

THE CREW

KÜLDETÉS A 9. BOLYGÓHOZ

KÉZIKÖNYV

ITT KEZDJÉTEK
AZ OLVASÁST!
JÁTÉKKEZDÉS
A 11. OLDALTÓL!

Játékelemek	2
Ütészívés	3
Kommunikáció	5
Küldetések menete	8
Nehézségi szintek és segélyhívás	12
Szimbólumok és feladatjelzők	14
Játék öt játékkal	18
Játék két játékkal	19
Tippek és variációk	21
A szerző, az impresszum	22

KOSMOS

Űrhajósokat keresünk! A tudósok egy titokzatos bolygóról beszélnek, amely állítólag a naprendszerünk peremén található. Eddig egyetlen mérés sem tudta ezt a feltételezést szilárd bizonyítékkal alátámasztani. A ti feladatotok lesz az, hogy bebizonyítsátok, hogy az elméletek igazak, nem csak tudományos-fantasztikus tézisek.

Ebben a kooperatív ütésvívós játékban 50 különböző küldetést kell teljesítenetek, és csak akkor élitek túl az űrutazást, ha egy csapatként együttműködtök. A változatos kihívások leküzdéséhez elengedhetetlen a kommunikáció - de az űrben ez a vártnál nehezebb lesz...

Életkor

10+

Játékosok

3-5*

* 2 játékos
szabályai
a 19. oldalon

A JÁTÉK ELEMELI

40 nagyméretű kártya (játékkártya)

36 színkártya
4 színben,
1-9 értékkel

4 rakétakártya
1-4 értékkel

5 nagy emlékeztetőkártya

36 kisméretű kártya
(feladatkártya)

16 lapka

10 feladatlapka

5 kommunikációlapka

1 segélyhívás lapka

1 parancsnokjelző

1 útmutató/hajónapló



A The Crew egy kooperatív küldetésalapú ütésvivős kártyajáték. Mit jelent ez?

Kooperatív

Együtt győztök, vagy együtt veszítetek – csak akkor van esélyetek a győzelemre, ha mindenki sikeresen teljesíti a feladatát, és eközben kölcsönösen segítitek egymást.

Küldetésalapú

Úrutazásotok során 50 különböző küldetést kell teljesítenetek. Minden küldetésnek egyedi győzelmi feltételei vannak, amik egy összefüggő történetbe vannak foglalva. Ezeket sorban egymás után teljesíthetitek, de választhattok is az egyes küldetések közül kedvetek szerint. **A küldetések leírását a Hajónaplóban találjátok** (ennek az útmutatónak a végétől).

Feltehetőleg nem fogjátok tudni a teljes kalandot az elejétől a végéig egy alkalom során végigjátszani, ezért azt javasoljuk, hogy egészen addig ültek össze ugyanazzal a csapattal míg, mindegyik küldetést teljesítitek. Az első küldetések nem tartanak sokáig, vannak köztük olyanok, amiket 5 perc alatt tudtok teljesíteni. Később azonban a küldetések egyre több időt igényelnek majd.

Ütésvivős kártyajáték

A The Crew játékban kiosztjátok az összes játékkártyát a legénység tagjai között. Minden körben mindenki letesz a kezében tartott lapokból egy felfordított lapot középre, ezek lesznek az adott körben az **ütés** lapjai. Aki a legnagyobb értékű lapot teszi a közepén fekvő lapokra, azé az „ütés”. Mindeközben a szint tartani kell.

A „színtartás” azt jelenti, hogy az adott kört kezdő játékos által kijátszott lap színével megegyező színű lapot kell sorban egymás után a kezetekből rátennetek a kört kezdő lapra. Csak akkor tehetek rá eltérő színű lapot, ha nincsen olyan színű lap a kezetekben, mint az adott körben elsőként kijátszott lap. Az ütést csak az viheti el, aki tartotta a szint, és a legmagasabb értékű lapot tette le a tartott színben.

FIGYELEM

Aki nem tudja a kártyák színeit egymástól megkülönböztetni, az használja ezeket a szimbólumokat:



Mindegyik szimbólum egy kártyaszínt jelöl.

A The Crew játék egy kerettörténetbe van ágyazva, ám ettől függetlenül a küldetéseket akár többször is lejátszhatjátok egymás után, vagy tetszésétek szerint kiválaszthatjátok a nektek legjobban tetsző küldetéseket, mivel nem lesz két egyforma leosztásotok, így nem lesz két egyforma körötök sem.

A szabály oldalain mindig ebben a mezőben találjátok majd a legfontosabb szabályok rövid összefoglalását. Ez nagymértékben megkönnyíti majd a játékkezdéseket, ha esetleg egy hosszabb szünetet tartanátok két játék közben.

Minden körben a legénység minden tagja sorban kijátszik egy lapot a kezeiben tartott lapokból. Ezek a kijátszott lapok adják az ütést. Az ütést a legmagasabb lap nyeri.

Az elsőként kijátszott lap színét tartani kell.

Ez szín és a

rakétakártyákra is egyaránt érvényes.

Aki nem tudja a színt tartani, az letehet egy választása szerinti lapot a kezéből.

Az ütést csak a tartott színben a legmagasabb értékű lap, vagy egy rakétakártya nyerheti meg.

A **rakéta** aduttnak számít – minden ütést nyer. Több rakéta is van az ütésben? Akkor a legmagasabb értékű nyeri az ütést.

A megnyert ütést lefordított lapokkal tegyék félre. Mindig csak az utolsónak megnyert ütés lapjait nézhetitek meg.

Az ütést a tartott színben a legmagasabb értékű lap nyeri. A **kártyatípusok** színei: rózsaszín, kék, zöld és sárga, valamint a rakétakártyák. Aki megnyert egy ütést, az lefordítva maga elé fekteti a megnyert ütés lapjait. Fontos! Mindig csak az utolsóként megnyert ütés lapjait szabad újra megnéznetek.

Nincsen ütési kényszer. Tehát, amikor tudjátok tartani a színt a kezeitekben tartott több lappal is, akkor kijátszhatjátok akár az alacsonyabb értékű lapot is (akkor is, ha a másik lappal megnyernétek az ütést), ha nincsen szükségetek a feladatok teljesítéséhez erre az ütésre.

A rakétakártyák különleges lapok, aduttok. Ez azt jelenti, hogy mindig megnyerik az ütést függetlenül attól, hogy milyen lapok fekszenek az ütésben. Egy színkártyára azonban csak akkor tehetek rakétakártyát, ha nem tudjátok tartani a színt. **A rakétakártyákat is tartanotok kell.**

Ha több rakéta is fekszik az ütésben, akkor a legmagasabb értékű nyeri az ütést.

A következő példákban jelöltük azt, hogy melyik kártyákat kell tartani az ütésekben, tehát melyek az elsőként kijátszott lapok:



Sárga **8** és **6** tartja az elsőként kijátszott színt. A legmagasabb értékű a **8** ez a lap, nyeri az ütést.



A **3** tartja a színt, de az **5** nagyobb értékű, ezért az **5** nyeri az ütést. Igaz, hogy a **9** a legnagyobb értékű lap, de nem az a tartott szín, ezért, nem nyerheti meg az ütést.

A The Crew játék lényege az, hogy a feladatkártyákban megadott ütéseket a megfelelő játékos vigye el. Ehhez azonban együtt kell működniük.

Kommunikáció

A The Crew játék alapvető szabálya, hogy a körök alatt nem beszélhettek a kártyáitokról. Tilos egymásnak megmutatnotok a kezeitekben tartott lapokat, de még csak nem is sugallhatjátok azt, hogy mely lapok vannak nálatok. A játékban viszont kommunikálhattok egy új módon a **kommunikációlapkák** segítségével. Mindenkinek van egy kommunikációlapkája, amit küldetésenként egyszer, az ütés megkezdése előtt használhat, az ütés megkezdése után viszont már nem. Egy sikertelen küldetés után, a következő próbálkozáskor természetesen újra használhatjátok a kommunikációlapkáitokat.

Ha vannak feladatkártyák is a játékban, akkor először osszátok ki őket, és csak azután kommunikálhattok. A feladatkártyákról részletesen a 8. oldalon olvashattok.



A **3** tartja a színt. Mivel a **7** magasabb, ő nyerné az ütest, de van az ütésben egy **1** rakéta, és azt már tudjátok, hogy a rakétakártyák adunak számítanak, szóval az ütest az **1** rakéta nyeri.



Az elsőként kijátszott kártya egy **3** rakéta. A **2** és **4** rakéták tartják a színt. A legnagyobb rakéta a **4**, ő nyeri meg ezt az ütest.

Ökölszabály az információátadásról:

Tilos egymásnak olyan információt átadnotok, amit a saját kezeitekben tartott lapokból tudtok.

Egy küldetés alatt mindenki csak egyszer kommunikálhat a többiekkel.

A kommunikációra a feladatok kiosztása után és az adott kör megkezdése előtt van lehetőségetek. A kör közben tilos kommunikálnotok.

Kommunikáció:

1. Tegyéél az asztalra egy színkártyát (rakétakártyát nem tehetsz le).
2. Tedd rá a kommunikációlapkádat
 - › felülre = legnagyobb
 - › középre = egyetlen
 - › alulra = legkisebb
3. Vegyéél el egy emlékeztetőkártyát.

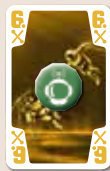
A rakétakártyával nem kommunikálhatsz.

Amikor kommunikálni szeretnétek, akkor tegyetek le a kezetekből magatok elé felfordítva egy színkártyát úgy, hogy a legénység minden tagja láthassa. Ez a kártya továbbra is a kezetekben tartott kártyák része lesz, tehát a körben a megszokott szabályok szerint kijátszhatjátok majd. Az egyetlen különbség az, hogy a legénység többi tagja már tudni fogja azt, hogy ez a kártya nálatok van. Ezután tegyetek a kommunikációjelzőtöket a kártyára attól függően, hogy milyen információt szeretnétek közölni a legénység többi tagjával:

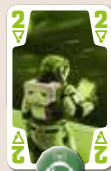
- › a kártya felső peremére akkor, ha ez a legnagyobb értékű kártyátok ebben a színben
- › a kártya közepére akkor, ha ez az egyetlen kártyátok ebben a színben
- › a kártya alsó peremére akkor, ha ez a legkisebb értékű kártyátok ebben a színben



legnagyobb
értékű
rózsaszín kártya



az egyetlen
sárga kártya



a legkisebb
értékű zöld kártya

A fenti kritériumok valamelyikének meg kell felelnie a kártyátoknak, különben nem tudtok kommunikálni azzal a kártyával. **Rakétakártyával nem kommunikálhattok.**



A 6 lappal nem kommunikálhatsz, mert nem a legkisebb, nem a legnagyobb és nem az egyetlen sárga lapod. A rakétakártyával nem kommunikálhatsz, viszont az összes többi kártya kommunikálható.

A kommunikációjelzőtöket nem helyezhetitek át a kártyáton, akkor sem, ha az átlatok kommunikált állítás időközben megváltozott, vagy már nem igaz. Például, ha a „legnagyobb” kártyátok a kör folyamán az „egyetlen” olyan színű kártyátok lett, akkor sem helyezhetitek át középbe a kommunikációjelzőtöket.

A kommunikációjelzőtök lehelyezése után vegyetek a kezetekbe egy **emlékeztetőkártyát**.

Ez a kártya azt a célt szolgálja, hogy emlékeztessen titeket a kör folyamán arra, hogy az asztalon van még a kommunikált kártyátok. Amikor kijátsszátok az asztalon fekvő kártyát, akkor eldobjátok a kezetekből az emlékeztetőkártyát. Ezután át kell fordítanotok a kommunikációjelzőtöket a piros oldalára, ezzel jelezve azt, hogy már használtátok az adott küldetés során.

Az emlékeztetőkártya mindkét oldala eltér a többi kártyától, így a legénység minden tagja látja, hogy az a lap még a kezetekben van.



A kommunikáció-jelzőtöket nem helyezhetitek át a kártyán, akkor sem, ha a kommunikált információ már nem igaz.

Az emlékeztetőkártyát el kell dobnotok, miután kijátsszátok a kommunikált kártyátokat.



Osszátok ki a játékkártyákat a legénység tagjai között.

A feladatkártya megadja, hogy melyik játékkártyát kell egy ütésben megnyerni.

Akinél a 4-es rakéta van, az az aktuális küldetés parancsnoka. A parancsnok továbbra is a küldetést teljesítő csapat tagja.

A KÜLDETÉS ELŐKÉSZÍTÉSE

Tegyétek a következőket minden küldetés előtt:

1. Keverjétek meg mind a 40 nagyméretű kártyát és osszátok szét egyenlően a legénység tagjai közt. Ha csak hárman játszottok, akkor az egyikőtök eggyel több lapot kap.
2. Tegyétek magatok elé a kommunikációjelzőtöket a zöld oldalával felfelé fordítva és egy emlékeztetőkártyát.
3. Fektesseitek az asztalra lefordítva a segélyhívás lapkát.
4. Keverjétek meg a 36 feladatkártyát, majd alakítsatok ki egy lefordított lapokból álló paklit az asztalon. A paklit helyezzeitek készenlétbe.

A KÜLDETÉS MENETE

A legtöbb küldetésben bizonyos számú feladatot kell teljesítenetek. A feladatokat a feladatkártyák határozzák meg, amik a játékkártyák kisebb méretű változatai. Ha egy küldetés másképp nem írja elő, akkor szét kell osztanotok a legénység tagjai között a feladatkártyákat. A feladatkártyák számát, ez a szimbólum adja meg: **4**

Húzzatok fel megadott mennyiségű feladatkártyát a pakliról, majd fektessétek őket felfordítva az asztal közepére. A többi feladatkártyára nem lesz szükségetek az aktuális küldetéshez. Nézzétek meg a kezeitekben tartott lapokat. Akinél a 4-es rakéta van, az lesz a küldetés parancsnoka. Ő vegye magához a parancsnokjelzőt.

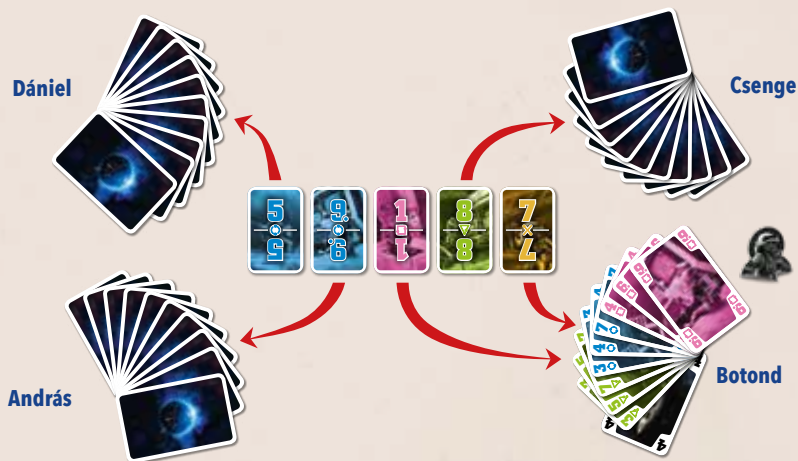
Elsőként a parancsnok választ a felfordított feladatok közül, majd a tőle balra ülő játékos, és így tovább. A kiválasztott feladatot felfordítva magatok elé kell tennetek.

A legénység tagjai sorban választanak egy feladatkártyát, míg az összes feladatkártya gazdára talál. Így előfordulhat,

hogya a legénység egyik másik tagjának több feladatkártyája lesz és a legénység egyes tagjainak nem azonos mennyiségű feladatuk lesz.

Az első küldetések során kevesebb feladatot kaptok. Nem mindenkinek jut feladat és a kiosztott feladatok is viszonylag könnyen teljesíthetőek.

A feladatkártyák közül elsőként a parancsnok választ, majd sorban egymás után választanak a legénység tagjai is.



Nézzünk egy példát a kártyák kiosztásáról a hajónapló **18. küldetésében!** Botondnál van a **4-es** rakétakártya, ő a küldetés parancsnoka. A rózsaszín **1-es** feladatkártyát választja, mivel a kezében van a rózsaszín **9-es** játékkártya, így ezt a feladatot könnyedén teljesíti majd és megnyeri majd a rózsaszín **1-es** lapot tartalmazó ütet. Dániel és András egy-egy kék feladatkártyát választanak. Csenge választhat a zöld és a sárga feladatkártyák között. Ő a zöld feladatkártya mellett dönt. Mivel van még középén feladatkártya, így Botondnak egy újabb feladatkártyát kell elvennie. Ennek a teljesítése nem lesz olyan könnyű, mivel nincsen a kezében sárga játékkártya.

Minden feladatkártya meghatároz egy játékkártyát, amit egy ütésben meg kell nyerni. A feladat teljesítve, amikor egy játékos megnyeri egy ütésben azt a játékkártyát, amelyik feladatkártyája előtte fekszik.

Amint teljesítitek az összes feladatkártyát, megnyeritek az aktuális küldetést.

Ha egy játékos elvisz egy ütésben egy olyan kártyát, amelyik feladatkártyája másvalaki előtt fekszik, vagy megszegitek a küldetés egyik speciális szabályát, akkor elbukjátok a küldetést.

Mindig a parancsnok kezdi az első kört. A további köröket az kezdi, aki megnyerte az előző kör ütését.

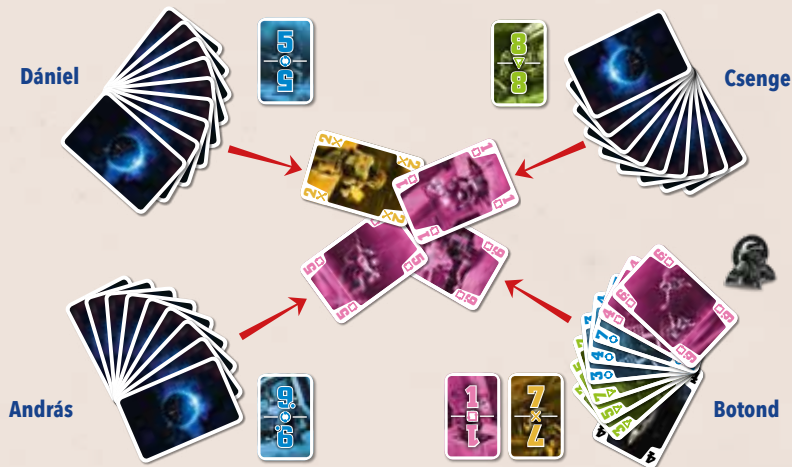
Egy feladatot akkor teljesít a legénységetek egyik tagja, amikor megnyer egy olyan ütest, amelyikben a feladatkártyájával megegyező játékkártya van. A teljesített feladatkártyát ezután lefordítja maga előtt. **Egy ütéssel akár egyszerre több feladatot is teljesíthettek.** Amint a legénység minden tagja teljesítette a rábizott feladatot, teljesítettétek a küldetést és már kezdhettek is a következő küldetést. Vezessétek fel a hajónaplóba azt, hogy mennyi próbálkozásra volt szükségetek a küldetés teljesítéséhez.

Azonnal elbukjátok a küldetést, amikor a legénységetek egyik tagja elvisz egy olyan játékkártyát, amelyikhez tartozó feladatkártya a legénységetek egy másik tagja előtt fekszik. Az elbukott küldetést azonnal újra kell kezdenetek. **Az új próbálkozáshoz össze kell kevernetek és újra ki kell osztanotok a játékkártyákat, továbbá új feladatkártyákat kell kitennetek.**

Miután kiosztottátok a kártyákat, az új kör parancsnoka kezd. A küldetés további köreiben mindig az kezd, aki megnyerte az előző ütest.

Egyes küldetésekben nem használtok feladatkártyákat. Az ilyen a küldetéseket mindig a parancsnok kezdi egy lap kijátszásával.





Botondnál van a **4**-es rakétakártya, ő a küldetés parancsnoka. Kijátssza a rózsaszín **9**-es játékkártyát, és reménykedik, hogy megnyeri a rózsaszín **1**-es lapot. András rátesz az ütésre egy a rózsaszín **5**-ös lapot. Dánielnek nincsen rózsaszín kártyája, ezért ő letehet egy tetszése szerinti lapot. A sárga **2**-es lapot teszi le. Csenge ráteszi az ütésre a rózsaszín **1**-es lapját. Botond rózsaszín **9**-es lapja a legnagyobb értékű, ezért ő nyeri meg az ütest. Ezzel teljesítette a rózsaszín **1**-es feladatkártyát.

KEZDŐDJÖN A JÁTÉK!

A legénységek felkészültek, minden alapszabályt ismertek az első küldetés megkezdéséhez. Ehhez fordítsátok meg ezt a füzetet és kezdjétek el olvasni a hajónaplót.

A 12. és 13. oldalakon részletes információkat találtok a nehézségi szintről és a segítségkérésről. A 14. oldaltól olvashatjátok azokat a további szabályokat és azon szimbólumok magyarázatát, amikkel majd a hajónaplóban találkoztok.

A 19. oldaltól a két játékosra vonatkozó szabályokat ismerhetitek meg.

Az aktuális küldetés parancsnoka az, akinél a 4-es rakéta van. A parancsnok feladatai:

1. Ő kezdi a feladatkártya kiválasztását.
2. Ő kezdi az első ütest.
3. Végrehajtja egyes küldetések speciális szabályait.

NEHÉZSÉGI SZINTEK

Egy jó tanács: ne ringassátok magatokat abban az illúzióban, hogy az előttetek álló feladatok mindig egyszerűek és könnyűek lesznek. Látni fogjátok, hogy minden játékkal jobbak lesztek, és minden kudarcral edződik a játéktudásotok. A küldetések egyre nehezebbé válnak. Ezért azt javasoljuk, hogy a megadott sorrendben játsszátok le őket. Négy játékos esetén a játékban például az első küldetésben több mint 42 billió lehetséges leosztása van a kártyáknak, és a későbbi küldetésekben ez a szám még nagyobb lesz. Ezért mindig előfordulhat, hogy egy küldetés meglepően könnyű vagy váratlanul nehéznek bizonyul a kártyák konstellációja miatt. Fogadjátok el ezt: az univerzum nem mindig működik együtt veletek.

Biztosan megtapasztaljátok majd azt a helyzetet is, amikor a kezeitekben tartott lapokból már látjátok azt, hogy nem fogjátok tudni teljesíteni a feladatokat. Tartsátok vissza azt a késztetést, hogy ezt az információt megosszátok a legénység többi tagjával, vagy attól, hogy akár kártyáitokat is felfedjétek. Előfordulhat, hogy valami felett elsiklottatok, vagy figyelmen kívül hagyatok egyényt. Ilyen helyzetben csak játsszátok le a hátralévő köröket, ez általában nem tart sokáig, és még az is előfordulhat, hogy mégis teljesítitek a küldetést.

SEGÉLYHÍVÁS

Ha nehéz lesz a helyzet az űrben, akkor számíthattok a földi csapat támogatására. Minden küldetés elején, miután minden játékkártyát és, a szükséges, feladatkártyákat kiosztottatok, de mielőtt a legénység bármely tagja kommunikálna, segélyhívást küldhetnek a földi irányító-központnak. Ehhez fordítsátok a segélyhívás lapkát az aktív oldalára (műhold).

Lehetőségek van minden küldetés első körének kezdete előtt segélyhívást kezdeményezni. Ehhez át kell fordítanotok a segélyhívás lapkát az aktív oldalára, majd be kell karikáznotok a segélykérés mezőt.

Miután aktiváltátok a segélyhívást, a legénység minden tagja átad a kezéből a szomszédjának egy játékkártyát. Rakétakártyát nem szabad átadni!

Mindig együtt döntsétek el, hogy igénybe kívánjátok-e venni ezt a segítséget.

Segélyhívás lapka



Ezután azonnal karikázzátok be a segélykérés mezőt az aktuális küldetésnél a hajónaplóban. A legénység minden tagjának át kell adnia a kezéből egy játékkártyáját a szomszédjának. Rakétakártyát soha nem szabad továbbadni! Döntsétek el együtt, hogy balra vagy jobbra adjátok-e át a kártyákat. Miután döntöttetek, mindenki ugyanabban az irányban adja tovább az egyik lapját. Ezt követően kezdődik a küldetés a szokásos szabályokkal.

A segélyhívás lapka aktív marad, amíg befejezitek a jelenlegi küldetést. Nem számít, hány próbálkozásra van szükségetek, minden próbálkozás elején egy kártyát balra vagy jobbra átadhattok a mellettetek ülő játékosnak. A lapka akkor is aktív marad, ha nem használjátok. Csak akkor fordítjátok vissza a lapkát, amikor új küldetésbe kezdtek.

A segélykérést természetesen figyelembe kell vennetek a pontozáskor. Minden sikeres küldetés után beírájátok a hajónaplóba a küldetés teljesítéséhez szükséges kísérletek számát. Ha a segélykérés be van karikázva, akkor ezt a számot 1-gyel meg kell növelnetek.

Használjátok ezt a segítséget belátásotok szerint. Ha azt szeretnétek, hogy a kaland összességében valamivel könnyebb legyen, akkor már az első próbálkozáskor használhatjátok a segítséget, de minden küldetés teljesíthető segélyhívás lapka használata nélkül is.

Minden játékosnak át kell adnia egy játékkártyát a megbeszélte irányban.

Rakétakártyát tilos átadni.

A segélyhívás lapka aktív marad, amíg az aktuális küldetést nem teljesítitek, és megemeli a felhasznált kísérletek számát a hajónaplóban.

Minden küldetés teljesíthető segélyhívás lapka használata nélkül is. Készen álltok a kihívásra?

SZIMBÓLUMOK ÉS FELADATJELZŐK A HAJÓNAPLÓBAN

Feladatjelzők

Egyes küldetésekben vannak feladatjelzők is. Ezeket hozzárendeltek a feladatkártyákhoz. A feladatjelzők megadják azokat a kritériumokat, amiket az adott feladatkártya teljesítésekor figyelembe kell venni.

A következő feladatjelzőkkel találkozhattok a küldetések során:



Ezt a feladatot
kell **elsőként**
teljesíteni.



Ezt a feladatot
kell **utolsóként**
teljesíteni.



Ezt a feladatot
kell **másodikként**
teljesíteni.



Ezt a feladatot
valamikor **› előtt**
kell teljesíteni.



Ezt a feladatot
kell **harmadikként**
teljesíteni.



Ezt a feladatot
valamikor **›› után**
kell teljesíteni.



Ezt a feladatot
kell **negyedikként**
teljesíteni.



Ezt a feladatot
valamikor **››› után**
kell teljesíteni.



Ezt a feladatot
kell **ötödikként**
teljesíteni.



Ezt a feladatot
valamikor **›››› után**
kell teljesíteni.

A feladatjelzők
megnehezítik az egyes
feladatok teljesítését,
mert további
feltételeket adnak meg.

Ha egy feladatjelző
által megadott feltételt
nem teljesítetek, akkor
azonnal elveszítitek
a küldetést.

Ha megszegitek egy feladatjelző által megadott sorrendet,
akkor azonnal elveszítitek a küldetést.

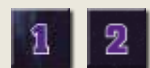
A **1** feladatjelző nem azt jelenti, hogy az első ütéssel kell
elvinni a hozzá tartozó kártyát, hanem azt, hogy
ezt a feladatot kell elsőként teljesíteni.

Előfordulhat, hogy a legénység egyik tagja egy ütéssel több olyan feladatkártyáját is teljesíti, amelyekhez feladatjelző volt hozzárendelve. Ha ezek a feladatjelzők egymást követők, például **1** és **2**, illetve **3** és **4**, akkor a feladatok teljesítése érvényes, függetlenül attól, hogy a lapok milyen sorrendben kerültek az ütésbe.

A küldetések leírása mindig megadja nektek azt, hogy mennyi feladatkártyát és melyik feladatjelzőt/jelzőket kell használnotok. Amikor feladatjelzők kerülnek a játékba, akkor először fektessétek felfordítva a megadott feladatjelzőket az asztal közepére. Ezután húzzátok fel a feladatkártyákat, és sorban balról jobbra rendeljétek hozzá a feladatjelzőkhöz úgy, hogy felfordítva lefektettek minden feladatjelző alá egy feladatkártyát. Egy feladatjelzőhöz sem kapcsolhattok egynél több feladatkártyát.



Ebben a küldetésben 3 feladatkártyát, valamint az 1 és 2 feladatjelzőt használjátok.



Először tegyétek egymás mellé a két feladatjelzőt.



Ezután húzzátok fel egyesével a 3 feladatkártyát, és balról jobbra haladva, sorban fektessétek őket felfordítva a feladatjelzők alá.

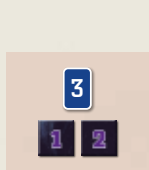
Az egymást követő feladatjelzőket akár egyetlen ütéssel is teljesíthetitek.

Előkészületek:

1. Tegyétek az asztalra a feladatjelzőket.
2. Fektessétek a feladatjelzők alá (kezdve az első feladatjelzővel), balról jobbra sorban a feladatkártyákat.

A feladatkártyák kiosztását a korábban megismertek szerint tesztitek meg. Aki elvesz egy feladatkártyát, az elveszi vele együtt a hozzátartozó feladatjelzőt is.

A számos és nyilas feladatlapkák egy sorrendet határoznak meg. A nyilas lapkák azonban nagyobb szabadságot engednek meg nektek a feladatok teljesítésére.



Ebben a küldetésben 3 feladatkártyát, valamint az 1 és 2 feladatjelzőt használjátok.



Ebben a küldetésben elsőként a kék 6, majd a zöld 3 végül a rózsaszín 1 feladatot kell teljesítenetek.



Ebben a küldetésben 3 feladatkártyát, valamint az > és >> feladatjelzőt használjátok.



Ebben a küldetésben elsőként a kék 6 majd a zöld 3 feladatot kell teljesítenetek. A rózsaszín 1 feladatot teljesíthetitek a kék 6, előtt, a kék 6 és a zöld 3 között, vagy a zöld 3 után.

Csendes zóna

Amikor egy küldetésnél ezt a szimbólumot látjátok a hajónaplóban, akkor ez azt jelenti, hogy a kommunikációtok akadozik a küldetés során. Aki kommunikálni szeretne egy lapot, az tegye le maga elé felfordítva azt a lapját, amelyik megfelel az egyik kritériumnak (legnagyobb vagy legkisebb értékű, illetve egyetlen kártya abban a színben). Nem teheti rá a lapra a kommunikációlapkát. Fordítsa át a piros oldalára és tegye a lap mellé. A legénység többi tagjának ki kell találnia azt, hogy vajon mit akart kommunikálni.



Megszakítás

Amikor egy küldetésnél ezt a szimbólumot látjátok a hajónaplóban, akkor a kommunikációtok egy időre teljesen megszűnik. A szimbólum mellett álló szám adja meg azt, hogy hányadik ütéstől kommunikálhattok. A jelzett ütéstől kommunikálhattok az alapszabályokban megismert módon.

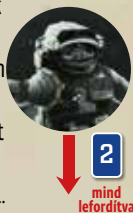
Ebben a küldetésben az első két ütés alatt nem kommunikálhattok.

A 3. körben az ütés megkezdése előtt kezdődhet a kommunikáció.



Parancsnoki döntés

Amikor egy küldetésnél ezt a szimbólumot látjátok a hajónaplóban, akkor lefordítva fektessetek a számnak megfelelő darabszámú feladatkártyát az asztalra. A játékkártyák kiosztása után, miután megnéztétek a kezeitekben tartott kártyákat, a parancsnok egyesével megkérdez mindenkit, hogy vállalja-e az összes feladatot. A válasz csak igen, vagy a nem szavakat tartalmazhatja. A parancsnok ezután kijelöli a legénység egyik tagját és odaadja neki a feladatkártyákat. A parancsnok nem jelölheti ki saját magát a feladatok teljesítésére. Aki megkapja a feladatkártyákat, az felfordítva maga elé teszi azokat. A küldetést akkor teljesítitek, ha a feladatok teljesítésére kijelölt játékos az összes feladatkártyát teljesíti.



A csendes zónában használhattok egy kártyát kommunikációhoz, de nem tehetitek rá a kommunikációlapkát.

Megszakítás alatt csak a megadott körtől kommunikálhattok.

A parancsnoki döntés során a parancsnok kijelöli a legénység egyik tagját (magát nem) a küldetés összes feladatának teljesítésére.

Parancsnoki kiosztás során a parancsnok egyenlően osztja ki a legénység tagjai között a feladatokat.

Öt játékos esetén egy kiegészítő szabály lép érvénybe a 25. küldetéstől. Ezt a hajónaplóban arany kerettel jelöltük.

25

Parancsnoki kiosztás

Amikor egy küldetésnél ezt a szimbólumot látjátok a hajónaplóban, akkor a parancsnok osztja ki a feladatkártyákat a legénység tagjainak. A megszokottak szerint készítsétek elő, de ne fordítsatok fel feladatkártyákat az asztal közepére. A parancsnok felfordít egy feladatkártyát, majd sorban megkérdezi a legénység tagjait arról, hogy vállalja-e a feladat teljesítését. A válasz csak igen, vagy a nem szavakat tartalmazhatja. A parancsnok ezután kijelöli a legénység egyik tagját és odaadja neki az adott feladatkártyát. Ebben az esetben a parancsnok akár saját magát is választhatja. Ezt követően a parancsnok felfordít egy újabb feladatkártyát, és megismétlődnek a fent leírtak egészen addig, míg a küldetéshez tartozó összes feladatkártya gazdára talál. A feladatkártyák kiosztása után a legénység egyik tagjának sem lehet 2 feladatkártyával több, mint a legénység bármelyik tagjának. Ha vannak feladatjelzők is a küldetésben, akkor ezeket a megszokottak szerint kell kiosztanotok. Tehát az első feladatjelzőt oda kell adni az elsőként kiosztott feladatkártyával.



JÁTÉK ÖT JÁTÉKOSSAL

A játék alapszabályai változatlanul érvényben maradnak ötfős játék esetén is, de a küldetések teljesítése öt játékoskal különösen nagy kihívások elé állítja majd a legénységet. Különösen a kaland későbbi szakaszában a nehézségek óriási növekedését tapasztaljátok majd. Viszont, ha ötfős legénységgel sikerre viszitek a küldetéseket, akkor örök dicsőség a jutalmatok.

Minden szabály a fent leírtak szerint érvényben marad, csak a 25. küldetéstől érvénybe lép egy kiegészítő szabály. Emlékeztetőül a 25. küldetéstől minden küldetésszám arany kerettel van.

Miután kiosztottátok a játék- és feladatkártyákat, de még nem kezdtétek meg a kört, a legénység egyik tagja átadhatja az egyik feladatkártyáját a legénység egy másik tagjának. Közösén döntsetek el azt, hogy ki adja át az egyik feladatkártyáját és ki vegye azt át, de vigyázzatok arra, hogy közben a kezeitekben tartott kártyákról nem beszélhettek. Ezt a kiegészítő szabályt alkalmazhatjátok a 27. és a 37. küldetések során is.

A feladatkártya átadása után a legénység egyik tagjának egy feladattal kevesebb, a legénység egy másik tagjának pedig egy feladattal több van, mint előtte. A küldetés során teljesítendő feladatok száma nem változik, tehát nem tehettek vissza feladatkártyát a pakliba. Ennek a szabálynak az alkalmazásakor nem kell a hajónaplóban megnövelnetek a próbálkozásaitok számát.

JÁTÉK KÉT JÁTÉKOSSAL

A The Crew játék 3 – 5 fővel az igazi, de a játékot 2 fővel is játszhatjátok. A küldetések előkészítése során ezeket kell tennetek:

1. Tegyétek félre a 4-es rakétakártyát.
2. A megmaradt 39 játékkártyából fektessetek 7 lapot lefordítva egymás mellé, majd tegyetek erre a 7 lefordított lapra 7 felfordított lapot.
3. Keverjétek össze a 4-es rakétakártyát a többi játékkártyával, majd osszatok magatoknak 13-13 lapot.
4. Vegyetek magatokhoz egy-egy kommunikációlapkát és a zöld oldalával felfordítva fektessétek magatok elé, valamint vegyetek el egy-egy emlékeztetőkártyát.
5. Tegyétek az asztalra lefordítva a segélyhívás lapkát.
6. Keverjétek meg a 36 feladatkártyát és alakítsatok ki egy lefordított lapokból álló paklit. Helyezzétek készenlétbe a feladatjelzőket.

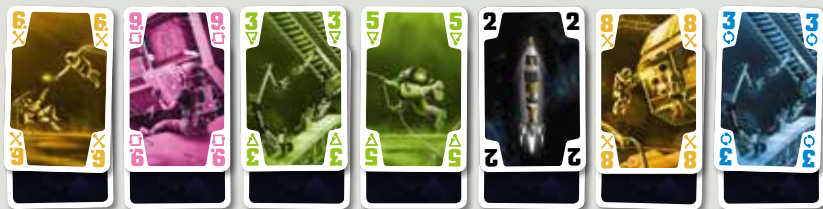
Mielőtt elkezdték az első kört, a legénység egyik tagja átadja az egyik feladatkártyáját a legénység egy másik tagjának.

Kétfős legénység esetén egy harmadik legénységi tag JARVIS jön a játékba, akit a két sorban kirakott 14 kártya jelenít meg.

A parancsnok választja ki a feladatokat JARVIS-nak és ő játssza ki JARVIS kártyáit. Mindkettőről némán, magában dönt anélkül, hogy a csapat másik tagjával megbeszélne.

Két játékos esetén is az a parancsnok, akinél a 4-es rakétakártya van. A parancsnok szerepe változatlan (ő választ elsőként feladatot, ő kezdi az első ütést, és ő alkalmazza az egyes küldetéseknél megadott különleges szabályokat).

Ezekén túl a parancsnok átveszi a JARVIS-szal kapcsolatos feladatokat. JARVIS egy mesterséges intelligencia, aki elkísér titeket a küldetések során. JARVIST a két sorban lerakott 14 kártya reprezentálja. Mivel a JARVIS egy test nélküli entitás, a parancsnoknak kell döntést hoznia helyette. Kezeljétek JARVIS-t úgy, mintha egy harmadik legénységi tag lenne. Adjatok neki helyet az asztalnál. Azonban JARVIS lépésében mindig a parancsnok dönt arról, hogy a felfordított lapok közül melyiket teszi rá az ütésre. A legénység második tagja nem szólhat bele a parancsnok döntésébe és nem beszélhet JARVIS lapjairól.



JARVIS kártyái a küldetés kezdetén.

JARVIS kártyáiból csak a felfordítottak közül szabad lapot kijátszani.

A parancsnok JARVIS kártyáiból csak a felfordítottak közül játszhat ki. Amikor kijátszott egy felfordított lapot, akkor felfordíthatja az alatta fekvő lefordított lapot.

TIPPEK ÉS JÁTÉKVARIÁCIÓK

- A kommunikáció hiánya is információértékkel bír. Ha nem kommunikált senki, akkor is próbáljátok meg teljesíteni a feladatokat.
- Az alacsonyabb értékű kártyákat gyakran könnyebb megnyerni egy ütéssel, ha nem a saját kezetekben van.
- Egy rakétakártyával könnyedén elvihettek egy olyan színű játékkártyát, amelyik nincsen a kezetekben.
- Ne felejtsetek el, hogy a 4-es rakétakártya **mindig** elvisz egy ütet, mert az a legértékesebb lap a játékban.
- Több feladatot is teljesíteni egy ütéssel, az aranyat ér! Ne feledkezzetek meg erről, amikor a feladatokat kiválasztjátok.
- Amikor egy színből csak a 8-as és a 9-es lap van nálatok, akkor kommunikáljátok a 9-es legmagasabb lap helyett inkább a 8-as lapot, mint a legalacsonyabb lapokat. Ezzel már átadjátok azt az információt, hogy a 9-es lap is nálatok van.

Nagyobb kihívás három tagú legénységnek

Háromtagú a legénységetek és még nagyobb kihívásra vágytok? Akkor próbáljátok ki ezt a játékvariációt:

- Az előkészületek során tegyétek vissza a játék dobozába az összes zöld játék-és feladatkártyát, valamint az 1-es rakétakártyát. Ezek után a már ismert szabályok szerint teljesíthetitek a küldetéseket.
- A hajónapló valamennyi speciális szabálya érvényben marad.
- Az egyetlen változtatást csak a 13. és a 44. küldetések teljesítése során tapasztaljátok majd. Ezen küldetések teljesítésekor nem kell ütet nyernetek az 1-es rakétakártyával.

SAJÁT KÜLDETÉSEK

Ha kevésnek találjátok az 50 küldetést, akkor természetesen kidolgozhattok magatoknak saját küldetéseket is a rendelkezésekre álló eszközökkel.

Egyszerűen kombináljatok tetszés szerinti számú feladatot feladatlapkákkal és vegyétek hozzá bármelyik különleges szabályt.

Ha még egy történetet is írtok hozzá, akkor már készen is lesz a saját személyes küldetésetek!

A SZERZŐ



Thomas Sing 1961-ben született, és napjainkban a Bodensee-tó mellett fekvő Konstanz városában él. A diplomás közgazdász évekkel ezelőtt a barátaival megvásárolt egy kisebb üzletet. Így elég ideje jut a hobbiira, a matematikára, Miss Lupinra és természetesen a játékfejlesztésre.

Thomas Sing iskolás éve alatt világcsúcstartó volt a "Mensch-ärger-dich-nicht" Ki nevet a végén? játékban és bekerült a Guinness-rekordok könyvébe.

Az első Kosmos Kiadó gondozásában megjelent játéka a The Crew, rendkívüli módon egyesíti az ütésvívós kártyajáték és a kooperatív játékmecanismusokat.

A szerző és a kiadó ezúton mond köszönetet a játék tesztelőinek, a szabályolvasóknak és mindenkinek, aki közreműködött a játék megvalósításában és a The Crew játékot számtalan kreatív gondolattal gazdagították, míg elkészült ez a játék, amit most a kezeitekben tartotok. Külön köszönet a következők részére: Marco Armbruster, Wolfgang Schmidt és a KOSMOS kiadó csapata.

Különleges köszönetet jár Klaus Ralf és Volker részére, akik mindig újra és újra készek voltak egy utazásra a Világűr mélyébe.

IMPRESSZUM

Szerző: Thomas Sing

Illusztrátor: Marco Armbruster

Grafika: Sensit Communication

Szerkesztők: Kilian Vosse,
Wolfgang Lüdtker

© 2019 Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
kosmos.de

Minden jog fenntartva
MADE IN POLAND

Termékkód: 806797