

DIE CREW MISSION TIEFSEE



KÄPT'N FÜR EINEN TAG

Diese Mini-Erweiterung bietet zwei neue Missionen für euer Tiefsee-Abenteuer. Ihr könnt sie einzeln oder im Verlauf der Geschichte von *Die Crew: Mission Tiefsee* spielen. Dort gehören sie zwischen die Missionen 16 und 17.

Unverkäufliches Promomaterial.
Nur spielbar mit „Die Crew: Mission Tiefsee“.
Es gelten die dortigen Sicherheitshinweise.

info@kosmos.de, kosmos.de
Art.-Nr.: 682668
Chargen-Nr.: 1337

© 2021 KOSMOS Verlags-GmbH & Co. KG
Pflizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199

CE

KOSMOS

MISSION TIEFSEE – KÄPT'N FÜR EINEN TAG

Computerlogbuch der Kench, Käpt'n Abdi Muse, Tag 21.

Jetzt bin ich wohl der Käpt'n. Zumindest heute, denn Meg ist etwas angeschlagen. Das werde ich zu nutzen wissen, denn ich möchte versuchen, dem Wrack die letzten Geheimnisse zu entlocken. Wahrscheinlich müssen wir dazu in dessen hinterste Winkel vordringen, was höchste Vorsicht erfordert. Einmal an der falschen Stelle angesetzt, und das ganze Ding könnte über uns einbrechen. **Käpt'n ist, wer das 1er-U-Boot hat. Hat der Käpt'n alle U-Boote auf der Hand, teilt die Karten neu aus. Euer Käpt'n muss genau 2 Stiche gewinnen. In diesen darf aber keine 7, 8 oder 9 enthalten sein. Wart ihr erfolgreich, versucht es erneut mit genau 3 Stichen.**

Q1



**genau 2 (3) Stiche,
aber keine**



Computerlogbuch der Kench, Käpt'n Abdi Muse, Tag 21.

Möglicherweise sind wir einem besonderen Fund ganz nah! Dafür müssen wir aber wirklich auf Zack sein. **Der Gesamtschwierigkeitsgrad ist von der Anzahl der Crewmitglieder abhängig. Die Verteilung der Aufträge erfolgt nach den normalen Regeln, inklusive der Passen-Option. Die Auftragskarten bleiben dabei aber verdeckt, ihre Vorderseiten spielen in dieser Mission keine Rolle. Die Summe eurer jeweils gewählten Schwierigkeitsgrade gibt vor, wie viele Stiche die einzelnen Crewmitglieder gewinnen müssen. Wer z.B. 2 Karten mit den Schwierigkeitsgraden 2 und 4 gewählt hat, muss genau 6 Stiche gewinnen.**

Q2



**Auftragskarten bleiben
verdeckt. Summe der
jeweils gewählten
Schwierigkeitsgrade =
Anzahl zu gewinnender
Stiche.**

