

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 >



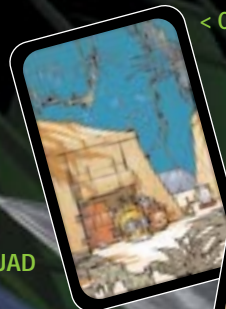
TRÉSOR DE JOUR
AVEC SERPENT,



< TRÉSOR DE



< CAMP JOUR



CAMP JOUR
AVEC GARDE



< CAMP N

