

THE CREW

A „KILENCES BOLYGÓ” KÜLDETÉS

KÉZIKÖNYV Unofficial

*Itt kezd el
olvasni!*



KOSMOS

Helper App

The Free Bonus App*

Play with the bonus app rules

*For iOS, Android, Fire OS
Check compatibility in the Store



Töltsd le az
ingyenes
segítő
applikációt!

Életkor

10+

Játékos

3-5*

* 2 játékos
variáns a
19. oldalon

A JÁTÉK ELEMEI

40 nagyméretű kártya (játékkártya)

36 színkártya
4 színben, 1-9 értékkel

4 rakétakártya
1-4 értékkel

5 emlékeztetőkártya

36 kisméretű kártya
(feladatkártya)

16 lapka

10 feladatjelző

5 rádiókommunikáció-jelző

1 segélykérésjelző

1 parancsnokjelző

1 szabályfüzet / hajónapló



A „The Crew” egy kooperatív, küldetésalapú ütés-vívós kártyajáték. Mit is jelent ez?

Kooperatív

Együtt nyertek vagy együtt veszítetek - csak úgy tudjátok teljesíteni a küldetéseket és megnyerni a játékot, ha közben segítetek egymást és mindenki teljesíti a rábízott feladatot.

Küldetésalapú

Az utatok során 50 különböző küldetésen kell átjutnotok (mindegyiknek egyedi győzelmi feltétele lesz), melyek egy egymásra épülő, összefüggő történetet írnak le. Ennek ellenére az egyes küldetéseket önállóan is játszhatjátok.

A küldetések leírását a hajónaplóban találjátok.

Feltehetően nem tudjátok majd a teljes kalandot egyszerre végigjátszani, ezért azt javasoljuk, hogy több alkalommal üljetekek össze ugyanazzal a csapattal, hogy mindegyik küldetést teljesítsétek.

Ütés-vívós kártyajáték

Az összes kártya kiosztásra kerül a “The Crew” (legénység), vagyis a játékosok között. Ezután a körsorrendnek megfelelően minden játékos kijátszik egy lapot képpel felfelé. Ezt a folyamatot nevezzük “kör”-nek, vagy más néven “ütés”-nek. Az a játékos nyeri meg az ütést, aki a legnagyobb értékű kártyát játszotta ki.

Minden játékosnak kötelező „követni” a hívó által választott szint - ezt nevezzük „hívószín”-nek -, vagyis kötelező a hívószínnel megegyező színű kártyát kijátszani. Egy játékos csak abban az esetben játszhat ki a hívószíntől eltérő színű kártyát, ha nincs a kezében kártya a hívószínenben.

FIGYELEM

Ha a kártyák színeit nehezen tudod megkülönböztetni, használd ezeket a szimbólumokat:



Mindegyik szimbólum egy kártyaszínt jelöl.

A „The Crew” egy történetvezérelt játék, de a küldetéseket önállóan is játszhatjátok, mivel két kísérlet sosem lesz ugyanolyan. Játsszátok úgy, ahogyan nektek a legjobban tetszik.

Ebben az oszlopban mindig egy rövid összefoglalót találtok, hogy gyorsan feleleveníthessétek a legfontosabb szabályokat.

Minden körben mindegyik játékos kijátszik egy kártyát, az óramutató járásának megfelelően. Ezek a kártyák kerülnek az ütésbe. A legnagyobb értékű kártya viszi az ütést.

Az először kijátszott kártya színe a hívószín, amit követni kell.

Ez lehet szín- vagy rakétakártya is.

Ha nem tudod követni a hívószínt, bármelyik kártya kijátszható. Csak a hívószínnel egyező színű kártya és a rakéta nyerheti meg az ütést.

A **rakéta** adu, ezért megnyer minden ütést. Ha több rakétát játszottok ki, a legmagasabb értékű nyer.

Az ütést képpel lefelé félre kell tenni, mindig csak az utolsó ütés kártyáit lehet megnézni.

Az ütést csak a hívószínnel egyező színű színekártyával lehet megnyerni. A hívott színből a legmagasabb értékű kijátszott kártya nyeri meg az ütést. Az ütést megnyerő játékos a kártyákat képpel lefelé gyűjti maga előtt. Fontos, hogy mindig csak az utolsó ütés kártyáit lehet megnézni.

Ha több kártyát is ki tudnál játszani a szabályoknak megfelelően, kijátszhatod a kisebb értékű kártyát akkor is, ha a nagyobb értékű kártyával megnyernéd az ütést. Más szóval: a játékban nincs „ütés-kényszer”.

A rakétakártya egy speciális kártya, az adu. Ez azt jelenti, hogy mindig megnyeri az ütést, függetlenül a többi kijátszott kártyától. A hívószíntre csak akkor játszhatod ki rakétát, ha a nem tudsz a hívószínnel kártyát kijátszani. Ha a hívó rakétát játszod ki, a rakéta hívószínnel minősül, és a többieknek követniük kell. Ha több rakétakártyát is kijátszottatok, a magasabb értékű rakéta nyeri az ütést.

A következő példa megmutatja, hogy melyik kártyatípust (vagy színt) kell kijátszani attól függően, hogy a hívó milyen kártyát játszott ki először:



A sárga 8 és 6 követi a hívószínt, amit 2 jelölt ki. 8 a legmagasabb érték, ezért nyeri az ütést.



A zöld 3 követi a hívószínt. 5 magasabb, ezért nyeri az ütést. A 9 ugyan nagyobb értékű, viszont nem követi a hívószínt, tehát nem nyerhet.

A „The Crew” lényege, hogy a megfelelő játékos nyerje meg a megfelelő ütet. Ehhez igazán nagy szükségetek lesz a jó koordinációs készségre.

Kommunikáció

A The Crew alapvető szabálya, hogy játék közben nem beszélhetitek meg, kinek milyen kártya van a kezében. Tilos megmutatni, elmondani, vagy akár csak sugallni a többi játékosnak, hogy melyik kártyák vannak nálad. Ennek ellenére van lehetőség a kommunikációra, mégpedig a rádiókommunikáció-jelzők segítségével.

Minden játékosnak van egy rádiókommunikáció-jelzője, amelyet egyszer használhat egy küldetés során. Bármelyik kör (ütés) előtt használható, de ha a hívó már kijátszott egy kártyát, nem szabad kommunikálni. A sikertelen küldetés esetén a következő próbálkozás során újból használható.

Ha feladatkártyák is játékban vannak, először ki kell osztani őket a játékosok között, és csak ezután kezdődhet meg a kommunikáció. A feladatkártyákról a 8. oldalon lesz szó.



A kék 3 követi a hívószínt. 3 magasabb, így megnyeré az ütést, de 1 egy rakéta, és a rakéta adunak számít, ezért megnyeri az ütést.



Az először kijátszott kártya a 3 egy rakéta volt, ahogy 2 és 4 is rakéta kártyák. A legnagyobb rakéta a 4, ezért ez nyeri az ütést.

Ökölszabály az információcseréhez:

Tilos olyan információt elmondani a többieknek, amelyek a kártyáid ismerete nélkül nem lenné a birtokában.

Küldetésenként fejenként legfeljebb egyszer kommunikálhattok.

Kommunikálni csak a feladatok kiosztása után és az aktuális kör megkezdése előtt lehetséges, de a kör közben már tilos.

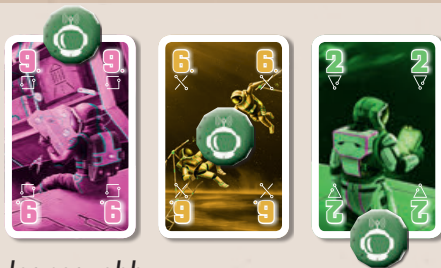
Kommunikáció:

1. Tegyéél az asztralra egy színkártyát.
2. Tedd a kártyára a rádiókommunikáció-jelzöt
 - > Tetejére = legnagyobb
 - > Közepére= egyetlen
 - > Aljára = legkisebb
3. Vegyéél a kezedbe egy emlékeztetőkártyát.

Rakétakártyát nem szabad kommunikálni.

Ha kommunikálni szeretnél, tedd képpel felfelé magad elé az egyik kezedben lévő színkártyádat úgy, hogy mindenki jól láthassa. Ez a kártya továbbra is a te kártyád marad, tehát a szabályoknak megfelelően kijátszható. Az egyetlen különbség, hogy a többi játékos most már tudni fogja, hogy nálad van ez a kártya. Ezután tedd rá a rádiókommunikáció-jelzöt a zöld oldalával felfelé, hogy még több információt adj a társaidnak:

- > A tetejére, ha ez a legmagasabb értékű kártyád ebben a színben.
- > A közepére, ha ez az egyetlen kártyád ebben a színben.
- > Aljára, ha ez a legalacsonyabb értékű kártyád ebben a színben.



legnagyobb rózsaszín kártya

az egyetlen sárga kártya

legkisebb zöld kártya

A fenti feltételek egyikének meg kell felelni, ellenkező esetben nem tudsz kommunikálni a kártyával. Rakétakártyával sohasem kommunikálhatsz!



A **6** kártyát nem kommunikálhatod, mert nem a legnagyobb, vagy legkisebb és nem is az egyetlen sárga kártya a kezedben. A rakétát tilos kommunikálni, az összes többi kártyával lehet kommunikálni.

A rádiókommunikáció-jelző helyzetét később nem módosíthatod akkor sem, ha a megváltozik a helyzete. Például, ha a „legmagasabb” kártya menet közben az „egyetlenné” válik, a rádiókommunikáció-jelzőt nem rakhatod át a kártya közepére.

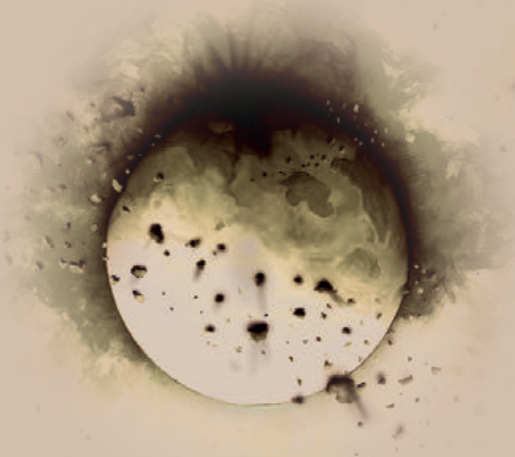
Miután letettél egy kártyát és ráraktad a rádiókommunikáció-jelzőt, vedd el a kezvedbe egy **emlékeztetőkártyát**, hogy emlékeztessen, a kommunikált kártya még az asztalon van. Ha kijátszod az asztalon lévő kártyát, dobd el az emlékeztetőkártyát. Ezután fordítsd át a piros oldalára a rádiókommunikáció-jelzőt, jelezve, hogy már használtad a küldetés során.

Az emlékeztetőkártyák mindkét oldala eltér a többi kártyától, így a társaid is láthatják, hogy a kezvedben van.



A rádiókommunikáció-jelző helyzetét tilos megváltoztatni még akkor is, ha az állítás már nem igaz.

Az emlékeztetőkártyát el kell dobni, ha a kommunikált kártyát kijátszottad.



A játékkártyák kiosztásra kerülnek a játékosok között.

A feladatkártya megmondja, hogy melyik játékkártyát kell megnyerni egy ütéssel.

Akinél a négyes rakétakártya van, az lesz a forduló parancsnoka. A parancsnok továbbra is a csapat tagja marad.

A KÜLDETÉS ELŐKÉSZÍTÉSE

Minden küldetés előtt hajsátok végre az alábbi lépéseket:

1. Keverjétek meg a 40 nagyméretű kártyát és egyenlő számban osszátok szét a játékosok között. Három játékos esetén egy játékos eggyel több kártyát kap, mint a többiek.
2. Minden játékos vegyen el egy rádiókommunikáció-jelzőt és tegye maga elé a zöld oldalával felfelé. Osszátok mindenkinek egy emlékeztető-kártyát.
3. Tegyétek a segélykérésjelzőt képpel lefelé elérhető helyre.
4. Keverjétek meg a 36 feladatkártyát és a paklit képpel lefelé tegyétek az asztalra. A feladatjelzők is kerüljenek elérhető helyre.

A KÜLDETÉS MENETE

A legtöbb küldetés során meghatározott számú feladatot kell teljesítenetek. Ezeket a feladatokat a feladatkártyák jelölik ki, melyek a színekártyák kisebb méretű változatai. Hacsak a küldetés másképp nem határoz, a játékosoknak szét kell osztani a feladatokat egymás között. A küldetés feladatainak számát ez a szimbólum jelöli: **4**

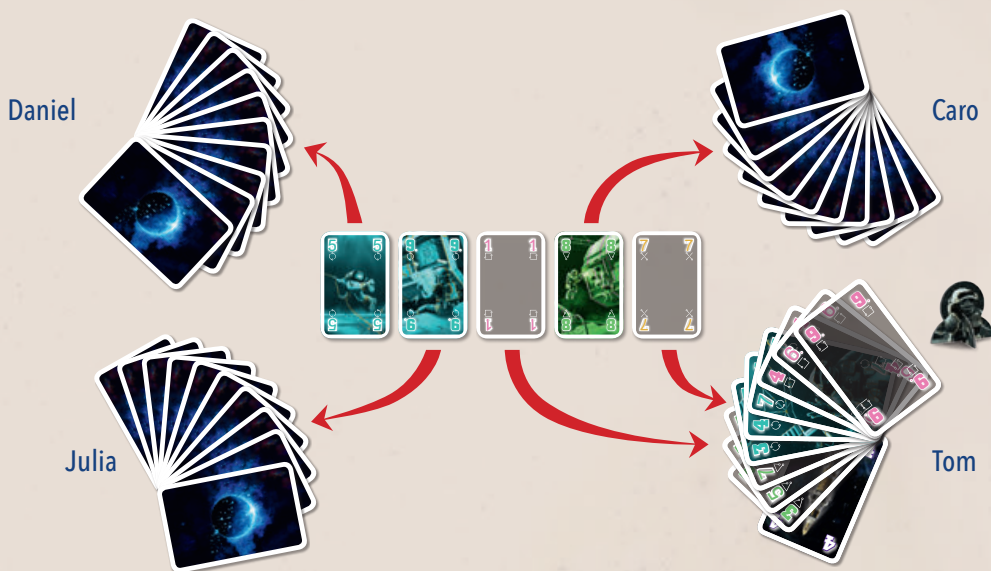
Húzzátok fel a feladatkártya pakliból a megfelelő számú feladatkártyát, és tegyétek képpel felfelé az asztal közepére. A többi feladatkártyára nem lesz szükség a küldetés során. Ezután nézzétek meg a kezetekben tartott kártyákat. Akinél a négyes számú rakéta van, az lesz a küldetés parancsnoka. Ez a játékos vegye magához a parancsnokjelzőt emlékeztetőül.

Mindig a parancsnok az első, aki választ a feladatkártyák közül, melyet képpel felfelé maga elé tesz, majd a tőle balra ülő játékos választ, és így tovább.

Minden játékos az óramutató járásának megfelelő sorrendben egyesével választ egy feladatkártyát mindaddig, míg az összes feladat kiosztásra nem kerül. A játékosoknak több feladat kártyája is lehet, és nem feltétlenül lesz mindenkinek egyenlő számú feladata.

Az első küldetések során csak néhány feladatot kell teljesíteni. Nem mindenkinek jut feladat és azokat sokszor nagyon gyorsan sikerül teljesíteni.

A feladatkártyák közül óramutató járásának megfelelően kell a játékosoknak választani, a parancsnokkal kezdve.



Példa az előkészületekhez és a kártyák kiosztásához a hajónapló 18. küldetése alapján: Tomnál van a 4 rakéta, vagyis ő lesz a küldetés parancsnoka, és ő húzhat először a feladatkártyák közül. A rózsaszín 1-et választja. Mivel nála van a rózsaszín 9, a rózsaszín 1-et könnyedén megnyerheti. Julia és Daniel mindketten egy kék feladatot választanak. Caro már csak a zöld és a sárga közül választhat, a zöldet veszi el. Mivel még mindig van egy feladat az asztalon, Tomnak el kell vennie a megmaradt sárga feladatkártyát. Nem lesz könnyű teljesítenie a feladatot, hiszen egyetlen sárga kártyája sincs.

Minden feladat meghatároz egy játékkártyát, amelyet meg kell nyerni. Egy feladat akkor teljesül, ha az ütéssel a tulajdonosa viszi el a vele egyező kártyát.

Ha az adott küldetés összes feladatát megoldottátok, teljesítettétek a küldetést.

Ha egy játékos elvisz egy kártyát, amelynek a feladat kártyája másnál van, vagy megszegi a küldetés egyik speciális szabályát, veszítettetek.

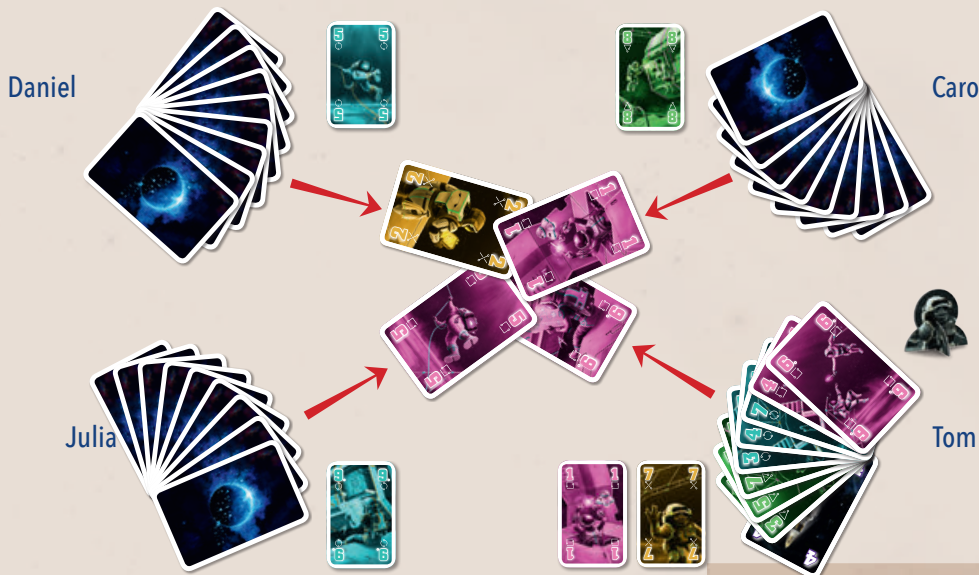
Mindig a parancsnok kezdi az első kört. A további köröket az kezdi, aki megnyerte az előző ütést.

Egy feladat akkor teljesül, ha egy játékos megnyer egy ütést, amelyik tartalmazza az egyik feladatkártyájával megegyező játékkártyát. A játékos ekkor képpel lefelé fordítja a teljesített feladatkártyát. Egy játékos egy ütéssel akár több feladatot is teljesíthet. Amint minden játékos megoldotta az összes feladatát, a küldetést sikeres, azonnal kezdhettek a következő küldetést. A küldetés teljesítése után rögzítétek a hajónaplóban, hogy hány kísérletre volt szükségetek.

Ha egy játékos elvisz egy másik játékos feladatkártyájával megegyező kártyát, azonnal veszítettetek, és újra kell kezdenetek a küldetést. **Az új kísérlethez újra kell keverni az összes kártyát, majd kiosztani a játékkártyákat, és új feladatkártyákat kell felcsapni.**

Amint az összes feladat kiosztásra került, az új parancsnok kezdi az első kört. A küldetés további köreiben mindig az a játékos kezd, aki megnyerte az előző ütést.

Néhány küldetés nem használ feladatkártyát. Ekkor a parancsnok az első lap kijátszásával kezdi a játékot



Parancsnokként Tom kezdi a játékot. A rózsaszín 9-cel nyit, és reméli, hogy elviszi a rózsaszín 1-est. Julia a rózsaszín 5-öt játssza ki. Danielnek nincs rózsaszín kártyája, ezért bármilyen kártyát kijátszhat: sárga 2-t választ. Caronál van a rózsaszín 1, ki is játssza. Tom játszotta ki a legmagasabb értékű kártyát, tehát nyeri az ütést. A feladat, hogy vigye el a rózsaszín 1-et teljesítve, ezért lefordítja a feladatkártyáját.

VÁGJUNK BELE!

Most már ismeritek a játék alapvető szabályait, kezdhettek az első küldetést. Ehhez vegyétek elő a hajónaplót.

A 12. és 13. oldalon találtok információkat a nehézségi fokozatokról és az igénybe vehető segítségről, ha némi támogatásra lenne szükségetek. A 14. oldaltól kezdődően új szabályok és szimbólumok magyarázatát olvashatjátok, melyekkel a hajónaplóban találkozhattok.

A 19. oldaltól a kétfős játékvariáns szabályait részletezzük.

- A **parancsnok** mindig az a játékos lesz akinél a 4-es rakéta van. A parancsnok feladatai:
1. Kezdi a feladatválasztást.
 2. Kezdi az első kört.
 3. Végrehajtja a küldetés speciális feladatait.

HOUSTON, BAJ VAN!

Egy jó tanács: ne ringassátok magatokat abban az illúzióban, hogy az előttek álló feladat mindig olyan könnyű lesz, mint az elején. Sok gyakorlással egyre jobbá váltok majd, és az esetleges kudarcok is segítenek ráérezni a játékra. A küldetések folyamatosan nehezednek, ezért javasoljuk, hogy sorban haladjatok. Négy játékos esetén már az első küldetésnek több mint **42 billió** leosztása lehetséges, és ez a későbbiekben csak emelkedni fog. Ennélfogva előfordulhat, hogy egy küldetés egyszer meglepően egyszerűnek, míg máskor váratlanul nehéznek bizonyul, pusztán a leosztás miatt. Fogadjátok el – a világűr kiszámíthatatlan. A The Crew-ban a játékmenet nagyban függ a játékosok számától is. Három játékosal kisebb kihívás teljesíteni a küldetéseket, mint négy-öt játékosal (lásd 18. és a 21. oldal).

Néha találkozhatok olyan helyzettel, hogy ránézel a (megmaradt) kártyáidra és tudod, hogy már nem lehet teljesíteni a küldetést. Állj ellen a készletnek, hogy ezt közöld a többiekkel, és ne mutasd meg nekik a lapjaidat. Előfordulhat, hogy egy-egy részlet elkerülheti a figyelmedet, vagy csak túl hamar ítélsz. Játssz végig a hátralévő köröket (nem fog sokáig tartani), és még az is kiderülhet, hogy mégis sikerül megnyerni a játékot.

Minden küldetés első körének megkezdése előtt segélyhívást indíthattok. A segélykérésjelzőt át kell fordítani az aktív oldalára és be kell karikázni a segélykérés mezőt.

Ha a segélykérés jelzőt aktiváljátok, mindenkinek át kell adnia egy kártyát a szomszédjának. Rakétát nem szabad átadni!

SEGÉLYHÍVÓ

Bár az űrben vagytok, ha nagyon forróvá válna a helyzet, jól jöhet, ha segítséget kértek a földi személyzettől. Minden küldetés kezdetén, miután a játékkártyák és az esetleges feladatártyák kiosztásra kerültek, de még egyik játékos sem használta a rádiókommunikációt, segélyhívást kezdeményezhettek a földi irányító központ felé.

Ha közösen úgy döntenétek, igénybe veszitek a segítséget, fordítsátok a segélykérésjelzőt az aktív oldalára (műhold).

Segélykérésjelző

aktív



inaktív



Ezután azonnal karikázzátok be a hajónaplóban a küldetés leírásánál található a segélykérés mezőt, majd minden játékos adjon át egy-egy kártyát valamelyik szomszédjának. Rakétakártyát nem lehet átadni! Döntsétek el közösen, hogy minden játékos a bal- vagy a jobboldali szomszédjának adja át a kártyát. Mindenkinek ugyanabba az irányba kell átadnia. A küldetés ezután az általános szabályok szerint folytatódik.

A segélykérésjelző mindaddig aktív marad, amíg nem teljesítettétek a küldetést. Nem számít, hány próbálkozásra van szükségetek, minden kísérlet kezdetén átadhattok a bal vagy a jobboldali szomszédotoknak egy kártyát. A jelző akkor is aktív marad, ha nem használjátok. Csak akkor fordíthatjátok újra az inaktív oldalára, ha új küldetést kezdtek.

A segélykérésjelző használatát a pontozáskor is figyelembe kell venni. Minden sikeres küldetés után a hajónaplóban fel kell jegyezni a küldetés teljesítéséhez szükséges kísérletek számát. Ha a segélykérés mező be van karikázva, eggyel meg kell növelni a kísérletek számát.

Ezt a segítséget használjátok belátásotok szerint. Ha szeretnétek kicsit könnyebbé tenni a játékot, a segítséget akár már az első kísérlet során is igénybe vehetitek. Minden küldetés teljesíthető segélykérés nélkül is!

Minden játékosnak át kell adnia egy kártyát, és kötelező ugyanazt az irányt választania.

Rakétát sohasem szabad átadni.

A segélykérésjelző aktív marad mindaddig, amíg az aktuális küldetést nem teljesítitek, és megemeli a szükséges kísérletek számát eggyel a hajónaplóban.

MINDEN küldetés teljesíthető a segélykérésjelző használata nélkül is. Készen álltok a kihívásra?

A HAJÓNAPLÓ SZIMBÓLUMAINAK MAGYARÁZATA

Feladatjelzők

Számos küldetés feladatjelző(ke)t is használ. Minden feladatjelző egy feladatkártyával együtt kerül kiosztásra. A feladat jelző módosítja a hozzá rendelt feladatkártya teljesítésének feltételeit, melyet a játék során figyelembe kell venni.

A feladatjelzők a következők:



Ezt a feladatot **elsőként** kell teljesíteni.



Ezt a feladatot **utolsóként** kell teljesíteni.



Ezt a feladatot **másodikként** kell teljesíteni.



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



Ezt a feladatot **harmadikként** kell teljesíteni.



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



Ezt a feladatot **negyedikként** kell teljesíteni.



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



Ezt a feladatot **ötödikként** kell teljesíteni.



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

A feladatjelzők megnehezítik a feladatok teljesítését azáltal, hogy további feltételeket határoznak meg.

Ha a feladatjelző által meghatározott feltétel nem teljesül, azonnal veszítettetek.

A teljesítési sorrend megszegése esetén azonnal elveszítitek a küldetést.

A **1** feladatjelző nem azt jelenti, hogy az első ütéssel kell elvinni a hozzá tartozó kártyát, csak hogy a kiosztott feladatok közül ezt kell először teljesíteni.

Előfordulhat, hogy egy játékos több feladatjelzővel ellátott feladatát is egyetlen ütéssel teljesíti. Ha ezek a feladatjelzők egymást követőek, például **1** és **2**, vagy **»** és **»»**, úgy kell tekinteni, hogy mindegyik feladat teljesült, függetlenül attól, hogy milyen sorrendben kerültek a kártyák az ütésbe.

A küldetés leírása megmutatja, hogy hány feladatkártyát és melyik feladatjelzőt/feladatjelzőket kell használni. Ha feladatjelzők kerülnek a játékba, tegyék a megjelölt feladatjelzőt/feladatjelzőket képpel felfelé az asztal közepére. Ezután húzzátok fel a feladatkártyákat és tegyék őket balról jobbra haladva a feladatjelzőkhöz párosítva, az első feladatjelzővel kezdve. Egy feladatjelző sem kapcsolódhat egynél több feladatkártyához.

3

1 2

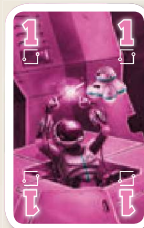
A küldetés 3 feladatkártyát és az 1 és 2 feladatjelzőt használja.

1 2

Először tegyék egymás mellé a két feladatjelzőt.

1

2



Ezután húzzátok fel a feladatkártyákat és tegyék balról jobbra haladva képpel felfelé egymás mellé, kezdve az első feladatjelzővel.

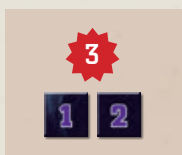
Az egymást követő feladatjelzővel ellátott feladatokat lehet akár egyetlen ütéssel is teljesíteni.

Előkészületek:

1. Tegyék az asztalra a feladatjelzőket
2. Tegyék ki balról jobbra haladva a feladatkártyákat, kezdve az első feladatjelzővel.

A feladatkártyák kiosztása a korábban részletezettek szerint történik. Ha elveszel egy feladatkártyát, el kell vened a hozzá tartozó feladatjelzőt is.

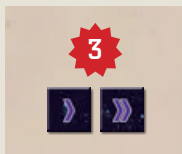
A számozott és a nyilas feladatjelzők egyaránt sorrendet határoznak meg. A nyilas feladatjelzők azonban kicsit több rugalmasságot engednek, mint a számozottak.



Ehhez a küldetéshez 3 feladatkártya és az 1 és 2 feladatjelző szükséges.



Ebben az esetben először a kék 6, majd a zöld 3, végül a rózsaszín 1 feladatot kell teljesíteni.



Ehhez a küldetéshez 3 feladatkártya és az első két nyilas feladatjelző szükséges.



Itt a kék 6 feladatot előbb kell teljesíteni, mint a zöld 3 feladatot. A rózsaszín 1 feladat teljesíthető a kék 6 előtt, a kék 6 és a zöld 3 között, vagy a zöld 3 után is, nem számít.

Csendes Zóna

Ha a küldetésnél ezt a szimbólumot látjátok, a rádiókapcsolat akadozik, ezért csak limitáltan tudtok egymással kommunikálni. Ha kommunikálni szeretnél, tegyél egy kártyát magad elé a szokásos módon. A kártyának meg kell felelnie a három feltétel egyikének (a legmagasabb, legalacsonyabb vagy egyetlen az adott színből), a rádiókommunikáció-jelzőt viszont nem teheted rá a kártyára, csak fordítsd át a piros oldalára és tedd a kártya mellé. A többi játékosnak a megérzéseikre kell hallgatniuk, hogy eldöntsék, milyen üzenetet próbálsz küldeni.



Megszakítás

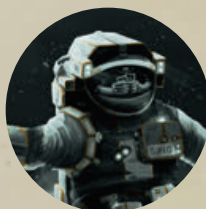
Ha a ezt a szimbólumot látjátok, a rádiókapcsolat egy időre teljesen megszakad. A szimbólum melletti szám mondja meg, hogy hányadik körtől kezdődhet meg újra a kommunikáció. A jelzett körtől kezdődően a kommunikáció eredeti szabályai lépnek életbe.

Ebben a helyzetben a küldetés első két ütése alatt nem kommunikálhattok. A harmadik kör előtt kezdődhet meg a kommunikáció.



Parancsnoki döntés

Ha a küldetésnél ezt a szimbólumot látjátok, tegyétek a megfelelő számú feladat kártyát képpel lefelé az asztal közepére. A játékkártyák kiosztása után a parancsnok egyesével megkérdezi társait, hogy alkalmasnak érzi-e magát az összes feladat elvégzésére. Csak „igen” és „nem” válasz lehetséges. Ezután a parancsnok eldönti, hogy ki kapja a megbízatást. Csak ezután fedjétek fel a feladatkártyákat. A küldetést meg-



A csendes zónában a megérzésekre kell hallgatnotok. Kártyát használhattok kommunikációra, a jelzőt viszont nem lehet rátenni.

Megszakításkor lehet kommunikálni, de csak egy meghatározott körtől kezdve.

Parancsnoki döntés esetén egy kijelölt játékosnak kell teljesítenie az összes feladatot.

Parancsnoki elosztás esetén a parancsnok egyenlően osztja szét a feladatokat a legénység közt.

Öt játékos esetén egy kiegészítő szabály lép életbe a 25. küldetéstől kezdve, amelyet a hajónaplóban a küldetés száma körüli arany szegély jelez.

25

nyeritek, ha a kijelölt játékos teljesíti az összes feladatot. A parancsnok nem jelölheti ki saját magát a feladatok elvégzésére.

Parancsnoki elosztás

Ha a küldetésnél ezt a szimbólumot látjátok, a parancsnok irányítja a feladatok kiosztását. A megszokott módon készítsétek elő a küldetést, de ne tegyetek feladatkártyát az asztal közepére. A parancsnok felfedi az első feladatkártyát és egyesével megkérdez minden játékost, hogy vállalja-e a feladatot. Csak „igen” és „nem” válasz lehetséges. Ezután a parancsnok eldönti, hogy ténylegesen ki kapja a megbízatást. Választhatja saját magát is. Ismételjétek meg a folyamatot, amíg az összes feladat kiosztásra nem kerül. Ügyeljete arra, hogy a feladatokat egyenlően kell elosztani. Az elosztás végén senkinek sem lehet kettővel több feladata, mint bármelyik másik játékosnak. Ha a küldetés feladatjelzőket is használ, a feladatkártyákkal együtt kell kiosztani őket, vagyis az első feladatjelzőt az első feladatkártyával együtt, és így tovább.



JÁTÉK ÖT JÁTÉKOSSAL

A játék alapvető szabályai nem változnak ötfős játék esetén sem, de vigyázzatok, mert öt játékosnál helyenként különösen nagy kihívások elé állíthat benneteket a játék. A kaland későbbi állomásai során a nehézség exponenciálisan emelkedik. Viszont ha öt fővel is sikerrel jártok, örök hírnevet szerezhettek magatoknak!

A játék öt fővel is a korábban részletezett szabályok szerint zajlik, csak egyetlen, a feladatkártyákkal kapcsolatos kiegészítő szabály lép életbe a 25. küldetéstől kezdődően. A küldetés száma körül lévő arany szegély jelzi, ha használható a kiegészítő szabály.

Miután kiosztottátok a játékkártyákat és a feladatkártyákat, de még mielőtt az első kör elkezdődne, egy játékos átadhatja az egyik feladatát egy másik játékosnak. Döntsétek el közösen, hogy melyik játékos adja át és melyik veszi át a feladatot, anélkül, hogy bármit elárulnátok a kezetekben tartott kártyákról. Használhatjátok ezt a kiegészítő szabályt a 27. és a 37. küldetés során is.

A feladatkártya átadása után egy játékosnak eggyel több, egynek pedig eggyel kevesebb feladata lesz, mint előtte. A játékban lévő feladatok száma nem változik, vagyis nem rakhattok vissza feladatot a pakliba. Nem kell megnövelnetek a hajónaplóban a kísérletek számát, ha használtátok kiegészítő szabályt.

JÁTÉK KÉT JÁTÉKOSSAL

A „The Crew” három vagy több játékosal az igazi, de ketten is játszhatjátok, ekkor a játék előkészítése az alábbi változtatásokkal történik:

1. Tegyétek félre a négyes rakétakártyát.
2. A megmaradt 39 játékkártyából tegyetek hetet egymás mellé képpel lefelé, majd újabb 7 kártyát képpel felfelé egyesével az előbbi hét kártyára.
3. Keverjétek össze a négyes rakétát a megmaradt játékkártyákkal és osszatok mindkét játékosnak 13-13 kártyát képpel lefelé.
4. Mindkét játékos vegyen el egy rádiókommunikáció-jelzőt és tegye maga elé a zöld oldalával felfelé, valamint vegyen magához egy emlékeztető-kártyát.
5. Tegyétek a segélykérésjelzőt képpel lefelé az asztalra.
6. Keverjétek meg a 36 kisméretű feladatkártyát és képezzetek belőlük egy képpel lefelé fordított paklit. Tegyétek a feladatjelzőket elérhető távolságra.

Mielőtt elkezdenétek az első kört, egy játékos átadhatja az egyik feladatkártyáját egy másik játékosnak.

Kétjátékos módban a harmadik játékost JARVIS két sorba rendezett 14 kártyája testesíti meg.

A parancsnok választ feladatot, és játszik ki kártyákat JARVIS helyett. Egyik döntést sem beszélheti meg a játékostársával.

Két játékos esetén a parancsnok szerepét ugyanúgy a négyes rakétával rendelkező játékos tölti be. A parancsnok feladatai nem változnak (ő kezdi a feladatválasztást, az első kört, és ha szükséges, végrehajtja a küldetés speciális szabályait).

Ezeken felül a parancsnok átveszi JARVIS-szal kapcsolatos adminisztrációs feladatokat. JARVIS egy mesterséges intelligencia, aki elkísér titeket a kalandotok során. JARVIS-t a két sorba lerakott 14 kártya testesíti meg. Mivel JARVIS egy test nélküli entitás, a parancsnoknak kell helyette döntést hoznia. JARVIS-t úgy kell kezelni, mint a legénység harmadik tagját, azonban JARVIS helyett parancsnok dönt, hogy melyik nyílt (képpel felfelé lévő) kártyát játssza ki. A másik játékosal nem beszélheti meg a döntését. A feladatok kiosztása során is a parancsnok dönti el azt is, hogy JARVIS melyik feladatot fogja végrehajtani. Kezeljétek JARVIS-t úgy, mint egy harmadik játékost és döntsétek el, hogy hová „üljön”.



Példa JARVIS kártyáinak elrendezésére a küldetés kezdetén

JARVIS kártyái közül csak a képpel felfelé lévőök játszhatók ki.

JARVIS csak képpel felfelé lévő kártyákat játszhat ki. Amint kijátszottatok egy kártyát, az alatta lévő kártyát fel kell fordítani, de csak az ütés befejezését követően.

TIPPEK ÉS VARIÁCIÓK

- A kommunikáció hiánya is kommunikáció. Gyakran akkor is érdemes kísérletet tenni egy feladat teljesítésére, ha senki sem kommunikált.
- Legtöbbször könnyebb elvinni egy kártyát úgy, hogy az nincs a kezében, különösen igaz ez a kisebb értékű kártyákra.
- Rakétával könnyedén elvihetsz egy olyan színű kártyát, amilyen szín nincs a kezében.
- Ne feledjétek, a négyes rakétakártya **mindig** visz egy ütést, mivel ez a legmagasabb értékű kártya a játékban.
- Aranyat ér, ha egy ütéssel több feladatot is sikerül teljesíteni. Vegyétek ezt figyelembe már a feladatok kiválasztásakor is.
- Ha egy adott színből csak a nyolcas és a kilences kártya van a kezében, inkább a 8-ast (legalacsonyabb) érdemes kommunikálni, és nem 9-est (legmagasabb). Ezzel egyértelművé téve, hogy a 9-es is nálad van.

Három fős nehezítés

Ha hárman játszanátok, de nagyobb kihívásra vágytok, próbáljátok ki a következő módosításokat:

- A játék előkészítése során tegyétek vissza az összes zöld játék- és feladat-kártyát, valamint az egyes számú rakétakártyát a játék dobozába. Ezután a játék az általános szabályok szerint zajlik.
- A hajónapló valamennyi speciális szabálya életbe lép.
- Csak a 13. és a 44. küldetésre lesz hatással ez a módosítás. Ezeknél a küldetéseknél nem kell majd ütést vinnetek az egyes értékű rakétakártyával.

SAJÁT KÜLDETÉSEK

Ha az 50 küldetés nem lenne elegendő a számotokra, kitalálhattok saját küldetéseket a rendelkezésre álló játékelemek felhasználásával.

Egyszerűen csak kombináljatok bármennyi feladat-kártyát és feladatjelzőt bármelyik speciális szabállyal.

Ezután találjatok ki hozzá egy kerettörténetet, és már el is készítettétek a saját egyedi kalandotokat!

A SZERZŐ



Thomas Sing 1961-ben született, és a Bodén-tó partján fekvő Konstanz városában él. Pár évvel ezelőtt a közgazdász végzettségű Sing a barátaival együtt megvásárolt egy nagy sarki üzletet. Így elegendő ideje jut a hobbijára, a matematikára, Miss Lupunra, és természetesen a játékfejlesztésre.

Az iskolás éveiben Thomas Sing világcsúcstartó volt a Ludo nevű játékban, ezzel be is került a Guinness Rekordok Könyvébe.

Az első Kosmos által kiadott játéka, a The Crew remekül és egészen egyedi módon egyesíti a rendkívül népszerű ütészívős kártyajátékok és a kooperatív játékok világát.

A szerző és a kiadó szeretne köszönetet mondani az összes játékesztelőnek és szabályolvasónak akik a kezdetektől közreműködtek abban, hogy a játék azzá váljon, amit ma „The Crew” -ként ismerünk. Ez különösen igaz Marco Armbrusterre, Wolfgang Schmidtsre és a KOSMOS szerkesztőségének tagjaira.

Külön köszönet Klausnak, Ralfnak and Volkernek, akik mindig készen álltak arra, hogy felfedezzék a mérhetetlen világot.

Jogi információk

Szerző: Thomas Sing

Illusztrátor: Marco Armbruster

Grafika: Sensit Communication

Szerkesztő: Kilian Vosse, Wolfgang Lüdtke

Magyar fordítás: Pestya

Szerkesztette: Nargoth

All Rights Reserved

MADE IN POLAND

© 2019 Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerst. 5-7, 70184 Stuttgart

Telefon +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de