



SQUAD SEVEN

EXTREME JUNGLE MISSION

REGELS

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 & 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 > 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

Missie brief Squad-7:

Binnen enkele minuten zullen jullie je bevinden in de duistere Jungle van het Amazone gebied. Het is er heet, de luchtvochtigheid is 100% en het lawaai is oorverdovend. Jullie missie: vindt de verloren kunstschaten terug die tijdens het neerstorten van vrachtlucht 217 in de Jungle terechtgekomen zijn. Het is daar vergeven van slangen, er zijn berichten over wilde dieren en onbeschrijflijke gevaren. De jungle is gevaarlijk en jullie zijn niet alleen. Drie concurrerende teams zijn uitgezonden om hetzelfde te bereiken.

Jullie worden afgezet door de helikopter met enkel jullie snelle reflexen en jullie teamleden als bondgenoot. Na 17 minuten worden jullie weer opgehaald op dezelfde plaats. Sommigen van jullie zullen niet terugkeren. De rest kan er maar beter voor zorgen dat het de moeite waard is geweest...

Materialen:

82 Schatten en Actiekaarten.
28 Squad 7 kaarten in vier teams.
1 Verdovingspistool
6 Pijlen
2 Doelen
1 CD
Regels/poster

Vorbereiding:

Iedere speler kiest een Squad uit en legt de 7 Squadleden voor zich neer op tafel. Verdeel de actiekaarten en schatten gelijkmatig over alle spelers. Het geeft niet als een paar spelers een kaart minder krijgen.

Stel de doelen ongeveer 3 meter van de tafel op.

Zorg dat de tafel vrijstaat zodat spelers er omheen kunnen lopen.

Plaats de pijlen en het verdovingspistool zo dat iedereen er makkelijk bij kan. Bepaal een gebied waarvandaan geschoten moet worden.

Plaats de CD in de CD speler.

Als dit de eerste keer is dat je speelt:

Speel track 3 van de CD om vertrouwd te raken met de geluiden van de Jungle. De missie begint met het geluid van een landende helikopter. Aangezien het verzamelen dag en nacht door zal gaan zul je het verschil tussen dag en nacht moeten herkennen.

Overdag hoor je het snelle ritme van de trommels, het gekrijs van vogels en apen. 's Nachts hoor je de langzame trommels en het tsjirpen van insecten.

Sommige schatten kun je alleen 's nachts verzamelen, anderen alleen overdag.

Je missie eindigt met het geluid van de opstijgende helikopter. Pas goed op, de schreeuwen tijdens de muziek zijn een teken van gevaar.

Het spel begint:

Iedere speler neemt plaats aan tafel en legt zijn stapel kaarten voor zich neer met de achterkant naar boven. De Cd wordt opgestart op track 1; the Game. Eén voor één draaien de spelers hun kaarten om. Draai de kaart zo om dat je hem niet kunt zien. Leg de kaart open midden op de tafel. Gebruik je andere hand om eventueel de kaart te raken.

Afhankelijk van de muziek (dag of nacht) probeert iedereen als eerste om met de vlakke hand de juiste kaart te raken als die midden op tafel wordt gelegd.

Schatten vinden:

De speler die het kaartje als eerste raakt, voegt het toe aan zijn stapel schatten die hij apart bewaart. Als je de kaart als eerste raakt, maar op het verkeerde moment, (Nachtschat tijdens de dag of andersom) of als op een schatkaartje een slang staat afgebeeld, verlies je één van je Squadleden. Je draait één van je Squadleden om, deze is voorlopig uitgeschakeld. Als je al je Squadleden omgedraaid hebt, verlies je meteen het spel.

Alleen de schatkaartjes die op de juiste tijd geraakt zijn, worden uit het midden gepakt, alle andere kaarten blijven liggen.

Schatten stelen uit het kamp van de tegenstander:

Als er een kaart gedraaid wordt met een tent erop, en de goede dag- of nachtkleur, mag iedereen die kaart proberen te raken. De speler die hem als eerste raakt, mag een schat stelen van de persoon van zijn keuze. Als bij de tent een wachter staat afgebeeld, verliest de speler die de kaart raakt één van zijn Squadleden.

De actiekaarten:

De kaarten met een oranje rand zijn actiekaarten. Als je één van deze kaarten omdraait moet je meteen de actie uitvoeren. Deze kaarten blijven in het midden van de tafel liggen totdat ze weer opnieuw over de spelers verdeeld worden.

1. Touwbrug

Als je deze kaart draait, ren je meteen een rondje rond de tafel en ga je weer op je plaats zitten voordat je op de CD een schreeuw hoort. Als je niet op tijd weer zit, verlies je een van je Squadleden.

2. Mummie

Als je deze kaart draait, pak je meteen het pistool, laad het en schiet op het doel van de mummie vanaf de aangewezen plaats. Schiet zo vaak als je wilt, maar je moet hem raken, voordat je de volgende schreeuw hoort.

Zo niet dan verlies je een van je teamleden.



3. Draak

Als je deze kaart draait, ren je een rondje om de tafel, neem je het pistool en schiet op het doel van de draak vanaf de aangewezen plaats. Schiet zo vaak als je wilt, maar je moet hem raken, voordat je de volgende schreeuw hoort. Zo niet dan verlies je een van je teamleden.

4. Spinnen

Als je deze kaart draait, neem je alle kaarten van het midden van de tafel. Je deelt de kaarten zo snel mogelijk uit aan alle spelers, inclusief jezelf. Doe dit, voordat je de volgende schreeuw op de CD hoort. Zo niet dan verlies je een van je teamleden.

5. Medicijnman

Als je deze kaart draait, probeert iedereen hem zo snel mogelijk te raken. De speler die hem als eerste raakt, krijgt één van zijn verloren Squadleden terug en draait hem weer naar de goede kant.

Verliezen:

Als je al je Squadleden hebt verloren, ben je meteen uitgeschakeld. Je legt de rest van je kaarten in het midden van de tafel bij de andere kaarten. Al de schatten die je tot nu toe verzameld hebt, blijven buiten het spel.

Winnen:

Als de muziek stopt, en de helikopter weer opstijgt, stopt het spel meteen. Iedereen telt de schatten die hij heeft verzameld. Als er nog schatkaarten met slangen tussen de kaartjes zitten, verlies je per slang één van je Squadleden. De speler met de meeste schatten winst het spel. Je kunt helaas per Squadlid maar 3 schatten meenemen. Als het aantal schatten van twee spelers gelijk is, winst de speler met totaal de meeste schatten.

Voorbeeld: Als je 7 schatten hebt en maar 2 Squadleden, tel je maar 6 schatten. Heeft de één na beste speler 6 schatten (en minimaal 2 teamleden), dan win je alsnog!



DRAAK >

TOUWBRUG >

< SPINNEN

< MEDICIJNMAN

< MUMMIE

AT

SCHAT
T SLANG

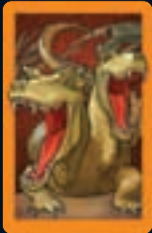
AMP

TKAMP MET
ITER



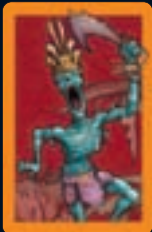
IN 7 STAPPEN:

DE ACTIEKAARTEN:



Draak

Als je deze kaart draait, ren je een rondje om de tafel, neem je het pistool en schiet op de draak vanaf de aangewezen plaats. Schiet zo vaak als je wilt maar je moet hem raken, voordat je de volgende schreeuw hoort.



Mummie

Als je deze kaart draait, pak je meteen het pistool, laadt het en schiet op de mummie vanaf de aangewezen plaats. Schiet zo vaak als je wilt maar je moet hem raken, voordat je de volgende schreeuw hoort.



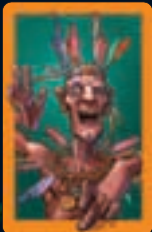
Touwbrug

Als je deze kaart draait, ren je meteen een rondje rond de tafel en ga je weer op je plaats zitten, voordat je op de CD een schreeuw hoort.



Spinnen

Als je deze kaart draait, neem je alle kaarten van het midden van de tafel. Je deelt de kaarten zo snel mogelijk uit aan alle spelers, inclusief jezelf. Doe dit, voordat je de volgende schreeuw op de CD hoort.



Medicijnman

Als je deze kaart draait, probeert iedereen hem zo snel mogelijk te raken. De speler die hem als eerste raakt, krijgt één van zijn verloren Squadleden terug.

1. Verdeel de kaarten, besluit met welk Squad je wilt spelen.
2. Plaats doelen, pistool en pijlen. Bepaal een plaats om te schieten. Kijk of je gemakkelijk rond de tafel kunt rennen.
3. Start de muziek (track 1)
4. Draai om de beurt een kaart. Zorg dat je de kaarten niet zelf kunt zien tijdens het omdraaien.
5. Probeer de juiste schatten te nemen. Pas op de slangen.
6. Voer de acties op de oranje kaarten uit voor de schreeuw.
7. Verzamel de meeste schatten en win. (Maximaal 3 schatten per Squadlid!)



00490

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 www.sqd7.com