

THE CREW

ALLA SCOPERTA DEL PIANETA NOVE

REGOLAMENTO

**INIZIATE A
LEGGERE QUI!
GIOCATE DA
PAGINA 11!**

Componenti.....	2
Caratteristiche del gioco.....	3
Comunicazioni.....	5
Procedure di missione.....	8
Difficoltà e segnale di emergenza.....	12
Simboli e segnalini.....	14
Partita a cinque.....	18
Partita a due.....	19
Consigli e varianti.....	21
Autore e produzione.....	22

Cercasi astronauti! Gli scienziati non fanno che discutere del misterioso Pianeta Nove, che dovrebbe trovarsi nei paraggi del nostro sistema solare. Eppure, nessun rilevamento effettuato finora ha fornito prove certe della sua esistenza. Lanciatevi in una rischiosa avventura spaziale e scoprite se le teorie sul pianeta sono mera fantascienza o la base di una grande scoperta.

In questo gioco di presa cooperativo completerete 50 diverse missioni. Un buon lavoro di squadra è la chiave per il successo. Per superare le varie sfide dovrete comunicare in modo efficace... cosa più difficile del previsto nelle profondità del cosmo.

COMPONENTI

40 carte Presa (grandi)

36 carte Colore
in 4 colori
con valore 1-9

4 carte Razzo
con valore 1-4



5 carte Promemoria (grandi)

36 carte Incarico
(piccole)



16 segnalini

10 segnalini Incarico

5 segnalini Radio

1 segnalino Emergenza



1 segnalaposto Comandante

1 libretto delle regole/registro di bordo



Età

10+

Giocatori

3-5*

* Variante a 2
giocatori a pag. 19



“The Crew” è un gioco di presa cooperativo a missioni.
Cosa significa?

Cooperativo

I giocatori vincono o perdono insieme: potrete vincere solo aiutandovi a vicenda e superando le difficoltà come una squadra.

Le missioni

Il viaggio si svolge attraverso 50 missioni consecutive, ognuna con le proprie condizioni di vittoria, che potete giocare come un'unica storia. Potete anche giocare le missioni singolarmente, se volete. **Le missioni si trovano nel registro di bordo alla fine di questo regolamento.**

Portare a termine l'intera storia in un'unica sessione non è facile, quindi è meglio pianificare più sessioni per completarla. Le prime missioni sono rapide e raramente richiedono più di cinque minuti. In seguito ogni missione richiederà un tempo sempre più lungo.

Gioco di presa

In “The Crew”, dopo la distribuzione delle carte Presa, ogni giocatore al suo turno ne gioca una per round, mettendola scoperta sul tavolo. Le carte giocate costituiscono la “presa”. Il giocatore che ha messo sul tavolo la carta di valore più alto ottiene la presa, purché abbia rispettato la “regola del tipo”.

Nel gioco ci sono cinque tipi di carte Presa: **rosa, blu, verde, giallo** (carte Colore) e **Razzo**. La regola del tipo impone a ogni giocatore di usare una carta dello stesso tipo di quella giocata per prima nel round. Se il giocatore ne ha una, deve usarla per forza. Solo quando il giocatore non ha in mano una carta Presa dello stesso tipo può usarne una qualunque.

ATTENZIONE

Chi non riesce a distinguere facilmente i colori delle carte può fare riferimento ai seguenti simboli.



A ogni colore è stato assegnato un simbolo.

“The Crew” offre una storia completa, ma è possibile giocare anche le singole missioni, che si svolgono sempre diversamente. Spetta a voi decidere come giocare.

In questa colonna vengono riassunte le regole più importanti, in modo da permettervi di ripassarle al volo quando riprendete a giocare dopo una lunga pausa.

A ogni round, tutti i membri dell'equipaggio giocano una carta Presa in senso orario. Le carte costituiscono la presa. La carta più alta ottiene la presa.

La carta iniziale indica il tipo di carta da giocare in ogni presa. **Questo vale sia per le carte Colore che per le carte Razzo.**

Se non è possibile seguire il tipo richiesto, si può giocare una carta qualsiasi.

Solo le carte del tipo richiesto possono ottenere la presa, con l'esclusione dei razzi. Non è mai obbligatorio giocare la carta più alta possibile.

I **razzi** sono briscole e ottengono sempre la presa. In presenza di più carte Razzo, prevale quella più alta.

Le prese ottenute sono messe da parte coperte. Solo la più recente può essere ispezionata dal giocatore che l'ha effettuata.

Solo una carta Presa che rispetta la "regola del tipo" può aggiudicarsi le carte messe sul tavolo. Tra le carte idonee, prevale quella di valore più alto. Quando un giocatore ottiene una presa, mette le carte da parte, tenendole coperte. In seguito, potrà solo ispezionare le carte dell'ultima presa ottenuta.

Durante un round, non è obbligatorio giocare una carta Presa del tipo richiesto più alta della precedente. Se un giocatore può giocare diverse carte del tipo richiesto, può decidere di giocare una più bassa, anche se avrebbe potuto ottenere la presa giocandone una più alta. In altre parole, non c'è l'obbligo di ottenere la presa ogni volta che è possibile.

Le carte Razzo sono "briscole", nel senso che ottengono sempre la presa, indipendentemente dal tipo delle altre carte. Se il tipo di carta richiesto è un colore, è possibile giocare un razzo solo se non si ha in mano il colore appropriato. Se una presa comincia con un razzo, bisogna giocare un altro razzo. Quando più carte Razzo vengono giocate nella stessa presa, prevale la carta Razzo dal valore più alto.

Gli esempi che seguono mostrano il succedersi di alcune carte rispetto alla prima carta giocata in una presa e il risultato:



L'**8** e il **6** sono stati giocati seguendo il tipo richiesto dalla prima carta giocata, il **2**. L'**8** è il più alto, quindi ottiene la presa.

Il **3** ha stabilito il tipo di carta da seguire. Il **5** è più alto, quindi ottiene la presa. Il **9** viene ignorato, perché anche se è il valore più alto non è del tipo richiesto e quindi non può ottenere la presa.

In "The Crew" conta far ottenere la presa giusta al membro dell'equipaggio giusto. La coordinazione tra giocatori è fondamentale.

Comunicazioni

Una regola importante di questo gioco è che non potete dire agli altri giocatori quali carte Presa avete in mano. Non potete mostrare, dire o suggerire agli altri giocatori le vostre carte. La comunicazione è permessa solo attraverso appositi **segnalini Radio**. Ogni giocatore ha un segnalino Radio, che può essere usato solo una volta per missione. Il segnalino può essere usato in qualsiasi momento prima di una presa, ma non durante il suo svolgimento. Se fallite la missione, il segnalino Radio può ovviamente essere usato di nuovo nel tentativo successivo.

Se ci sono carte Incarico in gioco, i giocatori devono assegnarsele prima di poter comunicare. Le carte Incarico sono spiegate a pag. 8.



Regola generale per lo scambio di informazioni:

Se un'informazione dipende esclusivamente dalla conoscenza delle vostre carte, non potete condividerla con gli altri giocatori.

Ogni membro dell'equipaggio può comunicare solo una volta per missione.

Potete comunicare dopo l'assegnazione delle carte Incarico e prima della presa, mai nel corso della presa stessa.



È stato appena giocato il 3. Il 7 è più alto e quindi otterrebbe la presa. Tuttavia l'1 è una carta Razzo. Siccome le carte Razzo sono briscole, l'1 ottiene la presa.

La carta Razzo da 3 è stata giocata per prima. Di seguito sono stati giocati i razzi da 2 e da 4. Il razzo più alto è il 4, quindi si aggiudica la presa.

Comunicazione:

1. Mettete sul tavolo una carta (non una carta Razzo)
2. Piazzateci sopra il segnalino
 - › In alto = Più alta
 - › In mezzo = Unica
 - › In basso = Più bassa
3. Prendete una carta Promemoria

I razzi non sono mai comunicabili.

Quando volete fare una comunicazione, prende una delle sue carte Colore e mettetela scoperta davanti a voi, in modo che tutti possano vederla. La carta resta nella vostra mano, quindi potete giocarla normalmente. L'unica differenza è che gli altri membri dell'equipaggio sanno che possedete quella carta. Piazzate il vostro segnalino radio con il lato verde in alto sulla carta per dare all'equipaggio un'ulteriore informazione:

- › In alto, se è la vostra carta **più alta** di quel colore.
- › In mezzo, se è la vostra **unica** carta di quel colore.
- › In basso, se è la vostra carta **più bassa** di quel colore.



La carta rosa più alta

L'unica carta gialla

La carta verde più bassa

Se nessuna delle condizioni per il piazzamento del segnalino è applicabile a una carta, tale carta non può essere comunicata. **Le carte Razzo non sono comunicabili!**



La carta da 6 non è comunicabile, poiché non è né la più alta, né la più bassa e nemmeno l'unica carta gialla in mano al giocatore. Il razzo è sempre escluso dalla comunicazione. Tutte le altre carte sono idonee.

Il piazzamento dei segnalini Radio non può essere cambiato se ciò che rivelano non è più corretto. Per esempio, una carta indicata come “più alta” può diventare “unica” nel corso della partita. In questo caso, il segnalino radio deve comunque restare dove si trova.

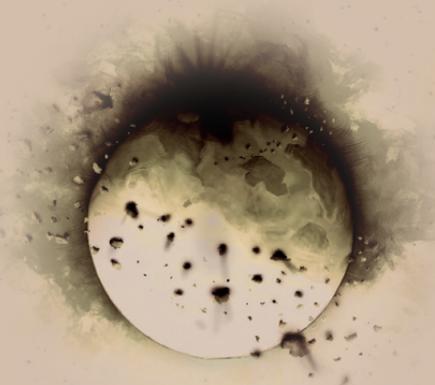
Dopo aver piazzato una carta e il segnalino Radio, prendete una **carta Promemoria**. Il suo scopo è ricordarvi che la carta oggetto di comunicazione è ancora sul tavolo. Quando giocate la carta, rimettete la carta Promemoria sul tavolo, dopodiché girate il segnalino Radio sul lato rosso per indicare che avete già usato la vostra comunicazione nella missione.

Le carte Promemoria hanno un aspetto differente dalle altre carte su entrambi i lati, in modo che tutti i membri dell'equipaggio possano riconoscerle.



Il piazzamento dei segnalini Radio non cambia, anche se l'informazione non è più corretta.

Le carte Promemoria vengono scartate quando la carta comunicata viene giocata.



Le carte Presa sono distribuite ai membri dell'equipaggio, che le usano per le prese.

Le carte Incarico specificano quale carta deve essere ottenuta in una determinata presa.

Chi ha il razzo da 4 prende il segnaposto Comandante per la missione in corso. Il comandante è sempre un membro dell'equipaggio.

PREPARAZIONE DELLA MISSIONE

Prima di ogni missione vengono svolti i seguenti passaggi:

1. Distribuite le 40 carte Presa, coperte, in egual misura tra tutti i membri dell'equipaggio.
2. Se ci sono tre giocatori, uno riceve una carta in più. Dopo l'ultima presa, la carta rimasta resta inutilizzata.
3. Mettete un segnalino Radio sul lato verde e una carta Promemoria vicino a ognuno di voi.
4. Mettete il segnalino Emergenza sul tavolo a faccia in giù.
5. Mischiate le 36 carte Incarico e mettetele in un mazzo coperto, vicino ai segnalini Incarico.

SEQUENZA DELLA MISSIONE

Nella maggior parte delle missioni, dovete eseguire una serie di incarichi, rappresentati dalle carte Incarico, che sono una versione più piccola delle carte Colore. A meno che una missione non indichi diversamente, i membri dell'equipaggio si dividono tra loro gli incarichi della missione. Questo simbolo indica la quantità di incarichi prevista: **4**

Prendete il numero indicato di carte Incarico dal mazzo e mettetele scoperte in mezzo al tavolo. Tutte le altre carte Incarico non sono necessarie per completare la missione in corso. Guardate le vostre carte. Chi ha il razzo da 4 diventa il comandante della missione. Il giocatore annuncia il fatto e prende il segnaposto Comandante.

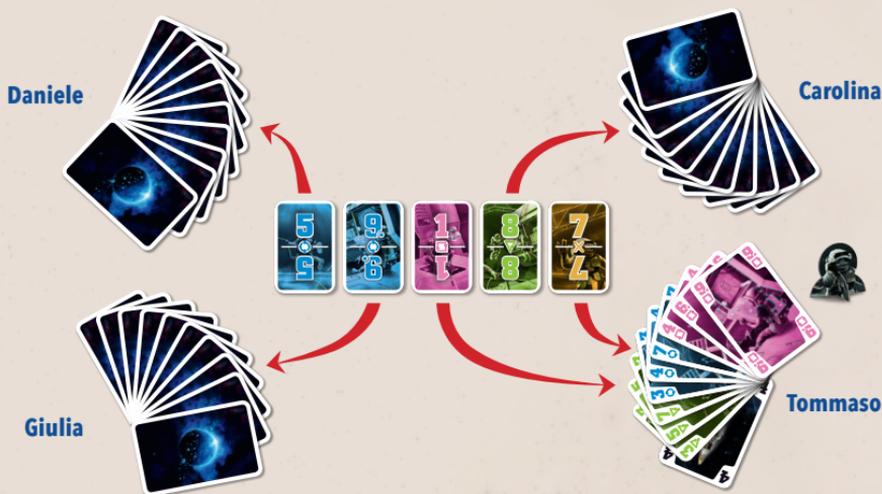
Il comandante è sempre il primo a scegliere una carta Incarico dal centro del tavolo e a metterla davanti a sé, dopodiché tutti gli altri prendono anche loro una carta Incarico.

I membri dell'equipaggio scelgono le carte Incarico a turno, una alla volta, finché tutte le carte sono state assegnate.

Ogni giocatore può ricevere più di un incarico e non tutti i giocatori avranno necessariamente lo stesso numero di incarichi.

Nelle prime missioni gli incarichi sono pochi. Non tutti i giocatori ne avranno uno e in genere vengono risolti rapidamente.

Le carte Incarico vengono scelte dai membri dell'equipaggio in senso orario, a partire dal comandante.



Esempio di preparazione e assegnazione delle carte per la missione 18 nel registro di bordo: Tommaso ha il razzo da **4**. Questo significa che è il comandante della missione e che sarà il primo a scegliere una delle carte Incarico disponibili. Tommaso sceglie l'**1**, poiché ha il **9** in mano e prendere l'**1** dovrebbe essere facile. Giulia e Daniele scelgono entrambi un incarico blu. Carolina può scegliere solo tra verde e giallo e decide per il verde. Siccome c'è ancora una carta Incarico nel mezzo, Tommaso deve prendere la carta gialla rimanente. Non sarà facile svolgere l'incarico, poiché nella sua mano non ci sono carte gialle.

Ogni incarico specifica la carta Presa da ottenere. Per svolgere un incarico occorre ottenere la carta Presa corrispondente.

Quando tutti gli incarichi di una missione sono stati svolti, la missione è riuscita.

Se un incarico viene svolto da un membro dell'equipaggio che non possiede la carta Incarico appropriata oppure un giocatore viola una regola speciale, l'equipaggio è sconfitto.

Il comandante dà sempre il via alla prima presa. Le prese successive vengono avviate dal giocatore che ha ottenuto la presa precedente.

Un incarico è svolto quando un membro dell'equipaggio effettua una presa che include la carta Presa corrispondente a una delle sue carte Incarico. In tal caso, il giocatore gira a faccia in giù la carta Incarico corrispondente davanti a sé.

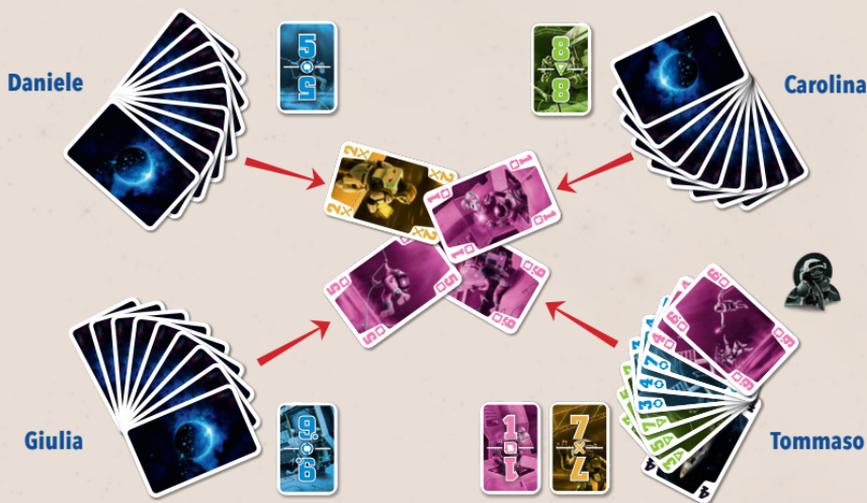
È possibile svolgere più di un incarico con la stessa presa. Quando tutti i giocatori hanno svolto i loro incarichi, la missione è riuscita e si può passare subito a quella successiva. Annotate il numero di tentativi che sono stati necessari per svolgere ogni missione nel registro di bordo.

Se ottenete anche solo una delle carte Presa di cui un altro giocatore ha la carta Incarico corrispondente, l'equipaggio è sconfitto e deve ricominciare la missione da capo. **Per ogni nuovo tentativo, tutte le carte vengono rimischiate e ogni giocatore riceve nuove carte e nuovi incarichi.**

Una volta assegnati gli incarichi, il comandante dà inizio alla prima presa. Poi, per il resto del tentativo di missione, chi ha effettuato la presa precedente dà il via alla successiva.

Alcune missioni non prevedono l'uso di carte incarico. In queste missioni il comandante dà comunque inizio alla prima presa.





In qualità di comandante, Tommaso inizia la partita. Apre la prima presa con il suo 9, sperando di prendere l'1. Giulia gioca una carta rosa. Daniele non ha carte rosa in mano, quindi ne gioca una a piacere, il 2. Carolina ha una carta rosa e quindi la gioca. Tommaso ha giocato la carta rosa più alta e quindi ottiene la presa. Il suo incarico di prendere l'1 è quindi svolto e Tommaso gira la carta Incarico relativa.

INIZIAMO!

Ora conoscete tutte le regole di base e potete iniziare la vostra prima missione. Per farlo, girate questo libro e leggete il registro di bordo.

A pagina 12 e 13, troverete informazioni sulla difficoltà del gioco e una meccanica che può aiutarvi, nel caso ne abbiate bisogno. A partire da pagina 14 vengono spiegati nuovi simboli e regole che incontrerete nel registro di bordo. A partire da pagina 19 viene spiegato come si gioca in due.

Il comandante è sempre il giocatore con la carta Razzo da 4. Le mansioni del comandante sono:

1. Dare il via alla scelta degli incarichi
2. Iniziare la prima presa
3. Implementare le regole speciali delle singole missioni

Un segnale di emergenza può essere inviato prima della prima presa di una missione. Il segnalino Emergenza viene girato sul lato attivo e fate un cerchietto sulla casella del segnale di emergenza sul registro di bordo.

Se il segnale di emergenza è attivato, ogni membro dell'equipaggio può passare una carta Presa al suo vicino di tavolo. Le carte Razzo non possono essere passate!

DIFFICOLTÀ DEL GIOCO

Un consiglio da amico: non illudetevi che gli incarichi da svolgere siano sempre facili. Scoprirete che potete migliorare a ogni partita e che ogni fallimento può affinare la vostra comprensione delle procedure del gioco e la vostra capacità di giocarlo. In generale, le 50 missioni sono di difficoltà crescente. Vi consigliamo quindi di svolgerle in ordine. Con quattro giocatori, già nella prima missione, ci sono **42 triliardi** di modi possibili per assegnare le carte e nelle missioni successive il numero è ancora maggiore. Può quindi succedere che una missione si riveli sorprendentemente semplice o inaspettatamente difficile a causa dell'assegnazione delle carte. A volte, duole dirlo, l'universo non collabora con l'umanità. Il gameplay di "The Crew" varia a seconda dei giocatori. Giocare in tre sarà una sfida più piccola rispetto a una partita con quattro o cinque giocatori (vedi pagine 18 e 21).

Potreste trovarvi nella situazione in cui, guardando le vostre carte, vi convincete di non poter completare la missione. Trattenete l'impulso di dirlo agli altri membri dell'equipaggio e non rivelate le vostre carte. Troppo spesso si trascura un dettaglio o si prende una decisione affrettata. In una situazione del genere, giocate semplicemente i vostri round: non ci vorrà molto e potreste comunque avere successo.

MECCANICA DI AIUTO: SEGNALE DI EMERGENZA

Quando le cose si mettono male, potete contare sul centro controllo missione, che vi segue dalla Terra mentre siete nello spazio. All'inizio di ogni missione, dopo aver assegnato le carte Presa e, se ce ne sono, le carte Incarico, ma prima di qualsiasi comunicazione tra i membri dell'equipaggio, potete inviare un segnale di emergenza al centro controllo missione sulla Terra. Per farlo, decidete insieme se desiderate chiedere

aiuto e, in caso affermativo, girate il segnalino Emergenza sul lato attivo (satellite).



Fate immediatamente un cerchietto intorno alla casella del numero di tentativi per la missione sul registro di bordo. Ogni membro dell'equipaggio deve passare una delle sue carte Presa al vicino di tavolo. Le carte Razzo sono escluse. Decidete insieme se passare le carte verso destra o verso sinistra. Tutti devono passare la carta nella stessa direzione! Dopodiché la missione inizia seguendo le normali regole.

Il segnale di emergenza resta attivo fino al completamento della missione in corso. Indipendentemente dal numero di volte che la ritentate, all'inizio di ogni tentativo potete passare una carta verso destra o sinistra al membro dell'equipaggio più vicino. Il segnalino rimane attivo anche se non lo usate. Solo quando inizierete una nuova missione dovrete girare di nuovo il segnale sul lato inattivo.

L'uso del segnale Emergenza ha effetto sul vostro punteggio. Dopo ogni missione riuscita, annoterete nel registro di bordo il numero di tentativi che vi sono serviti per completarla. Se la casella ha il cerchietto del segnale di emergenza, aumentate il numero di uno.

Potete usare questo aiuto a vostra discrezione. Se volete che la vostra avventura sia un po' più facile, potete usare l'aiuto già al primo tentativo. È comunque possibile completare tutte le missioni senza usare il segnalino Emergenza.

O tutti i membri dell'equipaggio passano una carta o nessuno. E tutti i passaggi devono essere fatti nella stessa direzione.

I razzi non possono mai essere passati.

Il segnalino Emergenza rimane attivo finché la missione viene completata e aumenta il numero di tentativi effettuati di uno.

TUTTE le missioni possono essere completate senza il segnale di emergenza. Credete di farcela?

CHIARIMENTI SUI SIMBOLI NEL REGISTRO DI BORDO

I segnalini Incarico rendono più difficile lo svolgimento degli incarichi imponendo determinate condizioni.

Segnalini Incarico

In molte missioni vengono usati i segnalini Incarico. Ogni segnalino viene assegnato a una carta Incarico e specifica le condizioni per la carta stessa, che devono essere osservate mentre si svolge l'incarico.

Significato dei segnalini Incarico:

	Questo è il primo incarico da svolgere.		Questo è l' ultimo incarico da svolgere.
	Questo è il secondo incarico da svolgere.		L'incarico deve essere svolto prima di »
	Questo è il terzo incarico da svolgere.		L'incarico deve essere svolto dopo »
	Questo è il quarto incarico da svolgere.		L'incarico deve essere svolto dopo »»
	Questo è il quinto incarico da svolgere.		L'incarico deve essere svolto dopo »»»

Se la condizione di un segnalino Incarico non viene soddisfatta, l'equipaggio è sconfitto.

Violare l'ordine di svolgimento degli incarichi fa fallire immediatamente la missione.

Il segnalino Incarico **1** non significa che l'incarico deve essere svolto nella prima presa, ma che deve essere svolto prima di qualsiasi altro incarico in sospeso.

Può succedere che diversi incarichi con segnalini Incarico vengano svolti da un membro dell'equipaggio nella stessa presa. Se questi segnalini sono consecutivi, ad esempio **1** e **2** oppure **»** e **»»** entrambe le condizioni sono considerate soddisfatte, indipendentemente dall'ordine in cui le carte Incarico sono state prese.

La descrizione della missione indica quante carte Incarico e quali segnalini Incarico vengono usati. Se giocate con dei segnalini Incarico, prima piazzate i segnalini indicati a faccia in su nel centro del tavolo. Poi pescate le carte Incarico e piazzatele da sinistra a destra, iniziando dal primo segnalino Incarico. Nessun segnalino può essere assegnato a più di una carta.

3**1 2**

La missione specifica che vanno usati 3 incarichi e i segnalini Incarico 1 e 2.

1**2**

Prima vengono messi sul tavolo i segnalini uno di fianco all'altro.

1**2**

Poi vengono messe le carte, pescate e disposte una per una, da sinistra a destra, in corrispondenza dei segnalini disponibili.

È possibile svolgere più incarichi con segnalini Incarico nella stessa presa, se i segnalini sono consecutivi.

Preparazione:

1. Mettete sul tavolo i segnalini Incarico
2. Mettete le carte Incarico da sinistra a destra, partendo dal primo segnalino.

L'assegnazione delle carte Incarico avviene come descritto in precedenza. Chi si assegna una carta Incarico, deve anche assegnarsi il segnalino corrispondente.

I segnalini con numeri e frecce specificano entrambi un ordine. Le frecce concedono più flessibilità nello svolgere gli incarichi dei numeri.



La missione richiede 3 carte Incarico e i segnalini Incarico 1 e 2.

In questo caso, bisogna ottenere prima il 6, poi il 3 e infine l'1.



La missione richiede 3 carte Incarico e i segnalini Incarico › e ››.

In questo caso, bisogna ottenere prima il 6 prima del 3. Che l'1 venga ottenuto prima del 6, tra il 6 e il 3 o dopo il 3 non è importante.

Zona morta

Se la missione mostra questo simbolo, le vostre comunicazioni sono disturbate e notevolmente ridotte. Quando volete comunicare, piazzate la carta Presa di fronte a voi come di consueto. La carta deve soddisfare una delle tre condizioni (più alta, unica o più bassa delle carte di un colore nella vostra mano). Tuttavia, non potete piazzare il vostro segnalino Radio sulla carta. Mettetelo invece girato sul lato rosso vicino alla carta. Gli altri membri dell'equipaggio devono usare il loro intuito per dedurre l'informazione.



Interruzione

Se una missione mostra il simbolo riportato qui sotto, le vostre comunicazioni sono completamente interrotte per breve tempo. Il numero indica la presa in cui le comunicazioni vengono ripristinate. Fino ad allora, nessun membro dell'equipaggio può comunicare alcunché. A partire dalla presa indicata, valgono le normali regole di comunicazione.

In questo caso, non potete comunicare durante le prime due prese della missione. A partire dalla terza presa, cioè prima che venga giocata, potete ricominciare a comunicare.



Decisione del comandante

Se una missione mostra questo simbolo, il comandante piazza il numero indicato di carte Incarico in mezzo al tavolo. Dopo che tutti i giocatori hanno guardato le proprie carte Presa il comandante chiede a ogni membro dell'equipaggio se crede di poter svolgere tutti gli incarichi. La risposta può essere solo "sì" o "no". Sulla base delle risposte, il comandante sceglie un giocatore e rivela le carte incarico. Il membro dell'equipaggio designato completa la missione se svolge tutti gli incarichi. Il comandante non può scegliere sé stesso.



2

Per affrontare una zona morta occorre intuito. Si possono comunicare le carte, ma senza metterci sopra il segnalino Radio.

Un'interruzione permette le comunicazioni solo a partire dalla presa indicata dal numero.

Quando il comandante prende una decisione, un determinato membro dell'equipaggio deve svolgere tutti gli incarichi.

In caso di assegnazione del comandante, le carte vanno suddivise in modo equo tra i membri dell'equipaggio.

Assegnazione del comandante

Se una missione mostra questo simbolo, il comandante è responsabile dell'assegnazione delle carte incarico. Preparate la missione come di consueto, ma non piazzate le carte Incarico scoperte in mezzo al tavolo. Il comandante scopre una carta Incarico e a turno chiede a ogni membro dell'equipaggio se la vuole o meno. La risposta può essere solo "sì" o "no". Sulla base delle risposte, il comandante sceglie il giocatore che riceve la carta. Il comandante può assegnare la carta a sé stesso. La procedura viene ripetuta finché tutti gli incarichi sono stati assegnati. Gli incarichi, tuttavia, spettano ai giocatori in numero equo: alla fine dell'assegnazione, nessuno può avere due incarichi più di un altro. Se la missione prevede dei segnalini Incarico, questi vanno assegnati con le carte corrispondenti (prima carta con primo segnalino ecc.).



Nella partita a cinque vale una regola addizionale a partire dalla missione 25, indicata da una cornice dorata intorno al numero della missione.

25

PARTITA A CINQUE

La sequenza di gioco non cambia con un equipaggio di cinque membri, ma dovete tenere presente che le missioni in cinque presentano una sfida particolare. Innanzitutto, nelle ultime fasi della vostra avventura, la difficoltà aumenta enormemente. Se riuscirete nell'impresa giocando in cinque, però, vi attende una fama eterna.

Tutte le regole spiegate in precedenza sono valide. **C'è solo una regola addizionale per le missioni che prevedono carte Incarico.** La regola può essere applicata dalla missione 25 in poi. Tutte le missioni dalla 25 in poi in cui la regola è applicabile hanno una cornice dorata intorno al numero della missione.

Dopo l'assegnazione di carte Presa e carte Incarico, prima che inizi la prima presa, un membro dell'equipaggio può dare una delle sue carte Incarico a un altro giocatore. Decidete insieme chi dà una carta e chi la riceve senza rivelare nulla sulle vostre carte. Potete usare questa regola addizionale anche nelle missioni 27 e 37.

Dopo la consegna della carta Incarico, un membro dell'equipaggio ne ha una in più e un altro ne ha una in meno di prima. Il numero totale di incarichi non cambia e non ci si può semplicemente disfare di una carta incarico senza consegnarla a un altro giocatore. Il numero di tentativi annotati nel registro di bordo **non** aumenta di uno quando usate questa regola addizionale.

PARTITA A DUE

“The Crew” funziona al meglio con un equipaggio di tre o più membri. Tuttavia, potete anche esplorare le vastità infinite del cosmo con missioni organizzate come segue:

1. Mettete la carta Razzo da 4 da parte.
2. Delle restanti 39 carte Presa, mettetene sette coperte in fila, una di fianco all'altra. Poi mettetene altre sette coperte in una fila sopra quella delle carte coperte.
3. Mischiate il razzo da 4 con le carte rimanenti e suddividetene equamente tra entrambi i membri dell'equipaggio, in modo che ognuno abbia 13 carte coperte.
4. Ogni membro dell'equipaggio mette un segnalino Radio sul lato verde davanti a sé, oltre a una carta Promemoria.
5. Mettete il segnalino Emergenza sul tavolo a faccia in giù.
6. Mischiate le 36 carte Incarico e disponetele sul tavolo in un mazzo coperto. Tenete i segnalini Incarico a portata di mano.

Prima dell'inizio della prima presa, un membro dell'equipaggio può passare il suo incarico a un altro giocatore.

Quando giocate in due, un terzo membro dell'equipaggio è simulato da JARVIS per mezzo di 14 carte in doppia fila.

Il comandante sceglie gli incarichi per JARVIS e gioca le sue carte. Entrambe queste mansioni vengono svolte senza discussioni.

Quando giocate in due, il ruolo del comandante spetta sempre al giocatore con il razzo da 4. Le mansioni del comandante non cambiano (iniziare la scelta degli incarichi, iniziare la prima presa e, se necessario, applicare le regole speciali della missione).

In aggiunta, il comandante gestisce JARVIS, l'intelligenza artificiale che vi accompagna nella vostra avventura. JARVIS è rappresentato dalle 14 carte in doppia fila che offrono soluzioni in ogni situazione. Poiché si tratta di un'entità virtuale, spetta al comandante prendere le sue decisioni. JARVIS è trattato come il terzo membro dell'equipaggio. Tuttavia, durante il turno di JARVIS, è il comandante a decidere quale delle carte scoperte viene giocata nella presa. Il secondo membro dell'equipaggio non può partecipare alla decisione. Anche per la scelta delle carte Incarico, è il comandante a decidere quali carte vengono assegnate a JARVIS. Decidete dove JARVIS "siede" al tavolo, come se si trattasse di un vostro compagno.



Esempio di carte nella postazione di JARVIS all'inizio di una missione.

Solo le carte di JARVIS scoperte possono essere giocate.

Solo le carte scoperte di JARVIS possono essere giocate. Quando una carta scoperta viene giocata, la carta sottostante viene girata, ma solo dopo che la presa è stata completata, non prima.

CONSIGLI E VARIANTI

- Non comunicare è una forma di comunicazione. Questo significa che potete semplicemente provare direttamente a svolgere i vostri incarichi senza che nessuno comunichi alcunché.
- Il più delle volte è più facile ottenere una carta che non avete in mano. Questo è vero specialmente per le carte di valore basso.
- Con i razzi potete facilmente ottenere carte di un colore che non avete in mano.
- Non dimenticate che il razzo da 4 vince **sempre** la presa, essendo la briscola più alta del gioco.
- Riuscire a completare più incarichi in una presa è utilissimo. Tenetelo presente mentre scegliete gli incarichi.
- Se avete solo l'8 e il 9 di un colore in mano, è preferibile comunicare l'8 come carta più bassa che il 9 come carta più alta. In questo modo rivelerete di avere anche il 9.

Sfida per tre

Se desiderate una sfida più impegnativa per tre giocatori, provate questa variante:

- Quando preparate il gioco, rimettete tutte le carte Presa e Incarico verdi e la carta Razzo da 1 nella scatola, poi giocate con le normali regole.
- Tutte le regole delle missioni nel registro di bordo sono valide.
- Solo le missioni 13 e 44 sono interessate da questa modifica. Non è necessario vincere una presa usando la carta Razzo da 1.

CREATE LE VOSTRE MISSIONI

Nel caso in cui 50 missioni non siano state per voi sufficienti, potete progettare le vostre missioni utilizzando il materiale disponibile.

Basta unire un qualsiasi numero di incarichi e segnalini Incarico con qualsiasi regola speciale di vostra scelta.

Se poi vi viene in mente una storia costruita intorno alla missione, ecco che avrete la vostra avventura personale!

L'AUTORE



Thomas Sing, nato nel 1961, vive a Costanza sull'omonimo lago. Laureato in economia, alcuni anni fa ha acquistato con degli amici un grande negozio. Questa attività gli ha fatto trovare abbastanza tempo per i suoi hobby: la matematica, Miss Lupin e, ovviamente, inventare giochi.

Ai tempi della scuola, Thomas Sing deteneva il record mondiale di Ludo ed è entrato così nel Guinness dei primati.

Il suo primo gioco con Kosmos, "The Crew", combina i popolari concetti di gioco di presa e gioco cooperativo in un modo affascinante e del tutto originale.

L'autore e l'editore desiderano ringraziare tutti i tester e revisori del regolamento che hanno contribuito a "The Crew" dalla sua ideazione alla versione definitiva, in particolar modo Marco Armbruster, Wolfgang Schmidts e il team editoriale di Kosmos.

Un ringraziamento speciale va a Klaus, Ralf e Volker, sempre pronti a esplorare le profondità dell'universo.

Autore: Thomas Sing
Illustrazioni: Marco Armbruster
Grafica: Sensit Communication
Editing: Kilian Vosse, Wolfgang Lüdtko
Traduzione: Tito Leati
Adattamento grafico: Mario Barbatì
Supervisione: Federico Burchianti

Art. No.: 691868
Tutti i diritti riservati
MADE IN POLAND

Distribuito in Italia da:

Giochi Uniti

Via S. Anna dei Lombardi 36,
Napoli, 80134 Italy,
tel. 081 193 233 92
info@giochiuniti.it

© 2019 Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizer Street 5-7, 70184 Stoccarda
Telephone: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

SI RACCOMANDA DI CONSERVARE
IL NOSTRO INDIRIZZO PER FUTURI
RIFERIMENTI.