

SQUAD SEVEN GRANDEUR NATURE

I. Objectif

Disposer de la plus grande valeur de trésors à la fin du jeu.

II. Organismes

9 personnes :

- ⇒ Deux Chefs d'expédition.
- ⇒ Le Sorcier.
- ⇒ Les Maîtres des épreuves.

III. Participants

- ⇒ 6 squads de 5 joueurs.
- ⇒ A partir de 10 ans.

IV. Lieu

Le jeu peut se dérouler en intérieur ou en extérieur avec 13 lieux définis.

- ⇒ La case du Sorcier.
- ⇒ 5 salles pour les épreuves.
- ⇒ 6 camps (un par squad). Les camps ne servant aux squads qu'à se regrouper et à y garder leurs possessions, les dortoirs peuvent être utilisés en libérant seulement le lit le plus proche de la porte.

V. Durée

De 2 à 3 heures.

VI. Matériel

- ⇒ Une affiche par camp pour signaler son appartenance.
- ⇒ Des signes distinctifs pour reconnaître chaque squad.
- ⇒ Un jeton de vie par explorateur (joueur).
- ⇒ Une caisse par squad pour stocker ses possessions.
- ⇒ Un résumé de règles par squad.

- ⇒ Des cartes ressources de 5 types.
- ⇒ Des cartes trésor de 5 types.
- ⇒ Le matériel nécessaire à chaque épreuve.
- ⇒ Des costumes d'explorateurs ou de jungle pour les organisateurs.

VII. Déroulement du jeu

A. Briefing

Les deux Chefs d'exploration réunissent les squads pour leur annoncer qu'une grande expédition va avoir lieu et qu'ils vont devoir déterminer quelle est le squad qui méritera d'y participer. Pour cela chaque squad va être largué par hélicoptère dans un camp au cœur de la jungle. Pendant toute la durée du concours, chaque squad va pouvoir se livrer aux actions suivantes :

- ⇒ Protéger son camp des tentatives de pillage des autres squads.
- ⇒ Piller le camp d'un squad adverse.
- ⇒ Aller se mesurer aux différentes épreuves dans la jungle afin d'acquérir des ressources.
- ⇒ Composer des combinaisons de 4 ressources qui pourront être échangées auprès des Chefs d'expédition contre le trésor correspondant. Pour cela les squads peuvent faire des échanges entre eux.
- ⇒ Accumuler un maximum de trésors d'un même type, ce qui augmente leur valeur.

Les squads sont libres de s'organiser comme ils le souhaitent en se séparant ou en agissant à plusieurs et en se réunissant quand ils le veulent.

En cas d'échec à une épreuve, l'explorateur est tué et remet son jeton de vie au Maître de l'épreuve. Il doit alors se rendre auprès du sorcier pour que celui-ci lui rende la vie.

B. Les camps

Les explorateurs n'ont pas le droit de conserver leurs ressources sur eux, ils doivent

les rapporter à leur camp aussitôt gagnées et les déposer dans leur caisse.

Si un camp n'est pas gardé, n'importe quel adversaire peut y pénétrer et s'emparer de toutes les ressources qui s'y trouvent.

Si un explorateur veut piller un camp gardé, il défie le gardien. Le duel se résout par un duel de chi fu mi au meilleur des trois manches. Si l'attaquant l'emporte, il peut piller 3 ressources de son choix dans la caisse de l'adversaire. En cas d'échec, il se fait tuer et doit lui remettre son jeton de vie.

Les camps doivent être proches les uns des autres de façon à ce qu'ils puissent devenir un lieu de troc entre les squads. Ils permettent à chaque squad de faire le point sur ses possessions et son avancée. Enfin, le jeu étant particulièrement dynamique, c'est aussi un endroit où un participant peut venir souffler tout en restant dans le jeu.

Les Chefs d'expédition doivent régulièrement passer près des camps pour :

⇒ Echanger des ressources contre des trésors.

⇒ Récupérer les jetons de vie pris à l'adversaire.

⇒ Vérifier que chaque squad laisse bien ses ressources au camp. Si ce n'est pas le cas, il peut confisquer une partie des ressources lors du prochain échange et les redistribuer aux équipes présentes qui auraient pu piller.

C. Les épreuves

Les explorateurs vont affronter les épreuves dans l'ordre qu'ils souhaitent, seuls ou à plusieurs. Pour pouvoir participer à une épreuve chaque explorateur doit présenter son jeton de vie. Le Maître des épreuves peut lancer le défi dès qu'il y a au moins deux équipes représentées. Si une équipe a plusieurs représentants, le Maître de l'épreuve doit en tenir compte et la favoriser, par exemple en retenant le meilleur résultat des différents membres.

L'explorateur qui réussit l'épreuve se voit remettre par le Maître de l'épreuve un certain nombre de ressources. Ce nombre est égal à chaque épreuve et va pouvoir augmenter au fur et à mesure du jeu à la demande des Chefs d'expédition qui feront ainsi monter la pression. Les ressources gagnées sont données au hasard afin d'inciter les échanges entre les équipes. L'explorateur doit ramener les ressources dans son camp.

Si l'explorateur échoue, il doit laisser son jeton de vie au Maître de l'épreuve et se rendre auprès du Sorcier.

Les Maîtres des épreuves doivent veiller à garder leurs ressources sur eux et dans un sac fermé s'ils ne veulent pas se faire dépouiller par des explorateurs avides.

Voici quelques exemples d'épreuves.

1. Le défi du sage

Affronter le Maître de l'épreuve ou un adversaire dans une partie écourtée de *Formino*.

2. Le pont de corde

Traverser un pont matérialisé par plusieurs bancs espacés en tenant dans chaque main une raquette de badminton sur laquelle est posé un œuf en plastique. Il faut bien entendu faire le parcours en ramenant au moins un œuf.

3. L'ancre des araignées

Des ficelles symbolisant une toile d'araignée sont tendues dans un passage. Il faut effectuer le parcours en ne touchant pas les fils plus d'un certain nombre de fois.

4. Le coffre secret

Des objets sont dissimulés dans un coffre caché par des tentures. Les explorateurs doivent prendre des objets de « jour » ou de « nuit » en fonction de la musique de *Squad Seven* diffusée dans la pièce.

5. Les monstres

Abattre des monstres symbolisés par des cibles à l'aide de guns tirant des fléchettes ou des balles rouges.

6. Le géant

Affronter un géant dans un duel de fléchettes.

D. Le Sorcier

Dès qu'un explorateur a perdu son jeton de vie, il doit aller voir le sorcier. Celui peut le garder quelques minutes (en fonction du nombre de mort et du déroulement du jeu) avant de lui poser une question. Si le personnage répond juste, le Sorcier lui donne un jeton de vie et le laisse repartir.

Les services du Sorcier peuvent aussi se négocier contre un certain nombre de ressources qui peut lui aussi évoluer au cours du jeu.

Il est capital que les Chefs d'expédition passent régulièrement dans les salles des épreuves et près des camps pour récupérer les jetons de vie perdus et les rapporter au sorcier.

E. Les ressources et les trésors

Quand les explorateurs disposent des bonnes combinaisons de ressources, ils peuvent les échanger contre des trésors. Contrairement aux ressources, ceux-ci ne peuvent pas être volés par les autres équipes.

Plus on dispose d'un même type de trésor, plus celui-ci prend de la valeur comme indiqué sur l'échelle suivante :

1 trésor	1 point
2 trésors identiques	2 points
3 trésors identiques	4 points
4 trésors identiques	7 points
5 trésors identiques	10 points
6 trésors identiques	15 points

Si on dispose de plus de 6 trésors, on les associe par paquet de 6 au maximum. Ainsi un squad ayant 9 trésors du même type totalise $15 + 4 = 19$ points.

VIII. Conclusion

Les Chefs d'expédition annoncent les 15 dernières minutes du concours. Les équipes doivent en profiter pour gagner leurs dernières ressources et récupérer leurs morts vers le Sorcier. Une équipe incomplète à la fin du jeu est automatiquement disqualifiée.

Les squads se réunissent dans leur camp respectif où les différents organisateurs viennent les voir pour les derniers échanges et récupérer les trésors afin de faire rapidement le calcul des points.

Les Chefs d'expédition réunissent toutes les équipes pour leur communiquer les résultats et annoncer celle qui partira avec eux pour la grande expédition.