

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





SQUAD SEVEN

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.sqd7.com

Mission Squad 7 :

Squad:

Quelques minutes suffisent à vous plonger au cœur de la forêt équatoriale d'Amazonie. Il fait chaud, l'hygrométrie est de 100% et le bruit est assourdissant. Votre mission : retrouver les objets d'art qui se sont éparpillés dans la jungle lors du crash du vol 217 à destination de Chicago. L'endroit est infesté de serpents et l'on annonce la présence d'animaux sauvages ainsi que d'indescriptibles dangers. La jungle est dangereuse et vous n'êtes pas seul. Trois équipes rivales y ont été envoyées dans un seul et même objectif.

Après avoir été déposé par l'hélicoptère, vous ne pourrez compter alors que sur vos réflexes et sur les membres de votre équipe. 17 minutes plus tard, l'hélicoptère viendra vous rechercher au même endroit. Certains d'entre vous ne feront pas le chemin inverse. Les autres ont tout intérêt de ne pas rentrer bredouille...

Matériel:

82 cartes trésors et d'action.
28 cartes Squad 7 représentant quatre équipes.
1 Pistolet anesthésiant
6 Fléchettes
2 Cibles
1 CD
Règles du jeu / affiche

Mise en place:

Chaque joueur choisit un Squad et dépose devant lui sur la table, 7 équipiers de Squad. Distribuez les cartes d'action et de trésors. Si quelques joueurs reçoivent une carte en moins, cela n'a pas d'importance.

Placez la cible à environ 3 mètres de la table.

Veillez à ce que la table soit bien dégagée pour permettre aux joueurs de la contourner.

Déposez le jeu de fléchettes et le pistolet anesthésiant de manière à les rendre accessibles à tous. Déterminez une zone d'où vous devrez tirer.

Placez le CD dans le lecteur de CD.

Si c'est la première fois que vous jouez:

Ecoutez le troisième morceau du CD pour vous familiariser aux bruits de la Jungle. La mission commence avec le bruit d'un hélicoptère en train de se poser. Etant donné que des périodes de jour et de nuit s'enchaînent, vous devrez faire la différence entre le jour et la nuit. Durant la journée, vous entendez le rythme saccadé des tambours, des cris stridents d'oiseaux et de singes. La nuit, vous entendez le battement lent des tambours et le craquement des insectes. Certains trésors ne sont accessibles que la nuit, d'autres uniquement le jour. Votre mission se termine avec le bruit de décollage de l'hélicoptère. Faites bien attention, les cris de la musique sont un signe de danger.

Début de partie:

Chaque joueur prend place à la table en déposant devant lui son tas de cartes tourné vers la table. Les joueurs commencent à écouter le CD à partir du premier morceau. Ils retournent leurs cartes chacun leur tour.

Le joueur devant jouer veillera à retourner sa carte sans l'apercevoir avant les autres. La carte est placée côté face au centre de la table. Il pourra s'aider de son autre main pour éventuellement toucher la carte.

En fonction de la musique (jour ou nuit) tous les joueurs tentent de toucher du plat de la main la carte correspondante, dès que celle-ci se trouve au milieu de la table.

Trouver les trésors :

Dès que la carte retournée correspond au moment de la journée indiquée (cartes claires pour le jour, assombries pour la nuit), le joueur qui atteint le premier la carte, l'ajoute à son tas de trésors qu'il conserve séparément. Si un joueur touche la carte le premier mais au mauvais moment, (Trésor de nuit pendant le jour ou l'inverse) ou si un serpent figure sur la carte trésor, le joueur perd un de ses équipiers Squad. Il retourne un de ses équipiers Squad, lequel est provisoirement éliminé. Si tous ses équipiers Squad ont été retournés, le joueur perd immédiatement la partie. Seules les cartes trésors ayant été touchées au bon moment, seront retirées du centre de table. Toutes les autres cartes resteront à leur place.

Dérober les trésors des camps adverses :

Si sur la carte retournée, figure une tente de la bonne couleur du jour ou de la nuit, tous les participants peuvent essayer de toucher la carte. Le joueur qui l'a atteint le premier, peut dérober un trésor de la personne de son choix. Si sur une tente figure un garde, le joueur l'ayant touché perd un de ses équipiers Squad. Toutes les cartes de camps restent au centre.

Les cartes d'action :

Les cartes avec un bord orange représentent les cartes d'action. Si un joueur retourne une de ses cartes, il devra immédiatement accomplir une action. Ces cartes restent au centre de la table jusqu'à ce qu'elles soient redistribuées aux joueurs.

1 Passerelle en corde

Si tu retournes cette carte, fais immédiatement le tour de la table en courant puis rassieds-toi à ta place avant d'entendre le cri émanant du CD. Si tu n'es pas assis à temps, tu perds un de tes équipiers Squad.



DEQUIPIER SQUAD >



< EQUIPIER SQUAD ÉLIMINÉ

TRÉSOR DE JOUR >



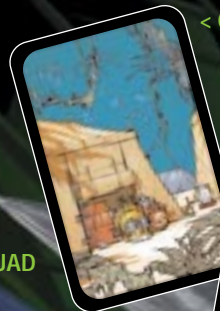
TRÉSOR DE JOUR AVEC SERPENT,



< TRÉSOR DE NUI



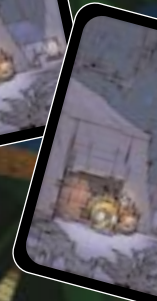
< CAMP JOUR



CAMP JOUR AVEC GARDE



< CAMP NUI



2 Dragon

Si tu retournes cette carte, fais le tour de la table en courant, empare-toi du pistolet, charge-le et tire sur la cible du dragon à partir de l'endroit indiqué. Tire aussi souvent que tu le désires en prenant soin de l'atteindre avant d'entendre le prochain cri. Le cas échéant, tu perds un de tes équipiers.

3 Momie

Si tu retournes cette carte, prends immédiatement le pistolet et tire sur la cible de la momie à partir de l'endroit indiqué. Tire aussi souvent que tu le désires en prenant soin de l'atteindre avant d'entendre le prochain cri. Le cas échéant, tu perds un de tes équipiers.

4 Araignées

Si tu retournes cette carte, prends toutes les cartes du centre de la table. Distribue les cartes le plus rapidement possible à tous les joueurs, toi y-compris. Fais-le avant que le prochain cri ne retentisse. Le cas échéant, tu perds un de tes équipiers.

5 Sorcier

Si tu retournes cette carte, tous les joueurs tentent de la toucher le plus rapidement possible. Le joueur qui l'atteint le premier, retrouve un de ses équipiers Squad éliminés en le retournant du bon côté.

Perdre :

Si tu as perdu tous tes équipiers Squad, tu es immédiatement éliminé. Tu déposes le restant de tes cartes au centre de la table sur les autres cartes. Les trésors jusqu'ici réunis, restent hors-jeu.

Gagner :

Lorsque la musique s'arrête et que l'hélicoptère décolle, le jeu cesse immédiatement. Les joueurs comptent leurs trésors. Si des cartes trésors pourvues de serpent se trouvaient encore entre les cartes d'un joueur, il perdrait un de ses équipiers Squad par serpent. Le joueur possédant le plus de trésors remporte la partie. On ne peut malheureusement garder que 3 trésors par équipier Squad. Si le nombre de trésors de deux joueurs est égal, le joueur ayant au total le plus de trésors a gagné.

Exemple : si tu possèdes 7 trésors mais seulement 2 équipiers Squad, tu ne comptabilises que 6 trésors. Cependant, si le deuxième meilleur joueur possède 6 trésors (et 2 équipiers minimum), c'est toi qui gagnes!



DRAGON >

< MOMIE

PASSERELLE >
EN CORDE

< ARAIGNÉES

SORCIER

NUIT

TRÉSOR DE NUIT
AVEC
SERPENT

IT

< CAMP NUIT
AVEC GARDE



EN 7 ETAPES:

LES CARTES D'ACTION



Dragon

Si tu retournes cette carte, fais le tour de la table en courant, empare-toi du pistolet, charge-le et tire sur la cible du dragon à partir de l'endroit indiqué. Tire aussi souvent que tu le désires en prenant soin de l'atteindre avant d'entendre le prochain cri.



Momie

Si tu retournes cette carte, prends immédiatement le pistolet et tire sur la cible de la momie à partir de l'endroit indiqué. Tire aussi souvent que tu le désires en prenant soin de l'atteindre avant d'entendre le prochain cri.



Passerelle en corde

Si tu retournes cette carte, fais immédiatement le tour de la table en courant puis rassieds-toi à ta place avant d'entendre le cri émanant du CD.



Araignées

Si tu retournes cette carte, prends toutes les cartes du centre de la table. Distribue les cartes le plus rapidement possible à tous les joueurs, toi y-compris. Fais-le avant que le prochain cri ne retentisse.



Sorcier

Si tu retournes cette carte, tous les joueurs tentent de la toucher le plus rapidement possible. Le joueur qui l'atteint le premier, retrouve un de ses équipiers Squad éliminés en le retournant du bon côté.

1. Distribuez les cartes, choisissez le Squad avec lequel vous souhaitez jouer.
2. Disposez les cibles, le pistolet et les fléchettes. Déterminez l'emplacement à partir duquel il faudra tirer. Vérifiez si vous pouvez facilement courir autour de la table.
3. Ecoutez la musique (à partir du 1^{er} morceau)
4. Retournez à tour de rôle une carte. Prenez soin de ne pas voir vos cartes avant de les retourner.
5. Essayez d'obtenir les bons trésors. Faites attention aux serpents.
6. Accomplissez les actions des cartes avec un bord orange avant d'entendre le cri.
7. Réunissez le plus de trésors possible et gagnez. (maximum 3 trésors par membre Squad !)



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.sqd7.com