

# SQUAD SEVEN II

## Le spectre d'Imhotek – Pour 2 à 4 aventuriers

### Règle du jeu

#### **MATERIEL NON TELECHARGEABLE (A VOUS PROCURER)**

1 Pistolet NERF et ses 6 fléchettes (Non téléchargeables – vous pouvez utiliser celui de la version 1 )  
8 poutres en bois (baguettes de Kapla ou Jenga)  
Du Patafix et un lecteur de CD

#### **MATERIEL TELECHARGEABLE**

28 cartes « Squad » réparties en 4 équipes de 7 aventuriers + 2 cartes personnalisables  
27 cartes « Trésor Extérieur » (dont 9 gardés), 27 cartes « Trésor Intérieur » (dont 9 gardés)  
4 cartes « Cachette Extérieure » (dont 1 gardée), 4 cartes « Cachette Intérieure » (dont 1 gardée)  
5 cartes « Galeries de la mort », 5 cartes « Momie », 5 cartes « Eboulement », 5 cartes « Homme-Crocos », 6 cartes « Tempête de sable », 5 cartes « Fiole magique » et 5 cartes personnalisables.  
18 cartes « Poutres ».

#### **MISSION**

Cette aventure se déroule dans le grand désert du Nord-Soudan. Les Squads explorent les ruines d'un temple mystérieux enseveli sous les sables pour y retrouver des fabuleux trésors, mais aussi, autre chose... peut-être des preuves que nous ne sommes pas seuls dans l'univers et qu'il sont peut-être déjà parmi nous. Des indices sont cachés sur les cartes du jeu...

Mais le temple, ou plutôt la base, est très instable et menace de s'effondrer sur vos équipiers. De plus de terribles tempêtes de sable vous gêneront dans votre progression. Vous découvrirez aussi que les créatures qui ont bâti et/ou utilisé cette base/temple ont laissé d'étranges mutants, résultats de leurs expériences, se répandre dans les sombres galeries.

Comme les dangers sont ici, infiniment supérieurs à ceux rencontrés lors de votre première aventure dans la jungle Amazonienne, il vous faudra collaborer avec vos adversaires (Sinon vous serez tous décimés), mais, à certaines moments seulement...

Votre mission, est de mener une équipe de sept aventuriers triés sur le volet pour récupérer le plus possible de ces trésors. Votre Squad arrive à proximité de votre objectif, après avoir traversé le désert en camion, afin d'explorer l'intérieur et l'extérieur du Temple, le plus vite possible, avant que les camions ne redémarrent pour évacuer les éventuels survivants.

## PREPARATION

Tous les joueurs s'assoient autour d'une table. Mettez le CD d'ambiance dans un lecteur CD à proximité sans appuyer sur PLAY pour l'instant.

Chaque joueur reçoit ses sept cartes « Squad » et les dispose face « personnage » vivant dessus, devant lui. S'il y a moins de quatre joueurs, rangez les cartes « Squad » restantes.

Mélangez les cartes « Trésor », « Cachettes » et « Epreuves » ensemble, et distribuez-les toutes une par une, face cachée, à chaque joueur. Les joueurs mettent leurs cartes en piles, et les placent face cachée devant eux sur la table. Ces cartes forment le Paquet de Jeu de chacun des joueurs. Les cartes ne doivent pas être vues tant qu'elles ne sont pas jouées.

Posez le pistolet et les fléchettes sur la table, ainsi que les 8 poutres et les 18 cartes « Poutre » en pile face cachée, à proximité. Les cibles doivent être placées à 2 ou 3 mètres de la table et devraient idéalement être fixées avec du patafix, de façon à ce qu'elles ne bougent pas lorsqu'elles sont touchées.

## LE CD D'AMBIANCE

Lorsque tous les joueurs sont prêts à commencer le jeu, lancez la mission en appuyant sur PLAY sur le lecteur de CD.

Au début on va avoir environ une minute de musique d'ambiance orientale pour se mettre en condition, suivie d'un bruit de camion qui stoppe et de bruits de pas dans le sable. Le jeu commence quand les bruits de pas se terminent (Entrée dans le Temple) et il se terminera au bout de 17 minutes, quand vous entendrez à nouveau les bruits de pas, puis le démarrage du camion.

Le CD fournit deux types de fonds sonores qui indiquent aux joueurs s'ils sont à l'extérieur ou à l'intérieur du temple. Pendant les phases « Extérieur du temple », les joueurs entendent des bruits rapides et rythmés. Pendant les phases « Intérieur du temple », les joueurs vont entendre des bruits sourds et très lents avec une lancinante mélodie indigène. Il est recommandé aux joueurs de toujours écouter attentivement si on est à l'extérieur ou à l'intérieur du temple, puisque certains trésors ne peuvent être attrapés sans danger qu'à l'extérieur et d'autres à l'intérieur.

Occasionnellement, vous pourrez entendre un CRI, à peu près toutes les 30 secondes, sur la bande son. Tandis que la partie se déroule, certaines épreuves doivent être effectuées avant le prochain CRI, sinon le joueur à qui incombait l'action perd un des membres de son Squad.

## SEQUENCE DE JEU

Mettez en marche le CD. Une fois les bruits de pas terminés, c'est le début de l'action, l'aventure commence (Par la phase « Extérieur du temple » – musique rapide).

Chacun leur tour, les joueurs doivent placer rapidement la carte du dessus de leur propre paquet de jeu face apparente au centre de la table. Les joueurs doivent retourner leur carte de façon à ce que tous les joueurs la voient au même moment. Pour ce faire, ils doivent la retourner vers le centre de la table (et non vers eux-mêmes).

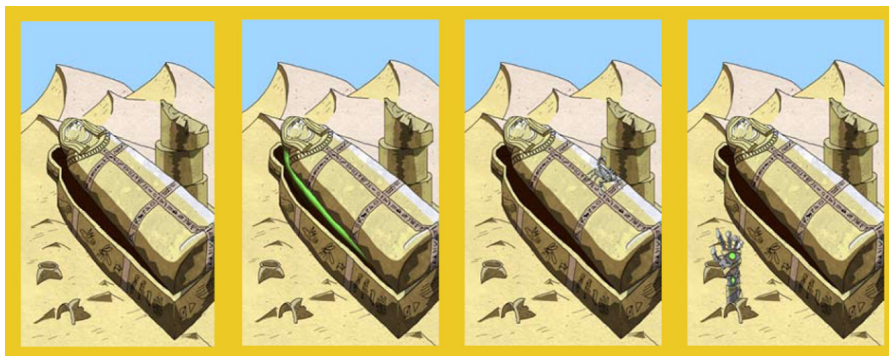
Le temps est précieux. Une fois qu'une carte tirée a été jouée et que son action a été réalisée, la main passe immédiatement au joueur suivant (à sa gauche), qui tire rapidement la carte suivante depuis son propre paquet. Pas de temps à perdre !

## LES CARTES

Trois types de cartes peuvent être tirées : « Trésor », « Cachette » ou « Epreuve ».

Si vous agissez de la mauvaise façon sur une carte « Trésor » ou « Cachette », comme décrit ci-dessous ou si vous échouez sur l'épreuve demandée par la carte « Epreuve », vous perdez un membre de votre Squad et vous devez retourner une de vos cartes « Squad » (Face « Mort »).

**CARTES TRESOR :** Un Trésor a été trouvé ! Le premier joueur à mettre sa main sur la carte jouée, le récupère. Il conserve alors la carte devant lui. ATTENTION ! Il y a des Trésors à l'extérieur et d'autres à l'intérieur du Temple.



**LES TRESORS A L'EXTERIEUR DU TEMPLE (Ci-dessus)** peuvent seulement être récupérés pendant la phase musicale « rapide ». Si on est pendant la phase musicale « lente », on est donc à l'intérieur du Temple, et si un joueur met sa main sur un Trésor « Extérieur », il s'est trompé, perd un membre de son Squad et ne prend pas le Trésor. Il y a 3 types de Trésors « Extérieurs » (Sarcophages, Canope et Coffre).



**LES TRESORS A L'INTERIEUR DU TEMPLE (Ci-dessus)** peuvent seulement être récupérés pendant la phase musicale « lente ». Si on est pendant la phase musicale « rapide », on est donc à l'intérieur du Temple, et si un joueur met sa main sur un Trésor « Intérieur », il s'est trompé, perd un membre de son Squad et ne prend pas le Trésor. Il y a aussi les mêmes 3 types de Trésors « Intérieurs » (Sarcophages, Canope et Coffre).

ATTENTION ! Certains Trésors sont piégés. Si un joueur met sa main sur une carte « Trésor » piégé, un membre de son Squad est perdu, peu importe qu'on soit à l'intérieur ou à l'extérieur du Temple. Alors, avant de vous précipiter sur un Trésor, écoutez et observez. Les Trésors peuvent être piégés de 3 façons (lueur verte s'en échappant, scorpion ou bras mécanique de la momie qui dépasse).

#### **CARTES CACHETTE :**



Une cachette rivale est découverte. Le premier joueur à mettre sa main sur une carte « Cachette » peut prendre trois Trésors, en tout, aux Squads rivaux – il peut prendre ces trois Trésors chez un ou deux adversaires de son choix.

Cependant, certaines cachettes se trouvent à l'extérieur du temple (Dans un camion) et d'autres à l'intérieur (Cache dans le mur), et ne peuvent être approchées que pendant les phases sonores correspondantes.



Si vous touchez la carte « Cachette » au mauvais moment, vous perdez un membre de votre Squad.

ATTENTION ! Certaines cachettes sont piégées (paire de yeux verts). Si vous touchez une carte « Cachette piégée », vous perdez un membre de votre Squad.

**CARTES EPREUVES :** Lorsqu'elles sont tirées, elles représentent une situation (généralement dangereuse) rencontrée par un Squad. Le joueur qui a tiré la carte doit réussir l'action détaillée sur la carte « Epreuve » avant que l'on entende le prochain CRI sur le CD. Sinon, le joueur perd un membre de son Squad. S'il réussit à faire son action avant le prochain CRI, le jeu passe immédiatement au joueur suivant.

Comme cette version SQUAD SEVEN 2 est beaucoup plus speed et intense que la première, il y aura quelques cas particuliers, où plusieurs, voire tous les joueurs seront impliqués en même temps dans une épreuve. Vous le découvrirez en lisant les lignes ci-dessous.



**LES MOMIES**, enragées, assoiffées de sang et curieusement équipées d'un bras mécanique viennent de jaillir de leur tombe. Le joueur doit tirer et toucher la cible « Momie » avec une fléchette avant que l'on entende le prochain CRI.

S'il échoue, le joueur perd un membre de son Squad (la Momie s'est vengée). Il peut bien sûr tirer autant de fléchettes qu'il veut, mais il faut du temps pour réarmer !

#### **MAIS ATTENTION !**

- S'il n'y a qu'UNE cible sur la carte « Momie », seul le joueur qui a tiré la carte doit toucher la cible avec une fléchette avant le prochain CRI (elle n'est pas très coriace !).
- S'il y a DEUX cibles, le joueur qui a tiré la carte doit toucher la cible, puis dès qu'il l'a touchée, le joueur à sa gauche doit faire de même, avant le prochain CRI, sinon, ils perdent TOUS LES DEUX un membre de leur Squad (la momie est très coriace et il faut être deux pour l'abattre).
- S'il y a TROIS cibles, c'est comme précédemment mais là, les TROIS joueurs successifs sont concernés. S'ils échouent ils perdent TOUS LES TROIS un membre de leur Squad (la momie est extrêmement dangereuse et plusieurs joueurs doivent coopérer pour l'abattre).
- Si la Momie est très proche (carte plan rapproché de sa tête), seul le joueur qui a tiré la carte doit toucher la cible avec une fléchette avant le prochain CRI, mais comme elle est vraiment très proche, il n'a pas le temps de réarmer, donc IL DEVRA L'ATTEINDRE DES SA PREMIERE FLECHETTE !



**LES GALERIES DE LA MORT**, tentent de broyer tous les aventuriers qui les parcourent avec leurs dalles hérissées de pointes. Le joueur doit se lever, faire un tour de la table en courant et revenir à sa place, avant que l'on entende le prochain CRI. S'il échoue, le joueur perd un membre de son Squad (la dalle l'a empalé !).

#### **MAIS ATTENTION !**

- S'il n'y a qu'UNE seule personne sur la carte « Galerie de la Mort », seul le joueur qui a tiré la carte doit faire le tour de la table en courant avant le prochain CRI (Il est seul dans la galerie!).
- S'il y a DEUX personnes, le joueur qui a tiré cette carte doit faire le tour de la table en courant, et dès qu'il est revenu à sa place c'est au joueur suivant (à sa gauche) de faire de même avant le prochain CRI, sinon, ils perdent TOUS LES DEUX un membre de leur Squad (ils se sont retrouvés tous les deux dans la galerie).

- S'il y a TROIS personnes, c'est comme précédemment mais là, les TROIS joueurs successifs sont concernés. S'ils échouent ils perdent TOUS LES TROIS un membre de leur Squad (ils se sont retrouvés à trois dans le labyrinthe des galeries et ont tenté de s'entraider !).

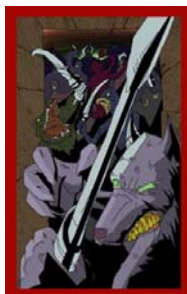


**LES EBOULEMENTS** peuvent être très dangereux et ensevelir plusieurs Squads en même temps s'ils ne collaborent pas pour étayer et poser des poutres pour empêcher l'effondrement. Le joueur qui a tiré cette carte doit piocher la carte du dessus de la pile de cartes « Poutres » (exemple ci-dessous à gauche) et la décrire au joueur suivant, à sa gauche, (sans lui montrer), pour qu'il réalise la figure identique avec les 8 baguettes de Kapla avant que l'on entende le prochain CRI.



Vous verrez comme il est difficile de se calmer, quand on vient d'échapper à des momies et traverser une galerie de la mort.

S'ils échouent, ils perdent TOUS LES DEUX un membre de leur Squad (ils sont écrasés par les énormes blocs de pierre).



**LES HOMME-CROCOS** sont le résultat de mutations génétiques réalisées par les créatures qui ont bâti ce Temple. Des centaines d'entre eux déferlent soudain par toutes les galeries, sur tous les Squads. TOUS les joueurs vont devoir collaborer sinon ils vont tous être dévorés, broyés, déchiquetés...

Le joueur qui a tiré cette carte doit prendre le pistolet et toucher la cible « Homme-Crocos » avec une fléchette. Dès qu'il l'a touchée, le joueur suivant (à sa gauche) doit se lever et faire un tour de la table en courant, dès qu'il est revenu à sa place, le joueur suivant doit prendre le pistolet et toucher la cible « Homme-Crocos » avec une fléchette, puis le suivant court, le suivant tire, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'on entende le prochain CRI.

Le joueur qui est interrompu par le CRI dans son action perd un membre de son Squad (dévoré par la horde d'Homme-Crocos !). Puis c'est LUI qui reprend le jeu et tire une carte, etc...

Vous l'aurez remarqué, dans cette terrible épreuve, IL Y A TOUJOURS UN MORT !



**LES TEMPÊTES DES SABLE** géantes du désert du Nord-Soudan sont incroyablement dévastatrices. La panique s'empare du Squad concerné lorsqu'une tempête de sable géante vient tout ensevelir. Il fait vite faire ses valises et partir. Le joueur qui a tiré cette carte doit prendre toutes les cartes accumulées au centre de la table et les distribuer aux joueurs (y compris lui-même) avant que l'on entende le prochain CRI. S'il échoue, le joueur perd un membre de son Squad (Enseveli sous des tonnes de sable !), mais il doit quand même terminer la distribution. Les joueurs mettent ces cartes sous leur propre paquet.



**LA FIOLE MAGIQUE** découverte dans une anfractuosité de la muraille va peut être vous sauver. Le premier joueur qui met la main sur cette carte peut ressusciter TOUS les membres de son Squad qui étaient morts. Il doit donc retourner TOUTES ses cartes « Squad » faces « Vivants ».

**ATTENTION !** Un joueur qui a son Squad entier intact et qui pose la main en premier sur cette carte subi alors le pouvoir maléfique de la fiole magique et perd un des membres de son Squad.

## GAGNER ET PERDRE

Un joueur qui perd tous les membres de son Squad est éliminé de la partie, son paquet de cartes (« Squad » exclus) est redistribué aux joueurs restants, et les Trésors récupérés par ce joueur sont retirés du jeu.

La partie se termine lorsque retentissent à nouveau les bruits de pas dans le sable et le démarrage du camion, pour évacuer les survivants. En revanche, si à un moment de la partie il ne reste plus qu'un joueur à jouer, ce joueur est automatiquement déclaré vainqueur.

Le vainqueur est le joueur dont le Squad a rapporté avec lui le plus de Trésors, sachant que chaque aventurier restant en vie ne peut rapporter que trois Trésors. Exemple : *Si un joueur n'a plus qu'un aventurier en vie dans son Squad et a récupéré dix Trésors, il ne peut en rapporter que trois jusqu'au camion (donc il n'aura que trois points).*

En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a récupéré le plus de cartes « Trésor » parmi les joueurs ex aequo. S'il y a encore égalité, les joueurs concernés tirent à tour de rôle sur l'une des cibles avec le pistolet. Quand un joueur manque la cible, il est éliminé.

## CREEZ VOS PROPRES EPREUVES



L'une des planches à imprimer comporte plusieurs cartes « Epreuves » vierges pour que vous inventiez vous-mêmes vos propres épreuves, afin de rendre le jeu encore plus « fou ».

N'hésitez pas à m'envoyer vos idées sur [www.robertofraga.com](http://www.robertofraga.com)

## INTEGREZ VOTRE PROPRE SQUAD



Chaque planche « Squad » comporte deux cartes vierges pour vous y dessiniez votre propre équipier. Une bien meilleure idée consiste à vous prendre en photo en position « Aventurier en action » et en faisant un montage, intégrez votre photo dans cette carte afin de faire vous-même partie de votre propre Squad.

Jouez le rôle à fond et déguisez-vous en Indiana Jones.

Je serais aussi heureux de recevoir vos créations originales sur [www.robertofraga.com](http://www.robertofraga.com)

## A SUIVRE...



**SQUAD SEVEN 3** est déjà en cours de préparation.

Dans la version 2, certains indices laissaient apparaître la présence de créatures non humaines sur notre planète. Dans la version 3, vous devrez explorer leur base (la base IMHOTEK), ensevelie sous les neiges des montagnes du Tibet et lutter contre ces créatures et leurs armées de robots pour découvrir un inestimable Trésor... une machine à voyager dans le temps...