

## 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 >



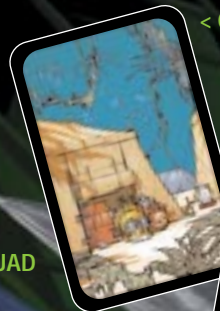
TRÉSOR DE JOUR AVEC SERPENT,



< TRÉSOR DE NUI



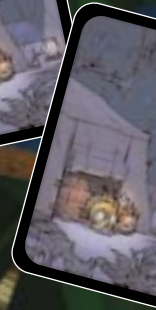
< CAMP JOUR



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<sup>er</sup> 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](http://www.jumbo.nl) [www.sqd7.com](http://www.sqd7.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](http://www.sqd7.com)



# INSTRUCTIONS



## CONTENTS

1-Audio CD  
1- Tranquilizer Gun  
6- Darts  
28-Squad Cards  
26-Event Cards  
56 Treasure Cards  
2- Cardboard Targets  
Instruction Sheet

## MISSION BRIEFING

A cargo plane loaded with priceless Incan art and treasures has disappeared over a remote region of the Amazonian jungle. It was heading for the Smithsonian Institute in Washington D.C.

Your mission is to lead a hand picked team of seven to retrieve as many of these treasures as possible. Your squad will be dropped deep in the jungle by helicopter and you must search day and night through unexplored and dangerous territory until the helicopter returns to retrieve your Squad.

Beware! The jungle is perilous and teeming with strange creatures. There are also other rival Squads searching for the treasures.

## SET UP

All players sit around a table. Place the CD in a nearby CD player. Do not start playing yet.

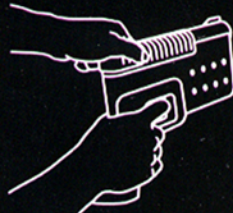
Each player is dealt their seven Squad cards and lays them face up in front of them (see playing table layout). If there are fewer than four players, remove the extra Squad cards.

Shuffle the Treasure, Camp and Event cards together, and deal all of them face down to each player. Players place their cards in a deck, face down in front of them on the table. These cards are referred to as the player's Playing Deck. Cards must not be seen until played.

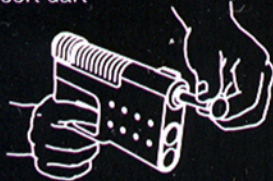
Place the gun and tranquilizer darts on the table. The targets should be placed around the room near the table and should ideally be weighed down so they do not move when hit. Do not use tape or other adhesive to fix the target as this may damage furniture.

## HOW TO USE TRANQUILIZER GUN

1. Cock the gun



2. Insert dart



3. Point and shoot



Only use projectiles supplied with this toy. Do not fire at people or animals or at point blank range.



## THE SOUNDTRACK CD

There are three tracks on the CD.

Track 1-The Game, Track 2-The Jungle Buzz, a free soundtrack by LoudFish and Track 3-A two minute demo of The Game so that players can quickly familiarize themselves with the day and night sounds of the jungle.

The CD provides two types of background sounds, which will tell the players whether it is day or night. During daytime players hear fast drumbeats and sounds of daytime animals. At night the drumbeat is slower with the sounds of nighttime creatures. Players should always be aware whether it is day or night, since some treasures can only be safely captured during the day and others only at night.

Occasionally, a SCREAM will be heard in the jungle. As the game unfolds, certain actions must be carried out before the next SCREAM, otherwise the player who had to carry out the action loses a Squad member.

## SEQUENCE OF PLAY

Start Track 1 on the CD. When the helicopter has landed in the jungle, the adventure begins!

In turn, players must quickly place the top card of their playing deck face up in the center of the table.

Time is precious. Once a drawn card has been played and acted upon, play moves swiftly to the player on the left, who quickly draws the next card from their deck. No time to lose!

## CARDS

There are three types of cards that can be drawn, Treasure, Camp and Event. If you incorrectly act on a Treasure or Camp card, as described below or fail to complete the action required by an Event card, you lose a Squad member and must turn one of your Squad cards face down.



Treasure cards: A Treasure has been found! The first player to lay their hand on a Treasure card captures that treasure.

Beware! There are day Treasures and night Treasures.

Day Treasures can only be captured during the day. If it is night -time and a player lays their hand on a day Treasure, they lose a Squad member. There are three types of day Treasures, examples of which are shown below.

Night Treasures can only be captured during the night. If it is day time and a player lays their hand on a night Treasure, they lose a Squad member. There are three types of night Treasures, examples of which are shown below.



Day



Night

Beware! some treasures are guarded by SNAKES. If a player lays their hand on a Treasure card with a snake on it, a Squad member is lost regardless of the time of day. Therefore think twice before you reach for that treasure!

Camp cards: A rival camp is discovered. The first player to lay their hand on a Camp card can steal a total of two Treasures from rival Squads.

However, some of the camps can only be safely approached during the day and others only at night. If you hit a camp at the wrong time of day, you lose a Squad member.

Beware! some of the camps are guarded. If you hit a guarded camp, you lose a Squad member.



EVENT CARDS: When drawn, these represent a situation (usually dangerous) that has been encountered by a Squad. The player who drew the card must perform the action dictated by the Event card before the next SCREAM is heard on the CD, otherwise they lose a Squad member. If they succeed in performing the action before the next SCREAM, play immediately moves on to the next player.





**TWO-HEADED MONSTER:** Strange creatures lurk in the deep jungle. To survive an attack by the Two Headed Monster, the player has to move around the table returning to their place, then shoot and hit the Two Headed Monster target with a dart before the next SCREAM is heard, if they fail then one of the player's Squad is lost (to the Two Headed Monster).

**ZOMBIE KING:** Enraged and vengeful, the Zombie King has been awoken from his tomb. The player must shoot and hit the Zombie King target with a dart before the next SCREAM is heard, otherwise one of the player's Squad is lost (the Zombie King exacts his revenge).



**COLLAPSING ROPE BRIDGE:** The player's Squad has arrived at a collapsing rope bridge. To successfully cross the bridge without harm, the player has to move around the table and be re-seated before the next SCREAM is heard. Failure to do so means that one of the player's Squad is lost (falling in the ravine below).

**GIANT SPIDERS:** Panic strikes as a horde of Giant Spiders descends on the player's camp. They must quickly pack everything up and leave. The player that drew this card must pick up all the cards accumulated in the center of the table and deal all the cards out to the players before the next SCREAM is heard. Failure to do so means that one of the player's Squad is lost (fatally bitten by a Giant Spider).



**WITCH DOCTOR:** Old and wise and with magical healing abilities, a Witch Doctor has appeared in the jungle. Any player to be the first to lay their hand on this card, can revive one of their lost Squad members and turns back over one of their Squad cards. However a player who has their entire Squad intact and who lays their hand on the Witch Doctor card, is punished by the Witch Doctor and loses a Squad member.

**IMPORTANT:** If the Two Headed Monster card or Collapsing Rope Bridge card is drawn, do not run or overexert yourself when moving around the table. Be sure to leave yourself some space between the table, chairs, and any other furniture or object that you might bump into, when moving around the table. We recommend wearing flat or low-heeled, rubber soled shoes when playing.

### **WINNING & LOSING**

Any player that loses all of their Squad members is eliminated from the game, their Playing Deck is re-dealt to the remaining players, and any Treasures captured by that player are removed from play.

The game ends when the helicopter arrives to retrieve the remaining Squads. However, if at any time there is only one player remaining in the game, that player is automatically declared the winner.

The winner is the player whose Squad brought back the most treasure, knowing that each remaining member can carry back only three treasures.

In the event of a tie, the winner will be the one who has captured the most Treasure cards among the players who tie. If a tie still exists, those players take turns to shoot at one of the targets with the tranquilizer gun. When a player misses they are eliminated from the tie.





# SQUAD SEVEN

EXTREME JUNGLE MISSION

# INSTRUCCIONES

MANUFACTURED UNDER LICENCE FROM FOXMINO GAMES BV (INFO@FOXMINO.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 & JURRIJAAN 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 > FOXMINO 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 > FOXMINO CANADA

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

WWW.SQUAD7.COM



## < PARA 2, 3 o 4 JUGADORES

### < CONTENIDO

Pistola dardos tranquilizantes Squad 7 / 6 dardos tranquilizantes / 1 diana Monstru Bicefalo / 1 diana Rey Zombi / CD con banda sonora / reglas / CARTAS: 28 cartas de Comando que incluyen: 4 grupos de 7 / 24 cartas de Tesoro de día (4 vigilados) / 24 cartas de Tesoro de noche (4 vigilados) / 4 cartas de Campamento de día (1 vigilado) / 4 cartas de Campamento de noche (1 vigilado) / 5 Monstruos Bicefalos / 5 Reyes Zombi / 5 puentes colgantes / 6 arañas gigantes / 5 hechiceros.

### < LA MISIÓN

Un avión cargado con valiosísimos tesoros y obras de arte incas ha desaparecido en una remota región de la jungla amazónica. Se dirige al Smithsonian Institute de Washington D.C.

Tu misión es dirigir a un selecto equipo de siete miembros para recuperar tantos tesoros como sea posible. Tu comando será depositado en plena jungla por un helicóptero. Deberás viajar de día y de noche a través de un territorio inexplorado y peligroso hasta que el helicóptero vuelva a por tu comando.

¡CUIDADO! La jungla es peligrosa y está habitada por extrañas criaturas. Además hay otros comandos rivales en busca de los tesoros.

### < PREPARACIÓN

Todos los jugadores deben sentarse en torno a la mesa. Pon el CD en el equipo más cercano que haya. Todavía no se puede empezar a jugar.

Se reparten a cada jugador siete cartas de Comando, y cada uno de ellos las colocará boca arriba ante sí (mira la disposición de la mesa de juego). Si hay menos de cuatro jugadores, retira las cartas de Comando que sobren.

Baraja las cartas de Tesoro, Campamento y Suceso y repártelas todas, de una en una y boca abajo, entre todos los jugadores. Los jugadores colocarán sus cartas apiladas boca abajo ante sí sobre la mesa. Este mazo de cartas recibe el nombre de baraja. Estas cartas no deben verse hasta que sean jugadas.

Coloca la pistola y los dardos sobre la mesa. Las dianas deben colocarse a 2 o 3 metros de distancia de la mesa, y lo ideal es que las fijes de alguna forma o les pongas un peso para que no se muevan al acertarlas.

### < LA BANDA SONORA EN CD

Hay tres pistas en el CD. Pista 1: El juego; pista 2: El murmullo de la jungla, una banda sonora de LoudFish; y pista 3: Demostración de dos minutos del Juego para que los jugadores puedan familiarizarse rápidamente con los sonidos diurnos y nocturnos de la jungla.

Cuando todos los jugadores estén listos para empezar el juego, inicia la misión poniendo la pista 1 del CD.

El juego empieza al aterrizar el helicóptero, y la misión finaliza cuando oigas al helicóptero regresar para recoger a tu comando.

El CD proporciona dos tipos de sonidos de fondo que indicarán a los jugadores si es de día o de noche. Durante el día los jugadores oirán tambores rápidos y sonidos de animales diurnos, mientras que de noche los tambores son más lentos y se oyen animales nocturnos. Los jugadores deberán siempre estar atentos a si es de día o de noche, ya que algunos tesoros solo pueden obtenerse de forma segura en uno u otro momento.

De vez en cuando puede oírse un GRITO en la jungla. Durante el juego, algunas acciones deben llevarse a cabo antes del siguiente GRITO, o el jugador que tenga que llevar a cabo la acción pierde a un miembro del comando.

### < SECUENCIA DE JUEGO

Pon la pista 1 del CD. Una vez el helicóptero haya aterrizado en la jungla, ¡empieza la aventura!

A cada turno, el jugador debe colocar rápidamente la carta superior de su baraja boca arriba en el centro de la mesa. Deberá girar la carta de forma que todos los demás jugadores la vean al mismo tiempo, es decir, haciéndolo a cierta distancia de sí mismo.

El tiempo es oro. Una vez se ha jugado una carta y hecho la acción correspondiente, el turno pasa inmediatamente al jugador de la izquierda, que rápidamente juega la siguiente carta de su baraja. ¡No hay tiempo que perder!

### < CARTAS

Hay tres tipos de carta que pueden jugarse: Tesoro, Campamento y Suceso. Si no actúas correctamente ante una carta de Tesoro o Campamento, tal como se describe más abajo, o no resuelves la acción requerida por una carta de Suceso, un miembro de tu comando muere. Cuando esto ocurra, deberás girar boca abajo una de tus cartas de comando.

< CARTAS DE TESORO: ¡Un Tesoro! El primer jugador en poner la mano sobre una carta de Tesoro, se la queda, pero... ¡CUIDADO! Hay Tesoros de día y Tesoros de noche.

< Los Tesoros de día sólo pueden cogerse durante el día. Si es de noche y un jugador pone la mano sobre un Tesoro de día, pierde a un miembro del comando. Hay tres tipos de Tesoros de día, más abajo verás un ejemplo de ellos.

< Los Tesoros de noche sólo pueden cogerse durante la noche. Si es de día y un jugador pone la mano sobre un Tesoro de noche, pierde a un miembro del comando. Hay tres tipos de Tesoros de noche, más abajo verás un ejemplo de ellos. ¡CUIDADO! Algunos tesoros están vigilados por SERPIENTES. Si un jugador pone la mano sobre una carta de Tesoro con una serpiente, pierde a un miembro del comando tanto si es de día como de noche. Así que... ¡mejor piénsatelo dos veces antes de poner la mano sobre ese tesoro!

< CARTAS DE CAMPAMENTO: Se ha descubierto un campamento rival. El primer jugador en poner la mano sobre una carta de Campamento puede robar hasta dos Tesoros de los comandos rivales. Sin embargo, algunos campamentos sólo pueden ser asaltados de forma segura durante el día, y otros durante la noche. Si asaltas un campamento en el momento equivocado perderás a un miembro del comando. ¡CUIDADO! Algunos campamentos están vigilados. Si asaltas un campamento vigilado, pierdes a un miembro del comando.



MIEMBRO DEL COMANDO >



< MIEMBRO DEL COMANDO MUERTO

< TESORO DE DÍA SIN VIGILANCIA



VIGILADO

< CAMPAMENTO DE DÍA SIN VIGILANCIA



VIGILADO

< TESORO DE NOCHE SIN VIGILANCIA



< CAMPAMENTO DE NOCHE SIN VIGILANCIA





#### < CARTAS DE SUCESO

Cuando se juegan, representan una situación (normalmente, peligrosa) a la que se enfrenta un comando. El jugador que jugó la carta debe realizar la acción enunciada por el Suceso antes de que se oiga el próximo GRITO, o perderá un miembro del comando. Si consigue realizar la acción antes del GRITO, el turno pasa inmediatamente al siguiente jugador.

< **MONSTRUO BICEFALO:** En la espesura de la jungla acechan extrañas criaturas. Para sobrevivir a un ataque del Monstruo Bicefalo el jugador debe dar la vuelta a la mesa corriendo hasta volver a su lugar, sentarse, disparar un dardo y acertar a la diana del Monstruo Bicefalo antes de que se oiga el próximo GRITO. Si falla, el Monstruo Bicefalo matará a un miembro del comando.

< **REY ZOMBI:** El Rey Zombi ha despertado en su tumba, enfurecido y sediento de venganza. El jugador debe disparar un dardo y acertar al Rey Zombi antes de que se oiga el próximo GRITO. Si falla, un miembro del comando será víctima de la venganza del Rey Zombi.

< **EL PUENTE COLGANTE:** El comando del jugador ha llegado a un puente de cuerda que se está rompiendo. Para atravesar el puente con éxito y sin pérdidas, el jugador tiene que dar la vuelta a la mesa corriendo hasta volver a sentarse en su lugar antes de que se oiga el próximo GRITO. Si falla, un miembro de su comando caerá por el barranco.

< **ARAÑAS GIGANTES:** El pánico se apodera de ti al ver descender una multitud de arañas gigantes hacia tu campamento. Deberás recogerlo todo rápidamente y huir a toda prisa. El jugador que jugó la carta debe recoger todas las cartas acumuladas en el centro de la mesa y repartirlas a los jugadores antes de que se oiga el próximo GRITO. Si no lo consigue, una araña gigante morderá mortalmente a un miembro del comando.

< **HECHICERO:** De la jungla ha surgido un anciano y sabio hechicero con poderes curativos mágicos. El jugador que consiga ser el primero en poner la mano sobre esta carta puede resucitar a uno de los miembros muertos de su comando, girando una de sus cartas de miembro muerto. Sin embargo, si los miembros del comando del jugador están todos vivos, este recibirá la maldición del hechicero y perderá a uno de ellos.

#### < VICTORIA Y DERROTA

Cualquier jugador que pierda a todos los miembros de su comando queda eliminado del juego, su baraja es repartida a los jugadores restantes y los Tesoros que hubiera obtenido se retiran del juego.

El juego finaliza cuando el helicóptero regresa para recoger a los supervivientes. Sin embargo, si en cualquier momento queda un único jugador en juego, será declarado automáticamente vencedor.

El vencedor es el jugador cuyo comando haya obtenido más Tesoros, teniendo en cuenta que cada miembro vivo del comando solo puede cargar con tres tesoros.

En caso de empate, el vencedor será el que haya obtenido más cartas de Tesoro entre los jugadores que han empatado. Si siguen empatados, estos jugadores deberán por turnos disparar a una de las dianas con la pistola tranquilizadora. En cuanto uno de ellos falle, el otro será proclamado vencedor.

Para más información, visita [www.squad7.com](http://www.squad7.com)







# GUÍA RÁPIDA DE CARTAS

## > CARTAS DE SUCESO



**< MONSTRUO BICÉFALO:**  
El jugador tiene que correr alrededor de la mesa, sentarse, disparar y acertar a la diana del Monstruo Bicéfalo con un dardo antes de que se oiga el próximo GRITO.



**< REY ZOMBI:**  
El jugador tiene que disparar y acertar a la diana del Rey Zombi con un dardo antes de que se oiga el próximo GRITO.



**< EL PUENTE COLGANTE:**  
El jugador tiene que dar una vuelta alrededor de la mesa corriendo y volver a sentarse en su lugar antes de que se oiga el próximo GRITO.



**< ARAÑAS GIGANTES:**  
El jugador debe recoger todas las cartas del centro de la mesa y repartirlas de nuevo entre los demás jugadores antes de que se oiga el próximo GRITO.



**< HECHICERO:**  
El primer jugador en poner la mano sobre esta carta puede resucitar a uno de los miembros muertos de su comando. Sin embargo, si todos los miembros de su comando están vivos, será penalizado con la pérdida de uno de los miembros.

## > CARTAS DE TESORO



**< TESORO DE DÍA:**  
Sólo puede obtenerse de día. Hay tres clases distintas.



**< TESORO DE DÍA VIGILADO:**  
Si un jugador pone la mano sobre un tesoro vigilado por una serpiente, pierde a un miembro del comando. Hay tres clases distintas.



**< TESORO DE NOCHE:**  
Sólo puede obtenerse de noche. Hay tres clases distintas.



**< TESORO DE NOCHE VIGILADO:**  
Si un jugador pone la mano sobre un tesoro vigilado por una serpiente, pierde a un miembro del comando. Hay tres clases distintas.

## > CARTAS DE CAMPAMENTO



**< CAMPAMENTO DE DÍA:**  
El primer jugador en poner la mano sobre esta carta durante el día puede robar un total de dos Tesoros a los demás comandos.



**< CAMPAMENTO DE DÍA VIGILADO:**  
Si un jugador pone la mano sobre un Campamento de Día vigilado pierde a un miembro de su comando.



**< CAMPAMENTO DE NOCHE:**  
El primer jugador en poner la mano sobre esta carta durante la noche puede robar un total de dos Tesoros a los demás comandos.



**< CAMPAMENTO DE NOCHE VIGILADO:**  
Si un jugador pone la mano sobre un Campamento de Noche vigilado pierde a un miembro de su comando.

Fabricado bajo licencia de FoxMind Games BV.  
Juego conceptualizado por Roberto Fraga.  
© 2002 FoxMind Games BV. Reservados todos los derechos.  
Squad 7 es una marca registrada de FoxMind Games BV.

**Diset**

Distribuido por Diset S.A. Calle C, N° 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelona (Spain)