

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 redémarrerent 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 attrapés sans danger qu'à l'extérieur et d'autres à l'intérieur.

Occasionnellement, vous pourrez entendre un CRI, à peur 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).

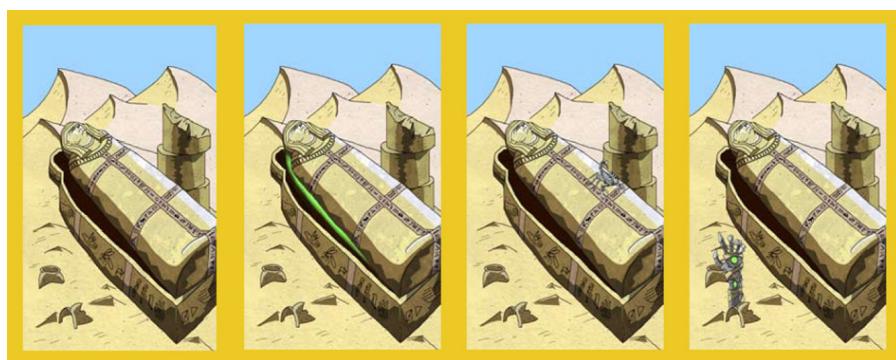
Le temps est précieux. Une fois qu'une carte tirée a été jouée et que son action a été réalisée, la main passe immédiatement au joueur suivant (à sa gauche), qui tire rapidement la carte suivante depuis son propre paquet. Pas de temps à perdre !

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.

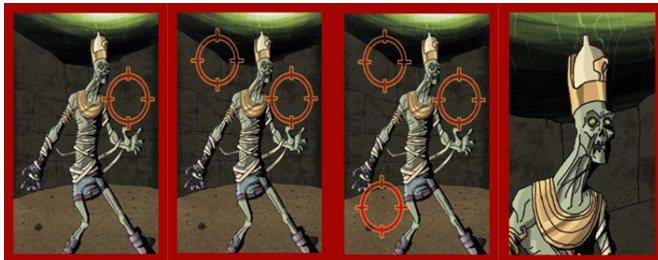


Si vous touchez la carte « Cachette » au mauvais moment, vous perdez un membre de votre Squad.

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.

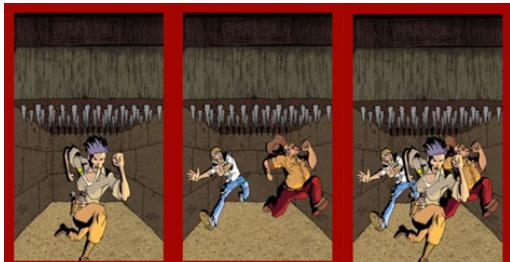


LES MOMIES, enragées, assoiffées de sang et curieusement équipées d'un bras mécanique viennent de jaillir de leur tombe. Le joueur doit tirer et toucher la cible « Momie » avec une fléchette avant que l'on entende le prochain CRI.

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).

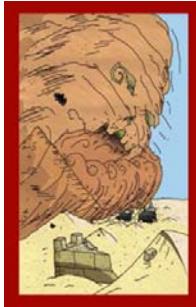


LES HOMME-CROCOS sont le résultat de mutations génétiques réalisées par les créatures qui ont bâti ce Temple. Des centaines d'entre eux déferlent soudain par toutes les galeries, sur tous les Squads. TOUS les joueurs vont devoir collaborer sinon ils vont tous être dévorés, broyés, déchiquetés...

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 TEMPÈTES 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



Créez ici
votre propre
épreuve

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

INTEGREZ VOTRE PROPRE SQUAD



Chaque planche « Squad » comporte deux cartes vierges pour vous y dessinez 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

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...

SQUAD SEVEN II

The wraith of Imhotek – for 2 to 4 adventurers

Rules of the game

Non-downloadable Stuff (you'll have to get it in some other way)

1 NERF gun with 6 darts (not downloadable – you may use the gun of version 1) 8 wooden "beams" (KAPLA or JENGA parts for example) and a CD reader.

Downloadable stuff

28 "Squad" cards : 4 teams of 7 adventurers + 2 customizable cards
27 "Outdoors treasures" cards (9 of them guarded), 27 "Indoors treasures" (9 of them guarded)
4 cards "Hiding place outdoors" (1 of them guarded), 4 cards "Hiding place indoors" (1 of them guarded)
5 "Tunnels of death" cards, 5 "Mummy" cards, 5 "Landslide" cards, 5 "Crocodile men" cards, 6 "Sandstorm" cards, 5 "Magic flask" cards and 5 customizable challenge cards.
18 "Beam" cards.

MISSION

This adventure takes place in the great desert of north Sudan. The Squads are exploring the ruins of a mysterious temple buried in the sands to find fabulous treasures, but also, something else... maybe some evidence that we are not alone in the universe and that maybe they already are among us. Some clues are hidden on the game cards...

But the temple, or more exactly the base, is very unstable and is threatening to collapse on your teammates. Terrible sandstorms will hinder your progression. You will discover that the creatures who built and/or used this base/temple left there strange mutants, results of their experiences who roam in dark tunnels.

As the dangers are vastly superior to the ones you encountered in your first adventure in the Amazonian jungle, you'll have to collaborate with your opponents (else you will all be killed) but only at specific moments...

Your mission is to lead a team of 7 adventurers to collect as many treasures as possible. Your squad starts near your objective, after driving across the desert with trucks, in order to explore the temple and its surroundings, as quickly as possible, before the trucks come back to evacuate the survivors.

SETUP

Let all the players sit around a table. Put the CD in a CD reader nearby but don't push PLAY.

Each player gets seven "Squad" cards and put them face "living character" up in front of him. If there are less than four players, bring the other "Squad" cards back in the box.

Shuffle the "treasure", "" and "challenge" cards together. Deal them all, one by one, face down to each player. The players each put their cards in a pile; face down in front of them. These cards constitute the deck of each player and must not be seen before being played.

Put the gun and its darts, the 8 beams and the 18 beam cards in a pile face down in the middle of the table. Place the targets at 2 or 3 meters of the table. Ideally they should be glued or pinned in some way so they won't fall when hit.

THE AMBIANCE CD

When all players are ready; launch the mission, pushing the PLAY button on the CD reader.

In the beginning there is a minute of ambient oriental music to bring you in the atmosphere, then the noise of a truck stopping, footsteps in the sand... The game begins when the footsteps end (Entrance of the temple) and will stop after 17 minutes when you'll hear again the noise of footsteps and the trucks starting again.

On the CD there are two different types of musics that tell the players if they are inside or outside the temple. The fast paced one indicates an outdoor phase. The music for the indoor phases is much slower with thuds and indigenous songs. The players should listen very attentively to know if they are in an outdoor or indoor phase as some treasures can only safely be taken indoor the temple while other can only be taken outdoor the temple.

From time to time you will hear a SCREAM about every 30 seconds. During the game, players will have to make some actions before the next SCREAM, if they take too long; the player doing the action loses one member of his squad.

GAME PLAY

Start the CD. Once the footsteps stop, it's action time; the adventure begins (With an "outdoor" phase – fast paced music).

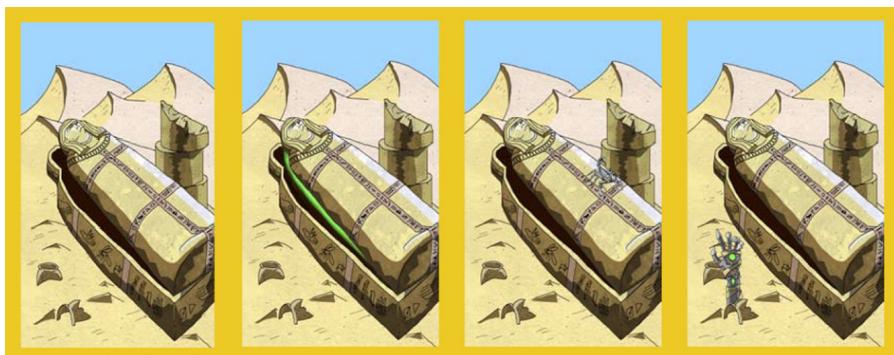
One at a time, players must quickly draw a card from their deck and put it at the center of the table. They must flip it so that everyone sees the card at the same time. It means they have to flip it towards the center of the table (not in their own direction).

Time is precious. Once a card has been drawn and its action resolved, the player to the left becomes the active player and must draw a card from his own deck immediately. No time to lose!

THE CARDS

There are three types of cards: "Treasures", "Hiding place" or "Challenge". If you do something wrong on a "Treasure" or "Hiding place" card or if you fail the test asked by an "challenge" card, you lose a member of your squad. You put it face down (on the "dead" face).

TREASURE CARDS: A treasure was found! The first player to put his hand on the card collects it. He keeps the card in front of him. Beware! Some treasures are inside the temple, others are outside.



Outdoors treasures (As pictured above) can only be collected while the fast paced music is playing, which means we are outside of the temple. When the slow music is playing, we are inside the temple; if a player puts then his hand on an “outdoors treasure” he made a mistake: he loses a member of his squad and do not get the treasure. There are three kinds of outdoors treasures: Sarcophagus, Canopic jar and chest.



Indoors treasures (As pictured above) can only be collected during the slow music phases. If a player put his hand on the card while the rapid music is playing he made a mistake: he loses a member of his squad and do not collect the treasure. There are also three kinds of indoor treasures: sarcophagus, Canopic jar and chest.

BETWARE! Some treasures are trapped. If a player put his hand on a trapped treasure, one member of his squad dies. It doesn't matter if we are indoor or outdoor. Before rushing to get a treasure, look and listen!

Treasures can be trapped in three different ways: green glowing light, scorpion or mechanical mummy arm...

HIDING PLACE CARDS:



A hiding place of some opponent have been discovered. The first player to put his hand on it can steal a total of 3 treasures from the other squads. He can take them from one or two opponents as he sees fit.

However, some hiding places are outside the temple (in a truck) and others are inside (crack in the wall) and can only be approached during the corresponding sound phases.

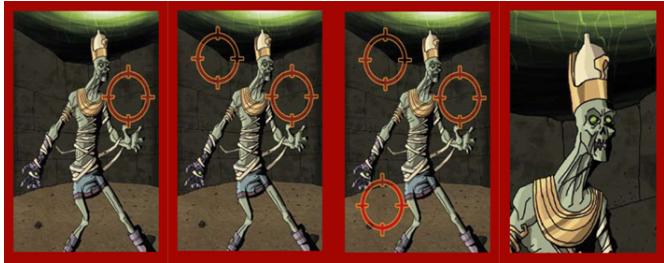


If you touch the hiding place card at the wrong moment you lose a member of your squad and get nothing.

BETWARE! Some stashes are trapped too (when you see green eyes). If you touch a trapped stash, you lose a member of your squad.

CHALLENGE CARDS: When they are drawn, they represent a particular situation (usually a dangerous one!) encountered by a squad. The player who drawn the card must fulfill some sort of challenge before the next SCREAM. Otherwise he loses a member of this squad. If he succeeds before the next SCREAM, it's immediately the next player's turn.

As the version "SQUAD SEVEN 2" is even more intensive and fast paced than the first one there will be some particular situations in which several players, even sometimes all of them will take part in a challenge. You'll discover how in the next paragraphs.



THE MUMMIES, blood-thirsty, full of rage and equipped with a weird mechanical arm, they just jumped out of their graves. The active player must hit a "Mummy" target with the dart gun before the next SCREAM. If he fails he loses a member of his squad (the mummy took her revenge). He can shoot as many darts as he wants but don't forget it takes time to rearm!

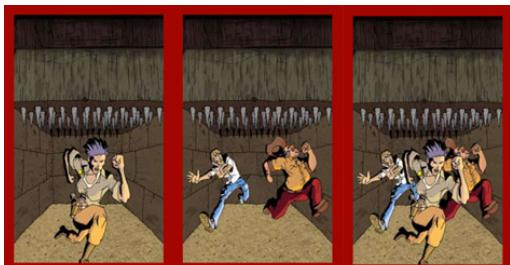
BEWARE!

If there is just ONE target on the mummy card, only the active player must hit the mummy target before the next SCREAM (Not a tough one!).

If there are TWO targets on the card, the active player still must hit the target then as soon as he did, the player to his left must do the same before the next SCREAM. Otherwise BOTH lose a member of their squad (This time, it's a tough one and you must be two to shoot it).

If there are THREE targets, it's the same but with three players in a row. If they fail, ALL OF THEM lose a member of their squad (This one is extremely dangerous, you've got to be three to bring it down).

If the mummy is really near (You see her much nearer than on the other cards), the active player must shoot the mummy before the next SCREAM but as she is so near, he will not have the time to rearm. It means HE CAN SHOOT ONLY ONE DART!



TUNNELS OF DEATH, They will try to crush the adventurers with their spikes. The active player must stand up, run around the table and be back in his seat before the next SCREAM. If he fails, he loses a member of his squad (crushed to death!).

BEWARE!

If there is only ONE person running on the card, only the active player have to fulfill the challenge (he is alone in the tunnel).

If there are TWO persons, the active player must run around the table as before but as soon as he finishes, the player to his left must do the same before the next SCREAM. If any of them fail they BOTH lose a member of their squad (both were trapped in the tunnel).

If there are THREE persons, it's the same but now with three players in a row. If they fail, they ALL lose a member of their squad (They have been all trapped trying to help each other!).



LANDSLIDES Can be particularly dangerous and bury several squads if they don't collaborate to reinforce the construction with beams. The active player must draw a card from the "beam" pile (see example on the left) and describe it to the player on his left without showing it. This player must build the construction depicted on the card before the next SCREAM.



You'll see how hard it can be to calm down when you just ran away from mummies and through a tunnel of death!

If they fail, they BOTH lose a member of their squad (crushed by enormous blocks of stone).

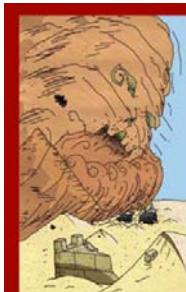


CROCODILE MEN are the results of genetic mutations engineered by the creature who built this temple. Hundreds of them surge suddenly from all directions upon all the squads. ALL players will have to collaborate otherwise they will all be torn apart, shredded and devoured...

The active player must take the gun and hit the "Crocodile men" target with a dart. As soon as he does, the player to his left must stand up and run around the table. As soon as he is back to his seat, the next player has to take the gun and hit the target with a dart ... and so on until the next SCREAM.

The player who is interrupted by the SCREAM loses a member of his squad (devoured by a horde of Crocodile men). He becomes the active player and draws a card, etc...

As you may have remarked, in this terrible challenge THERE ALWAYS IS A VICTIM!



SANDSTORMS in the desert of north Sudan are amazingly devastating. Panic seizes the concerned squad as a giant sandstorm comes to bury everything. They try to pack and leave as soon as possible. The active player must take all the cards in the center of the table, shuffle them and distribute all of them to all players (including himself) before the next SCREAM is heard. If he fails he loses a member of his squad (buried under tons of sand) but must finish the distribution anyway. All players put these cards under their own deck.



THE MAGIC FLASK discovered in a crevice in the walls could save you. The first player who puts his hand on this card can resurrect ALL the dead members of his squad. He has to put them back on the “alive” face.

BEWARE! A player whose squad is totally complete (all alive) who put his hand on this card would suffer its malediction and lose a member of his squad.

WINNING AND LOSING

A player who loses all the members of his squad is eliminated. His deck (but not his “squad” cards) is distributed between the other players. His treasures are removed from the game.

The game normally ends when you hear the footsteps in the sand again and the truck starting to evacuate the survivors. If at some point in the game there only is one player left, he is automatically the winner.

The winner is the player whose squad collected the most treasure. Note that each alive adventurer can carry only three treasures. *Example: If a player only has one member left in his squad and collected ten treasure cards, he can bring only three of them to the truck and get only three points.*

In case of equality, the winner is the player who collected the most treasure cards amongst the tied players. If it's still equality, the tied players have to shoot one at a time a target with the gun. When a player misses the target he is eliminated.

MAKE YOUR OWN CHALLENGES



On one of the sheets you have several empty challenge cards to let you invent your own challenges and make the game even crazier!

Send me your challenge ideas on www.robertofraga.com

JOIN YOUR OWN SQUAD



On each “Squad” sheet you have two blank cards to draw your own squad member... An even better idea would be to take a picture of yourself as an “adventurer in action” then to integrate the picture on the card to become a member of your own squad!

Go ahead: dress yourself as Indiana Jones; I would love to receive your creations on www.robertofraga.com

TO BE CONTINUED...



SQUAD SEVEN 3 is already in preparation. In this version you already saw some clues about the presence of non-human creatures on our planet. In the next episode, you will explore their base (The IMHOTEK base), buried under the snows of Tibetan mountains and fight against these creatures and their robotic army in order to discover an inestimable treasure: *a time machine...*

© - 2011 – FRAGAMES – A game by Roberto FRAGA, illustrated by BONY
13, Rue de l'Abreuvoir – 35400 – SAINT-MALO – France
Tel : 00 33 2 99 82 48 54 – Mobile : 00 33 6 61 18 48 54
E-mail : roberto.fraga@wanadoo.fr Web : www.robertofraga.com

SQUAD SEVEN II

El espectro de Imhotek – Para de 2 a 4 aventureros

Reglas de juego

MATERIAL NO DESCARGABLE (DEBES CONSEGUIRLO POR TU CUENTA)

1 pistola NERF y sus 6 dardos (*Puedes utilizar la de la versión 1 de Squad 7*)

8 vigas de madera (*barras de juegos como Kapla o Jenga*)

Pegamento y un lector de CD (*u otro formato de música*)

MATERIAL DESCARGABLE

28 cartas «Squad» repartidas en 4 equipos de 7 aventureros + 2 cartas personalizables

27 cartas «Tesoro Exterior» (9 con protección), 27 cartas «Tesoro Interior» (9 con protección)

4 cartas «Escondite Exterior» (1 con protección), 4 cartas «Escondite Interior» (1 con protección)

5 cartas «Galerias de la Muerte», 5 cartas «Momia», 5 cartas «Derrumbamiento», 5 cartas «Hombres-Monstruo», 6 cartas «Tempestad de Arena», 5 cartas «Frasco Mágico» y 5 cartas personalizables.

18 cartas «Vigas».

2 objetivos (Momia y Hombres-Monstruo)

MISIÓN

Esta aventura tiene lugar en el vasto desierto del norte de Sudán. Los equipos exploran las misteriosas ruinas de un Templo enterrado bajo la arena para encontrar tesoros fabulosos, pero también algo más... Tal vez pruebas de que no estamos solos en el universo y de que tal vez ya estén *ellos* entre nosotros. Las pistas se ocultan en las cartas del juego...

Pero el Templo, o más bien su base, es muy inestable y amenaza con la muerte para los compañeros de aventuras. Además terribles tormentas de arena impiden el progreso. También descubrirán que las criaturas que han construido y/o usado este Templo/base han creado extraños mutantes, resultado de sus experimentos, infestando los oscuros túneles.

Debido a que los riesgos son mucho más peligrosos que los encontrados en su primera aventura en la selva amazónica (*Squad 7*), aquí hay que trabajar conjuntamente con los equipos rivales (en caso contrario todos serán diezmados), pero sólo en ciertos momentos...

Tu misión es dirigir un equipo de siete aventureros cuidadosamente seleccionados para obtener el máximo provecho de la expedición. Tu equipo se acerca a su meta, después de cruzar el desierto en camiones, para explorar el interior y el exterior del Templo lo más pronto posible, antes de que los camiones deban retirarse para evacuar a los supervivientes.

PREPARACIÓN

Todos los jugadores se sientan alrededor de una mesa. Ponga el CD en un lugar cercano, sin necesidad de pulsar PLAY por ahora.

Cada jugador recibe siete cartas de equipo Squad y las coloca desplegadas sobre la mesa delante suyo, por la cara de "personajes vivos". Si hay menos de cuatro jugadores, las cartas restantes no se utilizan.

Baraja todas las cartas de "Tesoro", "Escondite" y "Pruebas", y reparte todo el mazo de cartas entre cada jugador. Los jugadores ponen cada uno sus cartas sin mirarlas en una pila boca abajo sobre la mesa, delante de sus cartas de equipo. Estas cartas constituyen el mazo de juego de cada jugador. Las cartas no deben tocarse hasta el turno de juego del jugador correspondiente.

Pon la pistola y los dardos en la mesa, junto con las vigas y las cartas de "Vigas" formando una pila boca abajo. Los objetivos deben colocarse 2 o 3 metros de la mesa e, idealmente, deben fijarse en su posición, para que no se mueven cuando son alcanzados con un dardo.

LA BANDA SONORA

Cuando todos los jugadores están listos para iniciar la partida, empieza la misión pulsando PLAY en el CD.

Al principio tendremos un minuto de música ambiental para entrar en situación, seguido por el sonido de los camiones deteniéndose y pisadas en la arena. El juego comienza cuando finalicen los pasos en la arena (*Entrada en el Templo*) y concluirá 17 minutos después cuando se escuchan de nuevo pasos en la arena y arrancar los camiones (*Tras esto hay otro minuto de música ambiente*).

La banda sonora del juego ofrece dos tipos de sonidos de fondo que indican a los jugadores si están fuera o dentro del Templo. En las fases "Fuera del Templo", los jugadores escuchan tambores y música rápida. En las fases "Dentro del Templo", los jugadores podrán escuchar tambores graves y lentos con un canto nativo inolvidable. Se recomienda a los jugadores que siempre escuchen cuidadosamente si se está fuera o dentro del Templo, ya que algunos tesoros pueden conseguirse en el interior y otros en el exterior.

De vez en cuando se oye un GRITO en la banda sonora, cada unos 30 segundos. Mientras que la partida está en juego, ciertas pruebas deben ser realizadas antes del próximo GRITO, de lo contrario el jugador que lleva a cabo la acción pierde un miembro de su equipo.

SECUENCIA DE JUEGO

La banda sonora está en marcha. Una vez terminan los pasos en la arena, es el comienzo de la acción, empieza la aventura (*con una la fase "Fuera del Templo" - música rápida*).

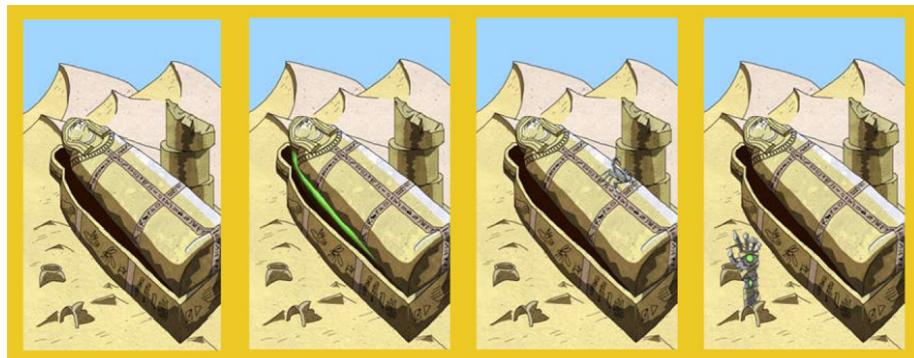
En cada turno, los jugadores deben descubrir rápidamente la primera carta de su propio mazo poniéndola visible en el centro de la mesa. Los jugadores deben volver la carta para que todos los jugadores la vean al mismo tiempo. Para ello cada jugador debe volver cada una en el centro de la mesa (y no hacia sí mismo).

El tiempo es precioso. Una vez que una carta se volteó y que su acción se llevó a cabo, el turno pasa inmediatamente al siguiente jugador (a su izquierda), que rápidamente debe descubrir otra carta de su propio paquete. ¡No hay tiempo que perder!

LAS CARTAS

Hay tres tipos de cartas que se pueden descubrir: "Tesoro", "Escondite" o "Prueba". Si actúas de manera incorrecta en una carta de "Tesoro" o "Escondite", como se describe a continuación, o sin superar una carta de "Prueba", pierdes un miembro de tu equipo y debes voltear una de tus cartas "Squad"(Poniéndola por la cara de "muerte").

CARTAS TESORO: ¡Se ha encontrado un tesoro! El primer jugador que ponga la mano sobre la carta jugada, se la queda. Coloca la carta delante suyo sobre la mesa formando una pila con todas las cartas de tesoro que consiga. ¡ADVERTENCIA! Hay tesoros en el exterior y otros en el interior del Templo.



LOS TESOROS DEL EXTERIOR DEL TEMPLO (Imagen arriba) sólo se pueden conseguir durante las fases de música "rápida". Si se está en una fase de música "lenta", en el interior del Templo, cuando un jugador pone su mano en una carta de Tesoro "Exterior", cometiendo un error, sufre la pérdida de un miembro de su equipo y no obtiene el Tesoro. Hay 3 tipos de Tesoros "Exteriores" (Sarcófago, Canope y Cofre).



LOS TESOROS DEL INTERIOR DEL TEMPLO (Imagen arriba) sólo se pueden conseguir durante las fases de música "lenta". Si se está en una fase de música "rápida", en el exterior del Templo, cuando un jugador pone su mano en una carta de Tesoro "Interior", cometiendo un error, sufre la pérdida de un miembro de su equipo y no obtiene el Tesoro. Hay 3 tipos de Tesoros "Interiores", los mismos que los "Exteriores" (Sarcófago, Canope y Cofre).

¡ADVERTENCIA! Algunos tesoros malditos se encuentran protegidos. Si un jugador pone la mano en una carta "Tesoro" con protección, se pierde un miembro del equipo, no importa si se está dentro o fuera del Templo. Así que antes de precipitarse sobre un Tesoro, hay que escuchar y observar. Los Tesoros pueden estar protegidos de tres formas (luz verde espectral, escorpión albino, o por una momia que deja asomar un brazo mecanizado).

CARTAS ESCONDITE:



Se ha descubierto el botín oculto de un equipo rival. El primer jugador que ponga la mano en una carta "Escondite" puede tomar tres tesoros de Equipos rivales - puede tomar tres tesoros en total de uno o dos oponentes a su elección.

Sin embargo, algunos escondites se encuentran fuera del Templo (en camiones) y otros dentro (en huecos en las paredes), y no pueden conseguirse si no es la fase correspondiente.



Si tocas una carta "Escondite" en el momento equivocado, pierdes un miembro de tu equipo.

¡ADVERTENCIA! Algunos escondites están protegidos (con un par de ojos verdes). Si tocas una carta de "Escondite" protegido, pierdes un miembro de tu equipo.

CARTAS DE PRUEBAS: Cuando se descubre una carta de "Prueba", los aventureros se encuentran ante una situación (por lo general peligrosa) que deben superar. El jugador que sacó la carta debe pasar a la acción y superar la "Prueba" antes de oír el próximo GRITO en la banda sonora. De lo contrario, el jugador pierde un miembro de su equipo. Si tiene éxito en su acción antes del siguiente Grito, el turno pasa inmediatamente al siguiente jugador.

Esta versión de **SQUAD SEVEN 2** es más veloz y mucho más intensa que la primera, y habrá algunos casos especiales en que algunos o todos los jugadores participen simultáneamente en una prueba. Lo descubrirás al leer las siguientes líneas.

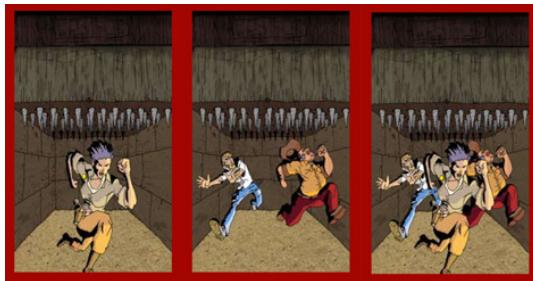


LAS MOMIAS, rabiosas, sedientas de sangre y, curiosamente, equipadas con un brazo mecánico, han salido de sus tumbas. El jugador debe disparar con al pistola de dardos y dar a la "Momia" antes de oír el próximo GRITO.

Si falla, el jugador pierde un miembro de su equipo (la momia se ha vengado). Puede, por supuesto, disparar tantos dardos como quiera, ¡pero se necesita tiempo para recargar!

¡PERO ATENCIÓN!

- Si sólo hay una diana en la carta de "Momia", sólo el jugador que sacó la carta debe disparar y acertar con un dardo antes del próximo GRITO (¡no es muy difícil!).
- Si hay dos dianas, el jugador que sacó la carta debe dar al objetivo, entonces el jugador a su izquierda debe hacer lo mismo antes del próximo GRITO, de lo contrario pierden LOS DOS un miembro de sus equipos (esta momia es muy fuerte y se necesitan dos aventureros para pegarle un tiro).
- Si hay tres dianas, de forma similar, tres jugadores sucesivos deben disparar. Si no lo consiguen a tiempo, pierden LOS TRES un miembro de sus equipos (la momia es extremadamente peligrosa y varios jugadores deben cooperar para pegarle un tiro).
- Si la momia está muy cerca (*carta con primer plano de la Momia*), sólo el jugador que sacó la carta debe disparar al objetivo con un dardo antes del próximo GRITO, ¡pero la "Momia" está muy cerca, no hay tiempo para recargar, por lo que debe alcanzarla con el primer dardo!



LAS GALERIAS DE LA MUERTE intentan aplastar con su techo plagado de afiladas puntas a todos los aventureros que viajan por sus pasillos. El jugador que saca la carta tiene que levantarse, rodear la mesa y correr hasta su sitio de nuevo, antes de oír el próximo GRITO. Si falla, el jugador pierde un miembro de su equipo (la losa lo ha aplastado).

¡PERO ATENCIÓN!

- Si sólo hay una persona en la carta de "Galería de la Muerte", sólo el jugador que sacó la carta debe correr alrededor de la mesa antes del siguiente GRITO (¡está solo en el pasadizo!).
- Si hay dos personas, el jugador que sacó la carta debe correr alrededor de la mesa, y cuando regrese a su lugar, el siguiente jugador (a su izquierda) debe hacer lo mismo antes del próximo GRITO, o LOS DOS pierden un miembro de sus equipos (muertos en la galería).
- Si hay tres personas, la situación es como antes, pero con tres sucesivos jugadores implicados. Si no lo consiguen, LOS TRES pierden un miembro de sus equipos (¡que se habían encontrado en el laberinto de túneles y trataban de ayudarse unos a otros!).



LOS DERRUMBAMIENTOS pueden ser muy peligrosos y enterrar varios equipos al mismo tiempo, si no se trabaja rápidamente y se colocan vigas para evitar el colapso. El jugador que sacó la carta de "Derrumbamiento" debe descubrir la primera carta de la pila de cartas de "Vigas" (ver por ejemplo, la carta de vigas abajo a la izquierda) y describir hablando lo que ve al siguiente jugador a su izquierda (sin enseñarle la carta), de modo que pueda construir la misma figura con las 8 vigas de madera antes de oír el próximo GRITO.



Ya ves lo difícil que es tener momentos de calma, cuando se quiere escapar a través de las galerías llenas de momias y muerte.

Si fracasan, ambos pierden un miembro de su equipo (aplastados por enormes bloques de piedra).

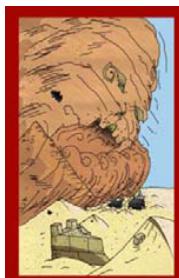


LOS HOMBRES-MONSTRUO son el resultado de mutaciones genéticas realizadas por las criaturas desconocidas que construyeron este Templo. Cientos de ellos se despliegan de repente en todas las galerías. TODOS los jugadores tendrán que cooperar o todos serán devorados, aplastados, destrozados...

El jugador que sacó la carta debe tener la pistola de dardos y dar al objetivo "Hombres-Monstruo" con un dardo. En cuanto lo alcance, el jugador siguiente (a la izquierda) tiene que levantarse y correr alrededor de la mesa, cuando regrese a su lugar el siguiente jugador debe tomar la pistola y alcanzar de nuevo el objetivo "Hombres-Monstruo" con un dardo, luego el siguiente debe correr de nuevo, y así sucesivamente hasta que se escuche el próximo GRITO.

El jugador que sea sorprendido por el GRITO pierde un miembro de su equipo (¡devorado por la horda de Hombres-Monstruo!). Entonces es él quien continúa el juego y saca una nueva carta, etc...

¡Puedes haber notado que en esta terrible prueba SIEMPRE HAY UNA BAJA!



LAS TEMPESTADES DE ARENA son enormes en el desierto del norte de Sudán e increíblemente devastadoras. El pánico se apodera de los equipos de aventureros cuando una tormenta de arena gigante puede acabar por enterrar todo. Rápidamente recogerán su equipo y deberán cambiar de lugar su campamento. El jugador que sacó la carta debe tomar todas las cartas acumuladas en el centro de la mesa y repartirlas una a una a los jugadores (incluido él mismo) antes de oír el próximo GRITO. Si falla, el jugador pierde un miembro de su equipo (¡enterrado bajo toneladas de arena!), pero aún debe completar el reparto. Los jugadores ponen las cartas recibidas boca abajo al fondo de sus propios mazos.



EL FRASCO MAGICO descubierto en una grieta en la pared será tu salvación. El primer jugador que ponga la mano encima de esta carta, puede resucitar a TODOS los miembros de su equipo que hubiesen muerto. Se deben voltear todas las cartas de "Equipo" por su lado con vida.

¡ATENCIÓN! Un jugador que tenga su equipo completo y ponga la mano sobre una carta de "Frasco Mágico", sufre el poder maligno de la pócima del matraz y pierde un miembro de su equipo.

GANAR Y PERDER

Un jugador que pierde todos los miembros de su equipo es eliminado de la partida. Las cartas de su mazo (no las de "Equipo") se redistribuyen entre los jugadores restantes, y sus tesoros conseguidos se retiran del juego.

El juego termina tras 17 minutos cuando los pasos resuenan en la arena y el camión arranca para evacuar a los supervivientes. Sin embargo, si en algún momento de la partida queda un único equipo de aventureros en juego, ese jugador gana automáticamente.

El ganador es el jugador cuyo equipo haya conseguido más cartas de Tesoro, teniendo en cuenta que cada aventurero con vida al final de la partida sólo puede transportar tres tesoros. *Ejemplo: Si un jugador tiene un aventurero vivo en su equipo y ha conseguido diez tesoros, no puede transporar hasta el camión más que tres tesoros (por lo que sólo tiene tres puntos).*

En caso de empate, el ganador es el jugador que consiguió más cartas de Tesoro entre los jugadores empatados. Si persiste el empate, los jugadores empatados disparan por turnos sobre un objetivo con la pistola de dardos. Cuando un jugador falla en una ronda de disparos, queda eliminado.

CREA TUS PROPIAS PRUEBAS



Una de las hojas para imprimir tiene varias cartas de "Prueba" en blanco para que puedas inventar tus propias pruebas con el fin de que el juego sea aún más "loco".

No dudes en enviar tus ideas a través de www.robertofraga.com.

RECLUTA TU PROPIO EQUIPO (SQUAD)



Cada hoja de "Equipo" tiene dos cartas en blanco para dibujar tu propio aventurero. Una buena idea es tomar una imagen tuya en posición de aventurero en acción y hacer un montaje, incluyendo tu foto en la carta para formar parte de tu propio equipo.

Interpretad el papel a fondo y vestiros de Indiana Jones. También daremos la bienvenida a sus aportaciones originales en www.robertofraga.com.

CONTINUARÁ...



SQUAD SEVEN 3 ya está en preparación. En esta versión 2, hay algunas pistas reveladoras de la presencia de seres no humanos en nuestro planeta. En la versión 3, deberemos explorar su base (la base IMHOTEK), enterrada bajo la nieve de las montañas del Tíbet y luchar contra esas criaturas y sus ejércitos de robots para descubrir un tesoro de valor incalculable... una máquina para viajar en el tiempo...

© - 2011 – FRAGAMES – Un juego de Roberto FRAGA, ilustrado por BONY.

Adaptado al castellano por Jesús Torres Castro. Jugamos Tod@s (www.jugamostodos.org)

13, Rue de l'Abreuvoir de l'Abreuvoir – 35400 – SAINT-MALO – France
Tel : 00 33 2 99 82 48 54 – Mobile : 00 33 6 61 18 48 54 – E-mail : roberto.fraga@wanadoo.fr
Web : www.robertofraga.com