE

TRÉSOR DE NUIT
GARDE

TRÉSOR DE NUIT
GARDE



EN 7 ETAPES :

LES CARTES D'ACTION



MONSTRE À DEUX-TÊTES :

Le joueur qui tire cette carte doit courir autour de la table, tirer sur la cible Monstre à Deux-têtes et l'atteindre avec une fléchette tranquilisante avant que l'on entende le CRI suivant sur le disque. Un membre de son équipe est perdu s'il ne réussit pas.



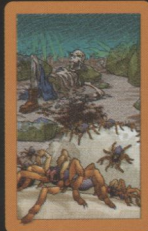
LE ROI DES ZOMBIES :

Le joueur doit tirer sur la cible Roi des Zombies et l'atteindre avec une fléchette avant que l'on entende le CRI suivant sur le disque. Il perd un membre de son équipe s'il ne réussit pas.



PONT SUSPENDU :

Le joueur doit faire le tour de la table et être à nouveau assis à sa place avant que le CRI suivant ne soit entendu. S'il ne réussit pas, il perd un équipier.



ARAIGNÉES GÉANTES :

Le joueur doit prendre le paquet de carte qui est au centre de la table et le redistribuer aux joueurs (incluant lui-même) avant que le cri suivant ne soit entendu. S'il ne réussit pas, il perd évidemment un membre de son équipe.



SORCIER :

Le premier joueur à poser la main sur cette carte peut ressusciter un membre de son équipe. Toutefois, un joueur qui possède encore les sept membres de son équipe et qui pose la main sur cette carte est puni par le sorcier et perd un équipier.

1. Distribuez les cartes, choisissez la couleur de votre équipe (Squad)
2. Disposez les cibles, le pistolet et les fléchettes. Déterminez l'emplacement à partir duquel il faudra tirer. Vérifiez si vous pouvez facilement vous déplacer autour de la table.
3. Mettez le Disque Compact (Plage 1)
4. Retournez une carte à tour de rôle. Prenez soin de ne pas voir ou montrer vos cartes avant de les retourner.
5. Essayez de vous emparer des bonnes cartes trésors. Attention aux serpents!
6. Exécutez les actions requises par les Cartes d'Action (bord orange) avant d'entendre le CRI suivant sur le disque.
7. Réunissez le plus de trésors possibles et gagnez la partie (maximum de 3 trésors par équipier!)



00491

Manufactured under licence from FoxMind Games BV. A game concept by Roberto Fraga.
All rights reserved ©2002 FoxMind Games BV.
Squad 7 is a registered Trademark of FoxMind Games BV.

Made by Jumbo International, P.O. Box 1729, 1000 BS Amsterdam, NL.
www.jumbo.nl www.squad7.com