

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!

