

Squad 7
C2411-0720
CMYK

INSTRUCTIONS BACK

23.5" x 17.5"

86c, 93m, 94y, 90k

INSTRUCTIONS

CONTENTS

- 1- Audio CD
- 1- Tranquillizer Gun
- 6- Darts
- 28-Squad Cards
- 28-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

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

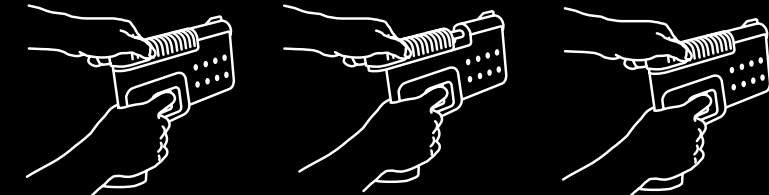
Each player is dealt their seven Squad cards and lays them face up in front of them (see playing table layout). If there are fewer than four players, remove the extra Squad cards.

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 players' 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

- Cock the gun



- Insert dart
- 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.



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.

The CD includes two types of sounds of night, from the top of the jungle. The sounds are: 1- El tiempo de día se oírán ruidos de tambor lentos y sonidos de animales diurnos. Si es de noche se oírán ruidos de tambor lentos y sonidos de animales nocturnos. Los jugadores siempre deben estar conscientes si es de día o de noche, ya que algunos tesoros solo pueden recuperarse de manera segura durante el día y otros solo durante la noche.

De vez en cuando se oírán un GRITO en la selva. Conforme el juego progresa, deben llevarse a cabo algunas acciones antes de que se oiga el siguiente GRITO, de lo contrario, el jugador responsable de llevar a cabo la acción pierde un integrante de su escuadrón.

La pista sonora sur CD

El tiempo es valioso. Después de que una carta se juega y se lleva a cabo la acción correspondiente, el juego pasa al siguiente jugador a la izquierda, quien debe poner la siguiente carta de su manto de juego en el centro de la mesa. ¡No hay tiempo que perder!

LAS CARTAS

Hay tres tipos de cartas que se pueden usar: Tesoro, Campamento y Evento. Si llevas a cabo incorrectamente la acción de una carta de Tesoro o Campamento, según se describe más abajo, o si no completas la acción requerida por una carta de Evento, pierdes un integrante de tu escuadrón y tienes que poner una de tus cartas de escuadrón cara abajo.

Cartas de Tesoro: ¡Dimos con un tesoro! El primer jugador en conseguir una carta de Tesoro captura dicho tesoro.

Cuidado! Hay tesoros diurnos y tesoros nocturnos.

Los Tesoros diurnos solo pueden ser capturados durante el día. Si es de noche y un jugador captura un tesoro nocturno, el jugador pierde un integrante de su escuadrón. Hay tres tipos de tesoro diurno. Más abajo se describe un ejemplo.

Los Tesoros nocturnos solo pueden ser capturados durante la noche. Si es de día y un jugador captura un tesoro nocturno, el jugador pierde un integrante de su escuadrón. Hay tres tipos de tesoro nocturno. Más abajo se describe un ejemplo.

INSTRUCCIONES

CONTENIDO

- 1 CD
- 1 pistola sedante de Escuadrón 7
- 6 dardos
- 28 cartas de escuadrón
- 28 cartas de evento
- 56 cartas de tesoro
- 2 objetos de cartón
- Instrucciones

MISION

Una misión que transporta un cargamento de un valioso tesoro inca ha desaparecido en una región remota de la selva amazónica. Se dirigió hacia el Instituto Smithsonian en Washington, D.C.

Tu misión es guiar a un grupo de siete personas para recuperar cuantas piezas del tesoro como puedan. Tú y tu escuadrón tendrán que saltar desde un helicóptero en lo profundo de la selva y buscar día y noche por tierra virgen llena de peligros hasta que el helicóptero regrese por ustedes.

CUIDADO! La selva está llena de peligros y animales extraños, además de escuadrones rivales en busca de tesoros.

PREPARACION

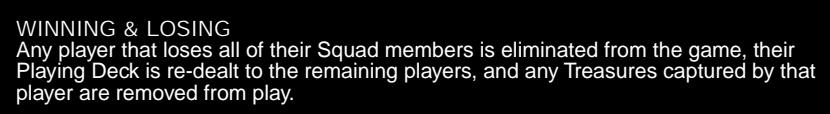
Todos los jugadores deben sentarse alrededor de una mesa. Mete el CD en un reproductor de CDs que esté cerca a ustedes. No pongas el CD todavía.

Reparte siete cartas de escuadrón a cada jugador. Las cartas deben ir cara arriba enfrente de cada jugador (ver diseño de juego en mesa). Si son menos de cuatro jugadores, retira las cartas adicionales de escuadrón.

Baraja las cartas de Tesoro, Campamento y Evento todas juntas, y repártelas entre todos los jugadores, cara abajo. Estas cartas deben ir sobre la mesa, cara abajo, en un manto enfrente de cada jugador. Estas cartas representan la baraja de juego de cada jugador. No volteen estas cartas sino hasta que las jueguen.

Pon la pistola y dardos sedantes sobre la mesa. Los objetivos deben estar en diferentes lugares del cuarto y, preferiblemente, fijados con peso para que no se muevan al ser disparados. No uses cinta u otro tipo de adhesivo para fijar los objetivos, ya que los muebles se podrían dañar.

COMO USAR LA PISTOLA SEDANTE



1. Monta la pistola

2. Introduce un dardo

3. Apunta y dispara

ADVERTENCIA: Si adquirió un modelo con proyectil(es) incluido(s). Utilizar únicamente el(los) proyectil(es) incluido(s) en este juguete. No disparar a personas ni animales. No disparar a quemarropa.

EL CD CON EL TEMA MUSICAL

Hay tres pistas en el CD.

Pista 1-El juego, pista 2-El tema de la selva "The Jungle Buzz", un tema musical gratuito por LoudFish, y pista 3-una muestra de dos minutos del juego para que los jugadores se familiaricen con los sonidos selváticos del día y de la noche.

El CD incluye dos tipos de sonidos de noche, con los que los jugadores sabrán si es de día o de noche. Se oírán ruidos de tambor lentos y sonidos de animales nocturnos. Los jugadores siempre deben estar conscientes si es de día o de noche, ya que algunos tesoros solo pueden recuperarse de manera segura durante el día y otros solo durante la noche.

De vez en cuando se oírán un GRITO en la selva. Conforme el juego progresa, deben llevarse a cabo algunas acciones antes de que se oiga el siguiente GRITO, de lo contrario, el jugador responsable de llevar a cabo la acción pierde un integrante de su escuadrón.

La pista sonora sur CD

El tiempo es valioso. Después de que una carta se juega y se lleva a cabo la acción correspondiente, el juego pasa al siguiente jugador a la izquierda, quien debe poner la siguiente carta de su manto de juego en el centro de la mesa. ¡No hay tiempo que perder!

LAS CARTAS

Hay tres tipos de cartas que se pueden usar: Tesoro, Campamento y Evento. Si llevas a cabo incorrectamente la acción de una carta de Tesoro o Campamento, según se describe más abajo, o si no completas la acción requerida por una carta de Evento, pierdes un integrante de tu escuadrón y tienes que poner una de tus cartas de escuadrón cara abajo.

Cartas de Tesoro: ¡Dimos con un tesoro! El primer jugador en conseguir una carta de Tesoro captura dicho tesoro.

Cuidado! Hay tesoros diurnos y tesoros nocturnos.

Los Tesoros diurnos solo pueden ser capturados durante el día. Si es de noche y un jugador captura un tesoro nocturno, el jugador pierde un integrante de su escuadrón. Hay tres tipos de tesoro diurno. Más abajo se describe un ejemplo.

Los Tesoros nocturnos solo pueden ser capturados durante la noche. Si es de día y un jugador captura un tesoro nocturno, el jugador pierde un integrante de su escuadrón. Hay tres tipos de tesoro nocturno. Más abajo se describe un ejemplo.

Los tesoros nocturnos solo pueden ser capturados durante la noche. Si es de día y un jugador captura un tesoro nocturno, el jugador pierde un integrante de su escuadrón. Hay tres tipos de tesoro nocturno. Más abajo se describe un ejemplo.

Los tesoros nocturnos solo pueden ser capturados durante la noche. Si es de día y un jugador captura un tesoro nocturno, el jugador pierde un integrante de su escuadrón. Hay tres tipos de tesoro nocturno. Más abajo se describe un ejemplo.

Los tesoros nocturnos solo pueden ser capturados durante la noche. Si es de día y un jugador captura un tesoro nocturno, el jugador pierde un integrante de su escuadrón. Hay tres tipos de tesoro nocturno. Más abajo se describe un ejemplo.

Los tesoros nocturnos solo pueden ser capturados durante la noche. Si es de día y un jugador captura un tesoro nocturno, el jugador pierde un integrante de su escuadrón. Hay tres tipos de tesoro nocturno. Más abajo se describe un ejemplo.

Los tesoros nocturnos solo pueden ser capturados durante la noche. Si es de día y un jugador captura un tesoro nocturno, el jugador pierde un integrante de su escuadrón. Hay tres tipos de tesoro nocturno. Más abajo se describe un ejemplo.

Los tesoros nocturnos solo pueden ser capturados durante la noche. Si es de día y un jugador captura un tesoro nocturno, el jugador pierde un integrante de su escuadrón. Hay tres tipos de tesoro nocturno. Más abajo se describe un ejemplo.

Los tesoros nocturnos solo pueden ser capturados durante la noche. Si es de día y un jugador captura un tesoro nocturno, el jugador pierde un integrante de su escuadrón. Hay tres tipos de tesoro nocturno. Más abajo se describe un ejemplo.

Los tesoros nocturnos solo pueden ser capturados durante la noche. Si es de día y un jugador captura un tesoro nocturno, el jugador pierde un integrante de su escuadrón. Hay tres tipos de tesoro nocturno. Más abajo se describe un ejemplo.

Los tesoros nocturnos solo pueden ser capturados durante la noche. Si es de día y un jugador captura un tesoro nocturno, el jugador pierde un integrante de su escuadrón. Hay tres tipos de tesoro nocturno. Más abajo se describe un ejemplo.

Los tesoros nocturnos solo pueden ser capturados durante la noche. Si es de día y un jugador captura un tesoro nocturno, el jugador pierde un integrante de su escuadrón. Hay tres tipos de tesoro nocturno. Más abajo se describe un ejemplo.

Los tesoros nocturnos solo pueden ser capturados durante la noche. Si es de día y un jugador captura un tesoro nocturno, el jugador pierde un integrante de su escuadrón. Hay tres tipos de tesoro nocturno. Más abajo se describe un ejemplo.

Los tesoros nocturnos solo pueden ser capturados durante la noche. Si es de día y un jugador captura un tesoro nocturno, el jugador pierde un integrante de su escuadrón. Hay tres tipos de tesoro nocturno. Más abajo se describe un ejemplo.

Los tesoros nocturnos solo pueden ser capturados durante la noche. Si es de día y un jugador captura un tesoro nocturno, el jugador pierde un integrante de su escuadrón. Hay tres tipos de tesoro nocturno. Más abajo se describe un ejemplo.

Los tesoros nocturnos solo pueden ser capturados durante la noche. Si es de día y un jugador captura un tesoro nocturno, el jugador pierde un integrante de su escuadrón. Hay tres tipos de tesoro nocturno. Más abajo se describe un ejemplo.

Los tesoros nocturnos solo pueden ser capturados durante la noche. Si es de día y un jugador captura un tesoro nocturno, el jugador pierde un integrante de su escuadrón. Hay tres tipos de tesoro nocturno. Más abajo se describe un ejemplo.

Los tesoros nocturnos solo pueden ser capturados durante la noche. Si es de día y un jugador captura un tesoro nocturno, el jugador pierde un integrante de su escuadrón. Hay tres tipos de tesoro nocturno. Más abajo se describe un ejemplo.

Los tesoros nocturnos solo pueden ser capturados durante la noche. Si es de día y un jugador captura un tesoro nocturno, el jugador pierde un integrante de su escuadrón. Hay tres tipos de tesoro nocturno. Más abajo se describe un ejemplo.

Los tesoros nocturnos solo pueden ser capturados durante la noche. Si es de día y un jugador captura un tesoro nocturno, el jugador pierde un integrante de su escuadrón. Hay tres tipos de tesoro nocturno. Más abajo se describe un ejemplo.

Los tesoros nocturnos solo pueden ser capturados durante la noche. Si es de día y un jugador captura un tesoro nocturno, el jugador pierde un integrante de su escuadrón. Hay tres tipos de tesoro nocturno. Más abajo se describe un ejemplo.

Los tesoros nocturnos solo pueden ser capturados durante la noche. Si es de día y un jugador captura un tesoro nocturno, el jugador pierde un integrante de su escuadrón. Hay tres tipos de tesoro nocturno. Más abajo se describe un ejemplo.

Los tesoros nocturnos solo pueden ser capturados durante la noche. Si es de día y un jugador captura un tesoro nocturno, el jugador pierde un integrante de su escuadrón. Hay tres tipos de tesoro nocturno. Más abajo se describe un ejemplo.

REGLES DU JEU

CONTENU

- 1 CD audio
- 1 fusil à tranquillisant
- 6 dards
- 28 cartes Equipe
- 28 cartes Evénement
- 56 cartes Trésor
- 2 cibles en carton
- Instructions

LA MISSION

Un avion transportant des oeuvres d'art et de précieux trésors incas volés a disparu au-dessus d'une région éloignée, dans la jungle amazonienne. Il se dirigeait vers le Smithsonian Institute de Washington, D.C.

Votre mission est de diriger une équipe composée de sept membres choisis pour récupérer le plus de trésors possible. Vous serez conduits dans la jungle en hélicoptère et vous devez mener vos recherches jour et nuit sur un territoire inexploré et dangereux jusqu'à ce que l'hélicoptère revienne vous rejoindre.

ATTENTION! La jungle est dangereuse et renferme d'étranges créatures ainsi que des équipes adverses, elles aussi à la recherche des trésors.

L'INSTALLATION

Les joueurs s'assoient autour d'une table. Insérez le CD dans un lecteur de CD placé près de la table. Ne commencez pas à jouer tout de suite.

Chaque joueur reçoit sept cartes de l'équipe Squad 7 et les aligne devant lui face vers le haut (référez-vous au diagramme). S'il y a moins de quatre joueurs, retirez les cartes de l'équipe Squad 7 en trop.

Mélanges les cartes Trésor, Camp et Evénement ensemble et distribuez-les aux joueurs, face vers le bas. Les joueurs constituent un paquet avec leurs cartes, face vers le bas devant eux sur la table. Il s'agit du paquet du joueur. Les cartes ne doivent être vues que lorsqu'elles sont utilisées.

Placez le fusil et les dards à tranquillisant sur la table. Disposez les cibles près de la table, idéalement sous un objet lourd pour éviter qu'elles ne se déplacent lorsqu'elles sont atteintes. Utilisez aucun adhésif pour fixer les cibles car ceci pourrait endommager les meubles.

UTILISATION DU FUSIL À TRANQUILLISANT



1. Armez le fusil.

2. Insérez un dard.

3. Visez et lancez.

N'utilisez pas d'autres projectiles que ceux fournis avec ce jouet. Ne tirez pas à bout portant ou en direction de personnes ou d'animaux.

LA PISTE SONORE SUR CD

Il y a trois thèmes sur le CD.

Thème 1 - Le jeu, Thème 2 - Les bruits de la jungle (une musique de LoudFish), Thème 3 - Une démonstration du jeu d'une durée de deux minutes permettant aux joueurs de se familiariser avec les bruits du jour et de la nuit dans la jungle.

Le CD offre deux types de bruits d'ambiance qui indiquent aux joueurs si c'est le jour ou la nuit. Si c'est le jour, les joueurs entendent des bruits de tambour rapides et des bruits des animaux actifs le jour. La nuit, le rythme des tambours ralentit et on entend des animaux actifs la nuit. Les joueurs doivent toujours savoir si c'est le jour ou la nuit, puisque certains trésors peuvent être récupérés en toute sécurité seulement le jour, et d'autres, seulement la nuit.

À l'occasion, vous entendrez un CRI dans la jungle. Au fil de la partie, certains joueurs seront appelés à poser certains gestes avant le prochain CRI, sous peine de perdre un membre de leur équipe.

DÉROULEMENT DU JEU

Faites jouer le Thème 1 sur le CD. L'aventure commence quand l'hélicoptère atterrit dans la jungle!

Chacun leur tour, les joueurs doivent rapidement placer la carte sur le dessus de leur paquet au centre de la table, face vers le haut.

Le temps est précieux. Dès qu'un joueur a joué sa carte et fait ce qui lui était demandé, c'est tout de suite au tour du joueur à sa gauche. Ce dernier joue rapidement la prochaine carte de son paquet. Pas de temps à perdre!

CARTES

Trois types de cartes peuvent être jouées : Trésor, Camp et Evénement. Si vous n'agissez pas correctement selon une carte Trésor ou Camp, comme décrit ci-dessous, ou si vous n'arrivez pas à compléter l'action requise par une carte Evénement, vous perdez un membre de votre équipe et vous devez retourner une de vos cartes de l'équipe Squad 7, face vers le bas.

Cartes Trésor: Un trésor a été trouvé! Le premier joueur à mettre la main sur une carte Trésor obtient ce trésor.

Attention! Il y a des trésors de jour et des trésors de nuit!

Les Trésors de jour peuvent uniquement être récupérés le jour. Si c'est la nuit et que le joueur met sa main sur une carte Trésor de jour, il perd un membre de son équipe. Il y a trois types de Trésors de jour (exemple ci-dessous).

Les Trésors de nuit peuvent uniquement être récupérés la nuit. Si c'est le jour et que le joueur met sa main sur un Trésor de nuit, il perd un membre de son équipe. Il y a trois types de Trésors de nuit (exemple ci-dessous).

Les Trésors de nuit peuvent uniquement être récupérés la nuit. Si c'est le jour et que le joueur met sa main sur un Trésor de nuit, il perd un membre de son équipe. Il y a trois types de Trésors de nuit (exemple ci-dessous).

Les Trésors de nuit peuvent uniquement être récupérés la nuit. Si c'est le jour et que le joueur met sa main sur un Trésor de nuit, il perd un membre de son équipe. Il y a trois types de Trésors de nuit (exemple ci-dessous).

Les Trésors de nuit peuvent uniquement être récupérés la nuit. Si c'est le jour et que le joueur met sa main sur un Trésor de nuit, il perd un membre de son équipe. Il y a trois types de Trésors de nuit (exemple ci-dessous).

Les Trésors de nuit peuvent uniquement être récupérés la nuit. Si c'est le jour et que le joueur met sa main sur un Trésor de nuit, il perd un membre de son équipe. Il y a trois types de Trésors de nuit (exemple ci-dessous).

Les Trésors de nuit peuvent uniquement être récupérés la nuit. Si c'est le jour et que le joueur met sa main sur un Trésor de nuit, il perd un membre de son équipe. Il y a trois types de Trésors de nuit (exemple ci-dessous).

Les Trésors de nuit peuvent uniquement être récupérés la nuit. Si c'est le jour et que le joueur met sa main sur un Trésor de nuit, il perd un membre de son équipe. Il y a trois types de Trésors de nuit (exemple ci-dessous).

Les Trésors de nuit peuvent uniquement être récupérés la nuit. Si c'est le jour et que le joueur met sa main sur un Trésor de nuit, il perd un membre de son équipe. Il y a trois types de Trésors de nuit (exemple ci-dessous).

Les Trésors de nuit peuvent uniquement être récupérés la nuit. Si c'est le jour et que le joueur met sa main sur un Trésor de nuit, il perd un membre de son équipe. Il y a trois types de Trésors de nuit (exemple ci-dessous).

Les Trésors de nuit peuvent uniquement être récupérés la nuit. Si c'est le jour et que le joueur met sa main sur un Trésor de nuit, il perd un membre de son équipe. Il y a trois types de Trésors de nuit (exemple ci-dessous).

Les Trésors de nuit peuvent uniquement être récupérés la nuit. Si c'est le jour et que le joueur met sa main sur un Trésor de nuit, il perd un membre de son équipe. Il y a trois types de Trésors de nuit (exemple ci-dessous).

Les Trésors de nuit peuvent uniquement être récupérés la nuit. Si c'est le jour et que le joueur met sa main sur un Trésor de nuit, il perd un membre de son équipe. Il y a trois types de Trésors de nuit (exemple ci-dessous).

Les Trésors de nuit peuvent uniquement être récupérés la nuit. Si c'est le jour et que le joueur met sa main sur un Trésor de nuit, il perd un membre de son équipe. Il y a trois types de Trésors de nuit (exemple ci-dessous).

Les Trésors de nuit peuvent uniquement être récupérés la nuit. Si c'est le jour et que le joueur met sa main sur un Trésor de nuit, il perd un membre de son équipe. Il y a trois types de Trésors de nuit (exemple ci-dessous).

Les Trésors de nuit peuvent uniquement être récupérés la nuit. Si c'est le jour et que le joueur met sa main sur un Trésor de nuit, il perd un membre de son équipe. Il y a trois types de Trésors de nuit (exemple ci-dessous).

Les Trésors de nuit peuvent uniquement être récupérés la nuit. Si c'est le jour et que le joueur met sa main sur un Trésor de nuit, il perd un membre de son équipe. Il y a trois types de Trésors de nuit (exemple ci-dessous).

Les Trésors de nuit peuvent uniquement être récupérés la nuit. Si c'est le jour et que le joueur met sa main sur un Trésor de nuit, il perd un membre de son équipe. Il y a trois types de Trésors de nuit (exemple ci-dessous).

Les Trésors de nuit peuvent uniquement être récupérés la nuit. Si c'est le jour et que le joueur met sa main sur un Trésor de nuit, il perd un membre de son équipe. Il y a trois types de Trésors de nuit (exemple ci-dessous).

Les Trésors de nuit peuvent uniquement être récupérés la nuit. Si c'est le jour et que le joueur met sa main sur un Trésor de nuit, il perd un membre de son équipe. Il y a trois types de Trésors de nuit (exemple ci-dessous).

Les Trésors de nuit peuvent uniquement être récupérés la nuit. Si c'est le jour et que le joueur met sa main sur un Trésor de nuit, il perd un membre de son équipe. Il y a trois types de Trésors de nuit (exemple ci-dessous).

REGLES DU JEU

CONTENU

- 1 CD audio
- 1 fusil à tranquillisant
- 6 dards
- 28 cartes Equipe
- 28 cartes Evénement
- 56 cartes Trésor
- 2 cibles en carton
- Instructions

LA MISSION

Un avion transportant des oeuvres d'art et de précieux trésors incas volés a disparu au-dessus d'une région éloignée, dans la jungle amazonienne. Il se dirigeait vers le Smithsonian Institute de Washington, D.C.

Votre mission est de diriger une équipe composée de sept membres choisis pour récupérer le plus de trésors possible. Vous serez conduits dans la jungle en hélicoptère et vous devez mener vos recherches jour et nuit sur un territoire inexploré et dangereux jusqu'à ce que l'hélicoptère revienne vous rejoindre.

ATTENTION! La jungle est dangereuse et renferme d'étranges créatures ainsi que des équipes adverses, elles aussi à la recherche des trésors.

L'INSTALLATION

Les joueurs s'assoient autour d'une table. Insérez le CD dans un lecteur de CD placé près de la table. Ne commencez pas à jouer tout de suite.

Chaque joueur reçoit sept cartes de l'équipe Squad 7 et les aligne devant lui face vers le haut (référez-vous au diagramme). S'il y a moins de quatre joueurs, retirez les cartes de l'équipe Squad 7 en trop.

Mélanges les cartes Trésor, Camp et Evénement ensemble et distribuez-les aux joueurs, face vers le bas. Les joueurs constituent un paquet avec leurs cartes, face vers le bas devant eux sur la table. Il s'agit du paquet du joueur. Les cartes ne doivent être vues que lorsqu'elles sont utilisées.

Placez le fusil et les dards à tranquillisant sur la table. Disposez les cibles près de la table, idéalement sous un objet lourd pour éviter qu'elles ne se déplacent lorsqu'elles sont atteintes. Utilisez aucun adhésif pour fixer les cibles car ceci pourrait endommager les meubles.

UTILISATION DU FUSIL À TRANQUILLISANT

Squad 7
C2411-0720
CMYK

INSTRUCTIONS FRONT
23.5" x 17.5"



C2411 I3L Squad 7 Ins.DOC

LAAM SPANISH (CC: SP)
CANADIAN FRENCH (CC: FR)

E-MAILED 10/13/03 LK

Squad/Escuadrón
7

Game/Juego/Jeu

Instructions
Instrucciones

Languages: English, LAAM, Can. French

Copywriter: Eric Hardie

Toy Number: C2411

Part Numbers: Instructions 0720

Contents
1-Audio CD
1- Tranquilizer Gun
6- Darts
28-Team Cards
26-Event Cards
56 Treasure Cards
2- Cardboard Targets
Instructions

Contenido
1 CD
1 pistola sedante de Escuadrón 7
6 dardos
28 cartas de escuadrón
26 cartas de evento
56 cartas de tesoro
2 objetivos de cartón
Instrucciones

Contenu

1 CD audio

1 fusil à tranquillisant

6 dards

28 cartes Équipe

26 cartes Événement

56 cartes Trésor

2 cibles en carton

Instructions

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.

Misión

Un avión que transporta un cargamento de un valioso tesoro inca ha desaparecido en una región remota de la selva amazónica. Se dirigía hacia el Instituto Smithsonian en Washington, D.C.

Tu misión es guiar a un grupo de siete personas para recuperar cuantas piezas del tesoro como puedan. Tú y tu escuadrón tendrán que saltar desde un helicóptero en lo profundo de la selva y buscar día y noche por tierra virgen llena de peligros hasta que el helicóptero regrese por ustedes.

¡CUIDADO! La selva está llena de peligros y animales extraños, además de escuadrones rivales en busca de tesoros.

La mission

Un avion transportant des oeuvres d'art et de précieux trésors incas volés a disparu au-dessus d'une région éloignée, dans la jungle amazonienne. Il se dirigeait vers le Smithsonian Institute de Washington, D.C.

Votre mission est de diriger une équipe composée de sept membres choisis pour récupérer le plus de trésors possible. Vous serez conduits dans la jungle en hélicoptère et vous devrez mener vos recherches jour et nuit sur un territoire inexploré et dangereux jusqu'à ce que l'hélicoptère revienne vous prendre.

ATTENTION! La jungle est dangereuse et renferme d'étranges créatures ainsi que des équipes adverses, elles aussi à la recherche des trésors.

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 (Add Illustration)

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.

Preparación

Todos los jugadores deben sentarse alrededor de una mesa. Mete el CD en un reproductor de CDs que esté cerca a ustedes. No pongas el CD todavía.

Reparte siete cartas de escuadrón a cada jugador. Las cartas deben ir cara arriba enfrente de cada jugador (ver diseño de juego en mesa). Si son menos de cuatro jugadores, retira las cartas adicionales de escuadrón.

Baraja las cartas de Tesoro, Campamento y Evento todas juntas, y repártelas entre todos los jugadores, cara abajo. Estas cartas deben ir sobre la mesa, cara

abajo, en un monto enfrente de cada jugador. Estas cartas representan la baraja de juego de cada jugador. No volteen estas cartas sino hasta que las jueguen.

Pon la pistola y dardos sedantes sobre la mesa. Los objetivos deben estar en diferentes lugares del cuarto y, preferiblemente, fijados con peso para que no se muevan al ser disparados. No uses cinta u otro tipo de adhesivo para fijar los objetivos, ya que los muebles se podría dañar.

Cómo usar la pistola sedante

1. Monta la pistola
2. Introduce un dardo
3. Apunta y dispara

ADVERTENCIA: Si adquirió un modelo con proyectil(es) incluido(s): Utilizar únicamente el(los) proyectil(es) incluido(s) en este juguete. No disparar a personas ni animales. No disparar a quemarropa.

L'installation

Les joueurs s'assoient autour d'une table. Insérez le CD dans un lecteur de CD placé près de la table. Ne commencez pas à jouer tout de suite.

Chaque joueur reçoit sept cartes de l'équipe Squad 7 et les aligne devant lui face vers le haut (référez-vous au diagramme). S'il y a moins de quatre joueurs, retirez les cartes de l'équipe Squad 7 en trop.

Mélangez les cartes Trésor, Camp et Événement ensemble et distribuez-les aux joueurs, face vers le bas. Les joueurs constituent un paquet avec leurs cartes, face vers le bas devant eux sur la table. Il s'agit du paquet du joueur. Les cartes ne doivent être vues que lorsqu'elles sont utilisées.

Placez le fusil et les dards à tranquillisant sur la table. Dispersez les cibles près de la table, idéalement sous un objet lourd pour éviter qu'elles ne se déplacent lorsqu'elles sont atteintes. N'utilisez aucun adhésif pour fixer les cibles car ceci pourrait endommager les meubles.

Utilisation du fusil à tranquillisant

1. Armez le fusil.
2. Insérez un dard.
3. Visez et lancez.

N'utilisez pas d'autres projectiles que ceux fournis avec ce jouet. Ne tirez pas à bout portant ou en direction de personnes ou d'animaux.

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.

El CD con el tema musical

Hay tres pistas en el CD.

Pista 1-El juego, pista 2-El tema de la selva "The Jungle Buzz", un tema musical gratuito por LoudFish, y pista 3-una muestra de dos minutos del juego para que los jugadores se familiaricen con los sonidos selváticos del día y de la noche.

El CD incluye dos tipos de sonidos de fondo, con los que los jugadores sabrán si es de día o de noche. Si es de día se oirán ritmos rápidos de tambor y sonidos de animales diurnos. Si es de noche se oirán ritmos de tambor lentos y sonidos de animales nocturnos. Los jugadores siempre deben estar conscientes si es de día o de noche, ya que algunos tesoros solo pueden recuperarse de manera segura durante el día y otros solo durante la noche.

De vez en cuando se oirá un GRITO en la selva. Conforme el juego progresa, deben llevarse a cabo algunas acciones antes de que se oiga el siguiente GRITO; de lo contrario, el jugador responsable de llevar a cabo la acción pierde un integrante de su escuadrón.

La piste sonore sur CD

Il y a trois thèmes sur le CD.

Thème 1 : Le jeu. Thème 2 : Les bruits de la jungle (une musique de LoudFish).
Thème 3 : Une démonstration du jeu d'une durée de deux minutes permettant aux joueurs de se familiariser avec les bruits du jour et de la nuit dans la jungle.

Le CD offre deux types de bruits d'ambiance qui indiquent aux joueurs si c'est le jour ou la nuit. Si c'est le jour, les joueurs entendent des bruits de tambour rapides et des bruits des animaux actifs le jour. La nuit, le rythme des tambours ralentit et on entend des animaux actifs la nuit. Les joueurs doivent toujours savoir si c'est le jour ou la nuit, puisque certains trésors peuvent être récupérés en toute sécurité seulement le jour, et d'autres, seulement la nuit.

À l'occasion, vous entendrez un CRI dans la jungle. Au fil de la partie, certains joueurs seront appelés à poser certains gestes avant le prochain CRI, sous peine de perdre un membre de leur équipe.

Sequence of Play

Start Track 1 on the CD. When the helicopter had 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!

Secuencia de juego

Pon la Pista 1 del CD. ¡Después de que el helicóptero aterriza en la selva, empieza la aventura!

Cuando sea su turno, cada jugador tiene que poner rápidamente la carta de hasta arriba de su monto de juego cara arriba en el centro de la mesa.

El tiempo es valioso. Después de que una carta se juega y se lleva a cabo la acción correspondiente, el juego pasa al siguiente jugador a la izquierda, quien debe poner la siguiente carta de su monto de juego en el centro de la mesa. ¡No hay tiempo que perder!

Déroulement du jeu

Faites jouer le Thème 1 sur le CD. L'aventure commence quand l'hélicoptère atterrit dans la jungle!

Chacun leur tour, les joueurs doivent rapidement placer la carte sur le dessus de leur paquet au centre de la table, face vers le haut.

Le temps est précieux. Dès qu'un joueur a pigé sa carte et fait ce qui lui était demandé, c'est tout de suite au tour du joueur à sa gauche. Ce dernier pige rapidement la prochaine carte de son paquet. Pas de temps à perdre!

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 Treasure, an example of which is 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 Treasure, an example of which is shown below.

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, if not, 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.

Las cartas

Hay tres tipos de cartas que se pueden usar: Tesoro, Campamento y Evento. Si llevas a cabo incorrectamente la acción de una carta de Tesoro o Campamento, según se describe más abajo, o si no completas la acción requerida por una carta de Evento, pierdes un integrante de tu escuadrón y tienes que poner una de tus cartas de escuadrón cara abajo.

Cartas de Tesoro: ¡Dimos con un tesoro! El primer jugador en conseguir una carta de Tesoro captura dicho tesoro.

¡Cuidado! Hay tesoros diurnos y tesoros nocturnos.

Los **Tesoros diurnos** solo pueden ser capturados durante el día. Si es de noche y un jugador captura un tesoro diurno, el jugador pierde un integrante de su escuadrón. Hay tres tipos de tesoro diurno. Más abajo se describe un ejemplo.

Los **Tesoros nocturnos** solo pueden ser capturados durante la noche. Si es de día y un jugador captura un tesoro nocturno, el jugador pierde un integrante de su escuadrón. Hay tres tipos de tesoro nocturno. Más abajo se describe un ejemplo.

¡Cuidado! Algunos tesoros están protegidos por **SERPIENTES**. Si un jugador captura una carta de tesoro con una serpiente, el jugador pierde un integrante de su escuadrón, sin importar si es de día o noche. Por lo tanto, piensa bien tu movida antes de capturar un tesoro.

Cartas de campamento: Un campamento rival fue descubierto. El primer jugador en capturar una carta de Campamento puede robarse un total de dos tesoros de escuadrones rivales.

No obstante, algunos campamentos solo pueden ser accedidos de manera segura durante el día, y otros solo durante la noche. Si das con un campamento a la hora equivocada del día, pierdes un integrante de tu escuadrón.

¡**Cuidado!** Algunos campamentos están protegidos. Si das con un campamento protegido, pierdes un integrante de tu escuadrón.

Cartas de Evento: Estas cartas representan una situación (por lo general, peligrosa) que tiene que solucionar un escuadrón. El jugador a quien le salió la carta tiene que llevar a cabo la acción descrita en la carta de Evento antes de que se oiga el siguiente GRITO en el CD; de lo contrario, pierde un integrante de su escuadrón. Si logra llevar a cabo la acción antes de que se oiga el siguiente GRITO, el juego sigue inmediatamente con el siguiente jugador.

MONSTRUO DE DOS CABEZAS: Extrañas criaturas acechan en lo profundo de la selva. Para sobrevivir a un ataque del Monstruo de dos cabezas, el jugador tiene que levantarse de la mesa, dar una vuelta alrededor de la mesa y volver a sentarse, tras lo cual tiene que disparar al objetivo del Monstruo de dos cabezas con un dardo antes de que se oiga el siguiente GRITO. Si no logra hacerlo, pierde uno de sus integrantes de escuadrón (al Monstruo de dos cabezas).

REY ZOMBIE: Lleno de rabia y venganza, el Rey Zombie ha salido de su tumba. El jugador tiene que disparar al objetivo del Rey Zombie con un dardo antes de que se oiga el siguiente GRITO, de lo contrario pierde un integrante de su escuadrón (el Rey Zombie cobra su venganza).

PUENTE DE CUERDAS DESPLOMÁNDOSE: El escuadrón del jugador ha dado con un puente de cuerdas desplomándose. Para cruzar el puente sin sufrir ninguna pérdida, el jugador tiene que dar una vuelta alrededor de la mesa y sentarse en su lugar antes de que se oiga el siguiente GRITO. De lo contrario, pierde un integrante de su escuadrón (cae al barranco).

ARAÑAS GIGANTES: Todos los acampantes sufren un ataque de pánico al ver un grupo de arañas gigantes dirigiéndose al campamento. Tienen que empacar todo rápidamente y emprender marcha. El jugador a quien le salió la carta tiene que recoger todas las cartas acumuladas en el centro de la mesa y repartirlas entre todos los jugadores antes de que se oiga el siguiente GRITO. De lo

contrario, pierde uno de los integrantes de su escuadrón (como consecuencia de un piquete mortal de araña gigante).

BRUJO: Viejo y sabio y con poderes curativos mágicos, ha aparecido un brujo en la selva. El primer jugador a quien le salga esta carta puede revivir uno de los integrantes de su escuadrón poniendo una de sus cartas de escuadrón cara arriba. No obstante, si el jugador no ha perdido ningún integrante de su escuadrón y le sale esta carta de Brujo, recibe un castigo del brujo perdiendo a un integrante de su escuadrón.

IMPORTANTE: si te sale la carta del Monstruo de dos cabezas o la carta de Puente de cuerdas desplomándose, no corras ni te esfuerces en exceso al darle la vuelta a la mesa. Cerciórate de que haya suficiente espacio entre tú y la mesa, sillas y cualquier otro mueble u objeto que esté en el camino al darle la vuelta a la mesa. Recomendamos calzar zapatos planos o con suela baja de hule al jugar.

Cartes

Trois types de cartes peuvent être pignées : Trésor, Camp et Événement. Si vous n'agissez pas correctement selon une carte Trésor ou Camp, comme décrit ci-dessous, ou si vous n'arrivez pas à compléter l'action requise par une carte Événement, vous perdez un membre de votre équipe et vous devez retourner une de vos cartes de l'équipe Squad 7, face vers le bas.

Cartes Trésor : Un trésor a été trouvé! Le premier joueur à mettre la main sur une carte Trésor obtient ce trésor.

Attention! Il y a des trésors de jour et des trésors de nuit!

Les Trésors de jour peuvent uniquement être récupérés le jour. Si c'est la nuit et que le joueur met sa main sur une carte Trésor de jour, il perd un membre de son équipe. Il y a trois types de Trésors de jour (exemple ci-dessous).

Les Trésors de nuit peuvent uniquement être récupérés la nuit. Si c'est le jour et que le joueur met sa main sur un Trésor de nuit, il perd un membre de son équipe. Il y a trois types de Trésors de nuit (exemple ci-dessous).

Attention! Certains trésors sont gardés par des **SERPENTS**. Si un joueur met sa main sur une carte Trésor où figure un serpent, un membre de son équipe est perdu peu importe si c'est le jour ou la nuit. Alors, pensez-y bien avant de mettre la main sur un trésor!

Cartes Camp : Un camp adverse est découvert. Le premier joueur à mettre sa main sur une carte Camp peut voler deux trésors des équipes adverses.

Cependant, certains camps peuvent uniquement être approchés le jour et d'autres, la nuit. Si vous découvrez un camp au mauvais moment, vous perdez un membre de votre équipe.

Attention! Certains camps sont gardés. Si vous découvrez un camp gardé, vous perdez un membre de votre équipe.

Cartes Événement : Ces cartes représentent une situation (habituellement dangereuse) vécue par une équipe. Le joueur qui a pigé la carte doit réaliser l'action décrite sur la carte Événement avant que le prochain CRI soit émis sur le CD, sinon il perd immédiatement un membre de son équipe. S'il arrive à faire l'action avant le prochain CRI, c'est immédiatement le tour du joueur suivant.

LE MONSTRE À DEUX TÊTES : Des créatures étranges se tapissent dans la jungle profonde. Pour survivre à une attaque du monstre à deux têtes, le joueur doit faire le tour de la table, regagner sa place, puis tirer sur la cible du monstre à deux têtes avec un dard avant que le prochain CRI ne soit émis. S'il n'y arrive pas, un des joueurs de son équipe est perdu au profit du monstre à deux têtes.

LE ROI ZOMBIE : Enragé et vengeur, le roi Zombie a été réveillé dans sa tombe. Le joueur doit atteindre la cible du roi Zombie avec un dard avant que le prochain CRI ne soit émis, sinon un des joueurs de son équipe est perdu, et le roi Zombie met sa vengeance à exécution.

LE PONT DE CORDE FRAGILE : L'équipe du joueur est arrivée à un pont de corde très fragile. Pour réussir à le traverser sans encombre, le joueur doit faire le tour de la table et se rasseoir à sa place avant le prochain CRI, sinon, un des joueurs de son équipe tombe dans le ravin.

LES ARAIGNÉES GÉANTES : C'est la panique totale lorsqu'une horde d'araignées géantes s'abat sur le camp d'un joueur. Les joueurs de son équipe doivent rapidement rassembler leurs effets et quitter le camp. Le joueur qui a pigé la carte doit prendre toutes les cartes accumulées au centre de la table et les distribuer aux joueurs avant le prochain CRI. S'il n'y arrive pas, un des joueurs de son équipe est mortellement mordu par une araignée géante.

LA SORCIÈRE : Une vieille sorcière rusée possédant des pouvoirs de guérison magiques est apparue dans la jungle. Le premier joueur qui met la main sur cette carte peut ramener un de ses membres perdus et retourner une de ses cartes de l'équipe Squad 7. Cependant, si l'équipe de ce joueur est encore complète lorsqu'il met la main sur une carte Sorcière, le joueur est puni par la sorcière et perd un membre de son équipe.

IMPORTANT : Si vous pigez la carte du monstre à deux têtes ou celle du pont de corde fragile, ne courez pas, restez calme et prenez garde de ne pas heurter la table, les chaises ou tout autre meuble ou objet en vous déplaçant. Il est recommandé de porter des souliers à talon plat et à semelle en caoutchouc.

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.

GANAR Y PERDER

Cualquier jugador que pierde todos los integrantes de su escuadrón, queda eliminado del juego, su monto de juego se reparte entre los jugadores restantes y cualquier tesoro capturado por dicho jugador queda retirado del juego.

El juego se acaba cuando el helicóptero regresa para recoger a los escuadrones restantes. Sin embargo, si en cualquier momento del juego solo queda un jugador, dicho jugador automáticamente es declarado el ganador.

El ganador es el jugador cuyo escuadrón recuperó más tesoros, **sabiendo que cada integrante restante solo puede traer consigo tres tesoros.**

En caso de que haya un empate, el ganador será quien haya capturado más cartas de tesoro. Si sigue habiendo un empate, los jugadores se turnan disparando a uno de los objetivos con la pistola sedante. El jugador que falle pierde el desempate, y gana el otro jugador.

LA VICTOIRE ET LA DÉFAITE

Lorsqu'un joueur a perdu tous les membres de son équipe, il est éliminé, son paquet est redistribué aux joueurs restants et tous les trésors qu'il a découverts sont retirés du jeu.

La partie prend fin lorsque l'hélicoptère vient chercher les équipes restantes. Cependant, s'il ne reste qu'un joueur à un moment ou à un autre de la partie, il est automatiquement déclaré gagnant.

Le gagnant est le joueur dont l'équipe a ramené le plus de trésors, **mais rappelez-vous que chaque membre restant peut ramener un maximum de trois trésors.**

En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le plus de cartes Trésor. Si cela ne permet pas de définir le gagnant, les joueurs concernés doivent tirer à tour de rôle l'une des cibles avec le fusil à tranquillisant. Quand un joueur rate la cible, il est éliminé et perd la partie.

(LEGAL)

© 2003 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Tous droits réservés.

Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-665-6288.

Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500303.

Mattel France, 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 ou www.allomattel.com.

Mattel España, S.A., Aribau 200, 08036 Barcelona. N.I.F. A08•842809.

Mattel Portugal, Lda., Av. da República No. 90-96, Fracção 5, 1600-206 Lisboa.

Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312.

Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China.

Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd.(993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 PJ. Tel:03-78803817, Fax:03-78803867.

Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-Toys.

Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V.,

Insurgentes Sur # 3579, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. TEL: 54-49-41-00. R.F.C. MME-920701-NB3.

Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071.

Mattel Argentina S.A., Curupaytí 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires.

Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá.

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.

Upstarts! Unit 106, Claydon Business Park, Gipping Road, Great Blakenham, Ipswich IP6 0NL

Tel: +44(0)1473 834444 Fax: +44(0)1473 834445

email: games@upstarts.co.uk www.upstarts.co.uk

Fabriqué sous licence de FoxMind Games BV, aux États-Unis. Jeu conçu par Roberto Fraga. Tous droits réservés. © 2002 FoxMind Games BV.

Squad 7 est une marque déposée de FoxMind Games BV.

Upstarts! Unit 106, Claydon Business Park, Gipping Road,
Great Blakenham, Ipswich IP6 0NL
Tél. : +44(0)1473 834444 Téléc. : +44(0)1473 834445

Courriel : games@upstarts.co.uk www.upstarts.co.uk