

DIE CREW

MISSION TIEFSEE

ANLEITUNG

FANGT HIER
AN ZU LESEN!

Spielmaterial	2
Das Stichspiel	3
Kommunikation	5
Missionsvorbereitung	7
Missionsablauf	8
Los geht's!	12
Machbarkeit	13
Spielhilfe: Notsignale	14
Auftragskarten	16
Symbole im Logbuch	19
Das Spiel zu zweit	21
Tipps, Autor und Impressum	23
Schnellübersicht	24

KOSMOS

Erklär-App

Die kostenlose Bonus-App*

- + Spielen ohne Regellesen
- + atmosphärischer Soundtrack

*für iOS, Android, Fire OS
Kompatibilität prüfen im Store



Ladet die kostenlose „Erklär-App“ herunter!

Ihr habt schon „Die Crew“ gespielt? Dann könnt ihr direkt zum Kapitel „Missionsablauf“ auf Seite 8 springen!

Alter

10+

Spieler

3-5*

* 2-Spieler-Variante auf Seite 21

Erstaunlich! Erst ein überraschend kleiner Teil unserer Weltmeere wurde bisher erforscht. Jetzt habt ihr die Chance, das gemeinsam zu ändern. Stürzt euch als Crew in die Fluten! Eure Auftraggeber scheinen zu wissen, was euch dort unten erwartet, aber so wirklich rücken sie nicht mit der Sprache heraus. Taucht tief hinab, um der Sache auf den Grund zu gehen.

„Die Crew – Mission Tiefsee“ ist der eigenständige Nachfolger von „Die Crew“, das „Kennerspiel des Jahres 2020“. Gleich 96 vielfältige Auftragskarten stellen euch vor abwechslungsreiche Herausforderungen und sorgen für ein facettenreiches und neuartiges Spielgefühl. Gute Kommunikation ist dabei unerlässlich – doch die ist unter Wasser schwieriger als gedacht ...

SPIELMATERIAL

40 große Karten (Spielkarten)

36 Farbkarten
in 4 Farben mit
den Werten 1-9

4 U-Boot-Karten
mit den Werten 1-4

5 große Erinnerungskarten

96 kleine Karten
(Auftragskarten)

6 Plättchen

5 Sonarplättchen
1 Notsignalplättchen

1 Käpt'n-Aufsteller

1 Anleitung

1 Logbuch



„Die Crew – Mission Tiefsee“ ist ein kooperatives, missionsbasiertes Stichspiel. Was bedeutet das?

Kooperativ

Ihr gewinnt gemeinsam oder ihr verliert gemeinsam – nur wenn jeder von euch erfolgreich ist und ihr euch dabei gegenseitig helft, habt ihr eine Chance zu gewinnen.

Missionsbasiert

Eure Reise erstreckt sich über eine Vielzahl unterschiedlicher Missionen, jede mit eigener Siegbedingung, die ihr nacheinander als zusammenhängende Geschichte durchspielen könnt. Ihr könnt aber auch einfach einzelne Missionen nach eigener Wahl spielen. **Die Missionen findet ihr im Logbuch.**

Ihr werdet dieses Abenteuer kaum am Stück durchspielen können. Setzt euch daher am besten häufiger zusammen, bis ihr am Ziel seid. Die ersten Missionen werden sehr schnell gehen und selten mehr als 5 Minuten beanspruchen. Später werdet ihr aber durchaus länger an einzelnen Missionen sitzen.

Stichspiel

In „Die Crew – Mission Tiefsee“ werden Spielkarten verteilt und jeder Spieler spielt in jeder Runde eine der eigenen Handkarten offen in die Tischmitte. Diese Karten nennt man den „Stich“. Wer die Karte mit dem höchsten Wert ausgespielt hat, gewinnt den Stich. Dabei gilt allerdings die Regel des Bedienzangs.

Bedienzang bedeutet, dass jeder Spieler die Kartenwahl des ersten Spielers „bedienen“ muss, also eine Karte des selben Typs ausspielen muss. Nur wenn du keine Karte dieses Typs auf der Hand hast, darfst du eine Karte deiner Wahl ausspielen. Allerdings können den Stich nur Karten gewinnen, die den Bedienzang erfüllt haben. Von diesen gewinnt

ACHTUNG

Wenn ihr die Farben der Karten nicht gut unterscheiden könnt, könnt ihr euch stattdessen an diesen vier Symbolen orientieren:



Jeder Farbe der Farbkarten ist ein Symbol zugeordnet.

„Die Crew – Mission Tiefsee“ bietet euch zwar eine Geschichte, aber genauso gut könnt ihr Missionen, die euch besonders gut gefallen immer wieder spielen, da keine zwei Versuche gleich verlaufen werden. Spielt so, wie es euch am meisten Spaß macht.

In dieser Spalte findet ihr kurz und knapp die wichtigsten Regeln. So findet ihr auch nach einer längeren Pause schnell ins Spiel zurück.

In jeder Runde spielt jedes Crewmitglied reihum eine Karte aus. Diese Karten bilden den Stich. Die höchste Karte gewinnt den Stich.

Die zuerst gespielte Karte in jedem Stich muss bedient werden.

Das gilt für Farb- und für U-Boot-Karten.

Kann nicht bedient werden, darf eine Karte nach Wahl ausgespielt werden.

Nur Karten der angespielten Farbe können den Stich gewinnen, es sei denn, es sind U-Boote. Es gibt aber keinen Stichzwang.

U-Boote sind Trumpf und gewinnen jeden Stich. Liegen mehrere U-Boote im Stich, gewinnt das U-Boot mit dem höchsten Wert.

Gewonnene Stiche werden verdeckt abgelegt; nur der jeweils letzte Stich darf nochmals betrachtet werden.

diejenige mit dem höchsten Wert. Die **fünf Kartentypen** sind pinke, blaue, grüne und gelbe Karten sowie U-Boot-Karten. Einen gewonnenen Stich legt ihr verdeckt zur Seite. Ihr dürft euch nur den jeweils letzten Stich nochmals ansehen.

Es gibt keinen Stichzwang, das heißt, wenn ihr bedienen könnt, dürft ihr auch eine Karte mit niedrigem Wert spielen, obwohl ihr mit einer anderen Karte in der Lage wärt, den Stich zu gewinnen. Ihr seid also nicht dazu gezwungen, einen Stich zu gewinnen.

Die U-Boote haben eine Sonderstellung, die Trumpf genannt wird. Das bedeutet, dass sie immer den Stich gewinnen, egal welche anderen Karten im Stich liegen. Auf eine Farbkarte darf ein U-Boot aber nur dann gespielt werden, wenn die Farbe nicht bedient werden kann. **Auch U-Boote müssen bedient werden, falls möglich.** Liegen mehrere U-Boote im Stich, gewinnt die mit dem höchsten Wert.

In den folgenden Beispielen wurde jeweils markiert, welcher Kartentyp bedient werden muss, also welche Karte als erstes in den Stich gespielt wurde:



8 und **6** bedienen beide die Farbe gelb. **8** ist höher und gewinnt daher den Stich.



3 bedient die Farbe grün. **5** ist höher und gewinnt daher den Stich. **9** hat den höchsten Wert, bedient aber nicht die geforderte Farbe grün und kann daher nicht gewinnen.

In „Die Crew – Mission Tiefsee“ geht es immer darum, dass die richtigen Spieler die richtigen Stiche gewinnen. Dafür müsst ihr euch gut koordinieren.

Kommunikation

Eine wichtige Regel im Spiel ist, dass ihr euch nicht über die Karten in eurer Hand austauschen dürft. Es ist nicht erlaubt, den anderen Crewmitgliedern zu zeigen, zu sagen oder anzudeuten, welche Karten ihr selbst besitzt. Es gibt aber eine Kommunikationsmöglichkeit in Form der **Sonarplättchen**. Jeder von euch hat ein Sonarplättchen, das genau einmal pro Mission eingesetzt werden darf. Es darf jederzeit vor einem Stich eingesetzt werden, aber niemals währenddessen. Scheitert ihr bei einem Missionsversuch, dürft ihr es im nächsten Versuch natürlich wieder einsetzen.



Sind Auftragskarten im Spiel, müsst ihr diese erst unter euch aufteilen, bevor ihr kommunizieren dürft. Auftragskarten erklären wir auf Seite 16.



3 bedient die Farbe blau. **7** ist höher und würde den Stich gewinnen. Das **1**-U-Boot ist allerdings Trumpf und gewinnt daher den Stich.



2 und **4** bedienen beide das **3**-U-Boot. Das höchste U-Boot im Stich ist die **4**. Es gewinnt daher den Stich.

Faustregel für den Informationsaustausch:

Wenn ihr etwas nur wisst, weil ihr eure eigenen Handkarten kennt, dürft ihr über diese Information nicht reden.

Höchstens eine Kommunikation pro Crewmitglied pro Missionsversuch.

Kommunikation erst nach der Auftragsverteilung und dann jederzeit vor einem Stich; niemals währenddessen.

Kommunikation:

1. 1 Farbkarte auslegen (kein U-Boot)
2. Sonarplättchen platzieren
 - › Oben = Höchste
 - › Mitte = Einzige
 - › Unten = Niedrigste
3. Erinnerungskarte nehmen

Wenn ihr kommunizieren wollt, nehmt ihr eine **Farbkarte** von euren Handkarten und legt sie aufgedeckt vor euch ab, sodass sie jeder sehen kann. Diese Karte bleibt Teil eurer Handkarten, sie kann also regulär gespielt werden. Der einzige Unterschied ist, dass jedes andere Crewmitglied nun auch diese Karte kennt. Legt dann euer Sonarplättchen mit der grünen Seite nach oben entsprechend auf die Karte, um euren Crewmitgliedern eine wichtige Information mitzuteilen:

- › An den oberen Rand, wenn es eure höchste Karte dieser Farbe ist.
- › In die Mitte, wenn es eure einzige Karte dieser Farbe ist.
- › An den unteren Rand, wenn es eure niedrigste Karte dieser Farbe ist.



*höchste
pinke Karte*



*einzig
gelbe Karte*



*niedrigste
grüne Karte*

U-Boot-Karten dürfen nie kommuniziert werden.

Eine dieser Bedingungen muss zutreffen, ansonsten dürft ihr die Karte nicht zum Kommunizieren wählen. **U-Boot-Karten dürfen nie kommuniziert werden!**



6 darf nicht kommuniziert werden, weil sie weder die höchste, noch die niedrigste, noch die einzige gelbe Karte der Handkarten ist. Das U-Boot darf nie kommuniziert werden. Alle anderen Handkarten dürfen kommuniziert werden.

Die Platzierung der Sonarplättchen darf nicht verändert werden, falls ihre Aussage nicht mehr stimmt. Z. B. kann eine kommunizierte „höchste“ Karte im Spielverlauf zur „einzigsten“ Karte der Farbe werden. Das Sonarplättchen darf aber trotzdem nicht umgelegt werden.

Nehmt nach dem Platzieren von Karte und Plättchen eine der **Erinnerungskarten** auf die Hand. Ihr Zweck ist, euch daran zu erinnern, dass auf dem Tisch noch eure kommunizierte Karte liegt. Wenn ihr diese ausspielt, könnt ihr die Erinnerungskarte wieder ablegen. Dreht dann das Sonarplättchen auf die rote Seite um anzuzeigen, dass ihr in dieser Mission bereits kommuniziert habt.



Erinnerungskarten sehen auf beiden Kartenseiten anders aus, als alle anderen Karten, sodass auch eure Crewmitglieder sehen können, dass ihr eine Erinnerungskarte auf der Hand habt.

MISSIONSVORBEREITUNG

Führt die folgenden Schritte vor jeder Mission aus:

1. Mischt die 40 großen Spielkarten und verteilt sie verdeckt und gleichmäßig an alle Crewmitglieder. **Spielt ihr zu dritt, erhält einer von euch eine Karte mehr als die anderen.** Nach dem letzten Stich bleibt daher eine Karte übrig, die nicht mehr ausgespielt wird.
2. Jeder legt ein Sonarplättchen mit der grünen Seite nach oben vor sich aus. Legt für jeden eine Erinnerungskarte bereit.
3. Legt das Notsignalplättchen verdeckt aus.
4. Mischt die 96 kleinen Auftragskarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Die Platzierung der Sonarplättchen darf nicht verändert werden, falls ihre Aussage nicht mehr stimmt.

Erinnerungskarten werden abgelegt, sobald die kommunizierte Karte gespielt wird.

Spielkarten werden an die Crewmitglieder verteilt – mit ihnen wird gespielt.

Auftragskarten geben vor, was getan werden muss, um die Mission erfolgreich abzuschließen.



bedeutet, dass ihr Aufträge im Gesamtwert von 4 ziehen müsst.



Zieht Auftragskarten, bis ihr den Gesamt-Schwierigkeitsgrad der Mission exakt erreicht.

MISSIONSABLAUF

In den meisten Missionen müsst ihr unterschiedlich herausfordernde Aufträge erfüllen, die ihr auf den Auftragskarten findet. Sofern eine Mission keine anderen Regeln vorgibt, teilen die Crewmitglieder die Aufträge der Mission unter sich auf. Die Menge an Aufträgen ergibt sich aus dem Gesamt-Schwierigkeitsgrad der Mission. Diesen erkennt ihr an diesem Symbol:

Jede Auftragskarte zeigt auf ihrer Rückseite drei Schwierigkeitsgrade. Je einen für 3, 4 und 5 Crewmitglieder. Spielt ihr also z.B. zu viert, ist für euch nur der in der Mitte der Karte stehende Schwierigkeitsgrad wichtig – die anderen beiden könnt ihr ignorieren.

Zur Missionsvorbereitung zieht ihr vom verdeckten Auftragskartenstapel so lange Karten, bis deren Schwierigkeitsgrade in Summe dem Gesamt-Schwierigkeitsgrad der Mission entsprechen. Diesen Wert müsst ihr **exakt** erreichen. Dazu müsst ihr gegebenenfalls Karten im Stapel überspringen.

Wir empfehlen, gespielte Aufträge zunächst nicht wieder in den Stapel zu mischen, damit ihr immer neue Aufträge erhaltet. Gehen euch dann langsam die Auftragskarten aus, mischt einfach wieder alle zusammen.



Ihr spielt zu viert Mission 5, die den Schwierigkeitsgrad 5 hat. Ihr habt bereits zwei Karten mit den Schwierigkeitsgraden 2 und 1 gezogen. Die nächste Karte hat den Schwierigkeitsgrad 3. Mit dieser würdet ihr auf 6 kommen (2+1+3),

was aber zu viel ist. Ihr überspringt daher so lange Karten im Stapel, bis ihr eine Karte mit Schwierigkeitsgrad 2 zieht. Zieht ihr vorher eine Karte mit Schwierigkeitsgrad 1, müsst ihr danach noch eine weitere Karte mit Schwierigkeitsgrad 1 ziehen.

Ist das erledigt, legt die gezogenen Auftragskarten in die Tischmitte und deckt sie nacheinander auf. Alle übrigen Auftragskarten werden für diesen Durchgang der aktuellen Mission nicht benötigt. Schaut jetzt eure Handkarten an. Wer das 4er-U-Boot hat, sagt das laut an und ist für die aktuelle Mission euer **Käpt'n**. Zur Erinnerung erhält dieses Crewmitglied den Käpt'n-Aufsteller.

Es kann vorkommen, dass eine Mission auf Grund bestimmter Auftragskonstellationen nicht lösbar ist. Näheres dazu findet ihr auf Seite 13.

Euer Käpt'n wählt immer als Erster einen Auftrag aus der Tischmitte und legt ihn offen vor sich. Danach nehmen die restlichen Crewmitglieder im Uhrzeigersinn nacheinander jeweils eine Auftragskarte ihrer Wahl, bis alle Aufträge verteilt sind. Jeder von euch kann daher durchaus mehrere Aufträge erhalten und nicht alle haben zwangsläufig dieselbe Anzahl Aufträge.

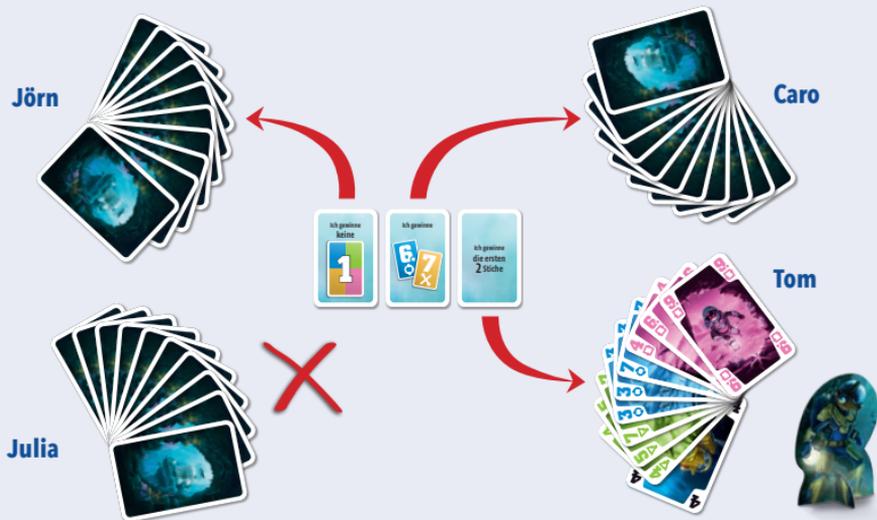
In den ersten Missionen gibt es nur wenige Aufträge. Es wird nicht unbedingt jeder von euch einen Auftrag haben und die Missionen sind häufig schnell gespielt.

Sollten zu Beginn der Auftragswahl in der Tischmitte **weniger Auftragskarten als Crewmitglieder** liegen, z.B. 3 Auftragskarten bei 4 Crewmitgliedern, darf bei der Auftragswahl **gepasst** werden. Wer also eigentlich einen Auftrag nehmen müsste, darf darauf verzichten (das gilt auch für den Käpt'n). Nachdem jedes Crewmitglied einmal mit Wählen dran war, **müssen** aber alle Aufträge verteilt sein. Gibt es gleich viele oder mehr Auftragskarten als Crewmitglieder, darf niemals gepasst werden.

Wer das 4er-U-Boot hat, erhält für den aktuellen Missionsversuch den Käpt'n-Aufsteller, gilt aber weiterhin als Crewmitglied.

Auftragskarten werden von den Crewmitgliedern im Uhrzeigersinn ausgewählt, beginnend mit dem Käpt'n.

Nur bei weniger Auftragskarten als Crewmitgliedern darf gepasst werden. Nach einer Wählerunde müssen aber alle Aufträge verteilt sein.



Möglicher Aufbau und Kartenverteilung für Mission 5 im Logbuch: Tom hat das **4**-U-Boot. Damit ist er der Käpt'n für diese Mission und beginnt daher die Auftragskartenauswahl. Er entscheidet sich für „Ich gewinne die ersten 2 Stiche“, da er das **4**-U-Boot und die pinke **9** auf der Hand hat und damit leicht die ersten zwei Stiche gewinnen sollte. Julia möchte keinen der Aufträge und passt. Jörn und Caro müssen jeweils einen der verbliebenen Aufträge nehmen. Keiner von ihnen darf passen, weil alle Aufträge verteilt sein müssen, nachdem jeder einmal dran war. Hätten in der Mitte stattdessen 5 Auftragskarten gelegen, hätte niemand passen dürfen. Nachdem jeder einen Auftrag gewählt hätte, wäre Tom wieder dran gewesen und hätte zusätzlich den letzten Auftrag nehmen müssen.

Ein Auftrag ist erfüllt, wenn seine Bedingungen erfüllt sind und nicht mehr fehlschlagen können.

Sind alle Aufträge oder die Aufgabe der jeweiligen Mission erfüllt, habt ihr die Mission gewonnen.

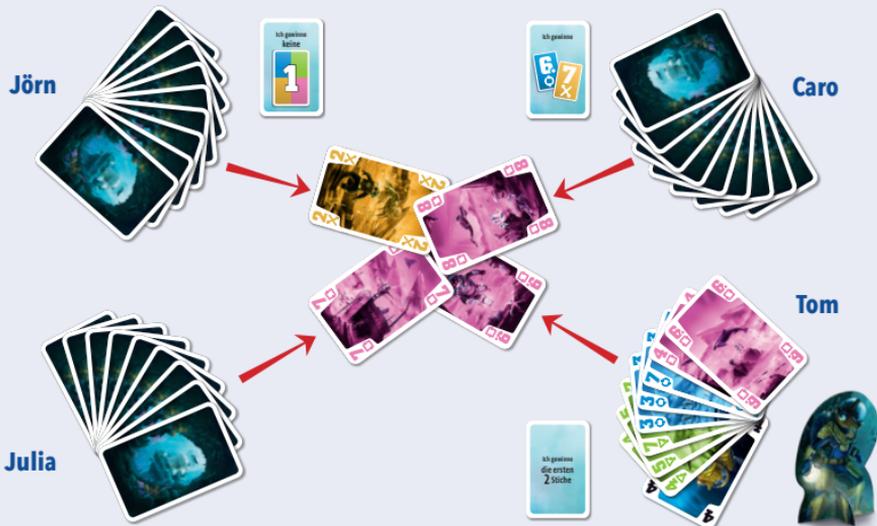
Ein Auftrag ist erfüllt, wenn seine Bedingung erfüllt ist und nicht mehr fehlschlagen kann. Dreht dann die entsprechende Auftragskarte auf ihre Rückseite. Ein Crewmitglied kann auch mehrere Aufträge mit demselben Stich erfüllen. Sobald jeder von euch alle eigenen Aufträge erfüllt hat, habt ihr die Mission erfolgreich abgeschlossen und könnt sofort die nächste Mission beginnen. Wie viele Versuche ihr für die Mission gebraucht habt, tragt ihr dann im Logbuch ein.

Wenn auch nur ein einziger Auftrag nicht mehr erfüllt werden kann, habt ihr sofort verloren und müsst diese Mission von vorne beginnen. **Für einen neuen Versuch müsst ihr die Spielkarten mischen und neu ausgeben. Bei den Auftragskarten habt ihr die Wahl, ob ihr euch erneut an denselben Aufträgen versuchen wollt, oder ob ihr die Karten ablegt und neue Auftragskarten zieht.**

Wenn alle Aufträge verteilt wurden, eröffnet der Käpt'n den ersten Stich. Danach eröffnet immer derjenige den nächsten Stich, der den vorherigen gewonnen hat. Einige Missionen verwenden keine Auftragskarten. Auch in diesen eröffnet immer der Käpt'n den ersten Stich.

Scheitert eine Mission, versucht dieselben Aufträge erneut oder zieht neue vom Stapel.

Der Käpt'n eröffnet immer den ersten Stich. Alle weiteren Stiche eröffnet, wer den vorherigen Stich gewonnen hat.



Als Käpt'n beginnt Tom das Spiel. Er eröffnet den ersten Stich mit seiner pinken **9**. Julia spielt eine pinke **7** in den Stich. Jörn hat keine pinken Karten auf der Hand und spielt deshalb eine Karte seiner Wahl aus: die gelbe **2**. Er hätte auch ein U-Boot spielen können. Allerdings hätten sie die Mission dann sofort verloren, weil Tom die ersten 2 Stiche gewinnen muss. Caro spielt eine pinke **8** in den Stich. Tom hat den höchsten Wert der gespielten pinken Karten, gewinnt daher den Stich und eröffnet den nächsten.

LOS GEHT'S!

Ihr wisst jetzt genug, um in die Geschichte von „Die Crew Mission Tiefsee“ einzutauchen. Startet mit der hier abgebildeten Mission – 40 Jahre vor unserem Abenteuer:

Tagebuch von Meg Diver, 17. September 1981.

Liebes Tagebuch, heute ist mein 10. Geburtstag und der beste Tag überhaupt! Mama hat nämlich versprochen, dass wir an meinem Geburtstag eine große Segeltour machen. Also heute! Und Christine, James und Naomi dürfen auch mit. Ich kann vor lauter Aufregung schon nicht mehr schlafen, aber es ist noch sooo früh und draußen ist alles dunkel. Ich hab schon alle meine Sachen gepackt, nur mein Mantel fehlt noch. Den hol ich jetzt einfach auch schon.



Und so funktioniert es:

- Bereitet die Mission vor. (Seite 7 für drei bis fünf Spieler bzw. Seite 21 für zwei Spieler)
- Zieht jetzt so lange Karten vom Auftragskartenstapel, bis ihr auf einer den Schwierigkeitsgrad 1 neben eurer Crewmitgliederanzahl findet. Legt diesen Auftrag offen in die Tischmitte. (Anleitung Seite 8)
- Der Spieler mit dem 4er-U-Boot erhält den Käpt'n-Aufsteller und überlegt sich, ob er den Auftrag nehmen möchte. Falls nicht, passt er. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis jemand den Auftrag nimmt. Nach einer Runde muss er aber vergeben sein. (Anleitung Seite 9)
- Das Spiel beginnt, indem euer Käpt'n die erste Karte ausspielt. Denkt daran, dass ihr auch kommunizieren dürft. Probiert es aus! (Anleitung Seiten 3–7)
- Ist das Spiel zu Ende und der Auftragsbesitzer hat den Auftrag nicht erfüllt, spielt die Mission erneut. Falls doch, seid ihr bereit für das Logbuch! (Anleitung Seite 10)

Tragt jetzt eure Crew im Logbuch auf Seite 2 ein, lest den Prolog und beginnt dann eure Reise mit Mission 1.

Wenn ihr unterwegs auf neue Symbole stößt, schlagt sie in der Anleitung nach.

MACHBARKEIT

Ein gut gemeinter Ratschlag: Gebt euch nicht der Illusion hin, dass die vor euch liegenden Aufgaben immer einfach sind. Ihr werdet feststellen, dass ihr mit jedem Spiel besser werdet und jeder Rückschlag euer Verständnis der Abläufe und euer Spielvermögen schult. Tendenziell werden die Missionen stetig schwieriger. Wir empfehlen daher sehr, sie in der vorgegebenen Reihenfolge zu spielen. Es gibt unglaublich viele Möglichkeiten, wie die Karten verteilt sein können. Es kann daher immer passieren, dass sich eine Mission auf Grund der Kartenkonstellation als überraschend einfach oder unerwartet schwierig erweist.

Sicherlich werdet ihr auch die Situation erleben, dass ihr eure (verbliebenen) Handkarten seht und überzeugt seid, die Mission nicht schaffen zu können. Haltet den Drang zurück, diese Erkenntnis direkt euren Crewmitgliedern mitzuteilen oder sogar eure Karten aufzudecken. Viel zu oft wird dabei ein Detail übersehen, vergessen oder vorschnell beurteilt. Spielt in einer solchen Situation einfach die übrigen Stiche aus – das dauert nie lang, bringt aber womöglich doch noch einen Sieg.

Dennoch kann es vorkommen, dass es mit den ausgelegten Aufträgen nicht möglich ist, eine Mission erfolgreich abzuschließen. In diesen Fällen müsst ihr darauf achten, wie es zu dieser Situation gekommen ist und **ob ihr sie hättet abwenden können**. Wenn ihr z.B. dem letzten Crewmitglied den Auftrag „Ich gewinne mit einer beliebigen 2 einen Stich“ überlassen habt, dieses aber gar keine 2 auf der Hand hat, dann wart ihr entweder nicht aufmerksam genug, oder seid ein zu großes Risiko eingegangen. Die Mission ist dann leider gescheitert.

Faustregel für Fehlversuche:

Scheitert eine Mission nach der Verteilung der Auftragskarten, ist es nur dann ein Fehlversuch, wenn ihr diese Situation hättet abwenden können. Ansonsten tauscht je nach Situation Auftragskarten aus oder mischt und verteilt die Spielkarten erneut.



Vor dem ersten Stich jedes Missionsversuches kann ein Notsignal losgeschickt werden. Das Notsignalplättchen wird auf seine aktive Seite gedreht und das Notsignalfeld der aktuellen Mission wird eingekreist.

Achtet auf **unmögliche Auftragskombinationen**. Liegen z.B. die beiden Aufträge „Ich gewinne den ersten Stich“ und „Ich gewinne die ersten 2 Stiche“ aus und müssen diese an zwei unterschiedliche Crewmitglieder verteilt werden, ist das offensichtlich nicht lösbar. Mischt dann den zuletzt aufgedeckten Auftrag wieder in den Stapel und ersetzt ihn durch einen anderen Auftrag desselben Schwierigkeitsgrades. Liegen allerdings so viele Aufträge aus, dass beide Aufträge an ein einziges Crewmitglied gehen können, ist die Situation lösbar. Ihr dürft die Aufträge dann nicht austauschen.

Schließlich gibt es bei ein paar **U-Boot-Aufträgen** ein oder zwei Konstellationen, die den Missionserfolg unmöglich machen, egal wer den Auftrag übernimmt. Diese sind auf den Karten und/oder in der Anleitung erwähnt. Mischt und verteilt dann einfach alle Spielkarten erneut. Dafür müsst ihr euch natürlich keinen zusätzlichen Versuch eintragen.

Ihr seht also, dass ihr bereits bei der Verteilung der Aufträge Chancen und Risiken abwägen und gemeinsam die Machbarkeit der Mission erfassen müsst!

SPIELHILFE: NOTSIGNAL

Zu Beginn jeder Mission, nachdem alle Spiel- und gegebenenfalls Auftragskarten verteilt wurden, aber bevor irgendein Crewmitglied kommuniziert, könnt ihr ein Notsignal an das Forschungsschiff schicken. Dreht dazu das Notsignalplättchen auf seine aktive Seite (Boje). Entscheidet gemeinsam, ob ihr diese optionale Hilfe in Anspruch nehmen wollt.

aktiv



inaktiv



Kreist danach sofort im Logbuch euer Notsignalfeld der aktuellen Mission ein. Jedes Crewmitglied muss jetzt eine eigene Handkarte an seinen Nachbarn weitergeben. Es dürfen aber niemals U-Boote weitergegeben werden! Entscheidet gemeinsam, ob ihr die Karten linksherum oder rechtsherum weitergebt. Alle müssen dieselbe Richtung wählen! Dadurch könnt ihr eventuell sogar zuvor unmögliche Aufträge lösbar machen. Danach beginnt die Mission und folgt den üblichen Regeln.

Das Notsignalplättchen bleibt so lange aktiv, bis ihr die aktuelle Mission geschafft habt. Egal wie viele Versuche ihr benötigt, zu Beginn jedes Versuches dürft ihr eine Handkarte linksherum oder rechtsherum an ein Crewmitglied direkt neben euch verschieben. Auch wenn ihr darauf verzichtet, bleibt das Plättchen aktiv. Erst wenn ihr eine neue Mission beginnt, dreht ihr das Plättchen wieder um.

Nach jeder erfolgreichen Mission tragt ihr im Logbuch die Anzahl Versuche ein, die ihr gebraucht habt, bis ihr erfolgreich wart. Ist euer Notsignalfeld der Mission eingekreist, müsst ihr diese Zahl um 1 erhöhen.

Nutzt diese Hilfe nach eigenem Ermessen. Wenn euer Abenteuer insgesamt etwas einfacher sein soll, könnt ihr die Hilfe schon direkt bei eurem jeweils ersten Versuch nutzen. Jede Mission kann aber auch ohne den Einsatz des Notsignalplättchens abgeschlossen werden!

Ist das Notsignal aktiviert, darf jedes Crewmitglied eine Handkarte an seinen Nachbarn weitergeben. U-Boote dürfen nicht weitergegeben werden!

Es müssen entweder alle Crewmitglieder eine Karte weitergeben oder keins und alle müssen dieselbe Richtung wählen.

Das Notsignalplättchen bleibt aktiv, bis die aktuelle Mission geschafft ist und erhöht die Anzahl von Versuchen für diese Mission einmalig um 1.

ALLE Missionen können ohne das Notsignalplättchen abgeschlossen werden. Stellt ihr euch der Herausforderung?

Auftragskarten gelten nur für das Crewmitglied mit der jeweiligen Karte.

Jedes Crewmitglied legt seine gewonnenen Stiche verdeckt vor sich ab.

Gewonnene Spielkarten, die für einen Auftrag notwendig sind, dürfen offen unter die Auftragskarte gelegt werden.

AUFTRAGSKARTEN

Auf jeder Auftragskarte steht ein Auftrag, der zu erfüllen ist. Eine Auftragskarte gilt immer nur für das Crewmitglied, das den Auftrag ausgewählt hat. Ein Stich, und damit alle Karten in diesem Stich, werden von dem Crewmitglied gewonnen, das die höchste Farbkarte der angespielten Farbe oder das höchste U-Boot in den Stich gespielt hat. Jedes Crewmitglied legt seine gewonnenen Stiche verdeckt vor sich ab.

Wenn ihr Spielkarten gewinnt, die für die Erfüllung eines Auftrags notwendig sind, dürft ihr diese offen unter die entsprechende Auftragskarte legen. So müsst ihr euch nicht merken, welchen Teil des Auftrags ihr schon erfüllt habt. Ist der Auftrag erfüllt, dreht diese Spielkarten ebenfalls um.



blaue 4



2-U-Boot



beliebige
pinke Karte



beliebiges
U-Boot



beliebige 7

Auf den Auftragskarten sind die Spielkarten vereinfacht dargestellt. Vierfarbige Abbildungen beziehen sich dabei immer nur auf blaue, grüne, gelbe und pinke Spielkarten und niemals auf U-Boote.



Diese Aufträge zeigen Spielkarten, die gewonnen werden müssen. Sind mehrere Spielkarten abgebildet, müssen diese nicht im selben Stich gewonnen werden. Manche dieser Aufträge haben noch eine zusätzliche Bedingung, die ebenfalls erfüllt werden muss.

Bei diesen Aufträgen müsst ihr mehrere bestimmte Werte oder Kartentypen gewinnen. „**Genau**“ bedeutet, ihr müsst am Ende der Mission exakt die genannte Anzahl unter euren gewonnenen Spielkarten haben. „**Mindestens**“ bedeutet, ihr dürft auch mehr entsprechende Spielkarten gewinnen, aber keinesfalls weniger.

Bei diesen Aufträgen müsst ihr mit bestimmten Spielkarten entweder einen Stich oder bestimmte andere Spielkarten gewinnen. Beachtet, dass der U-Boot-Auftrag nicht lösbar ist, falls ein Crewmitglied alle U-Boote sowie die zu gewinnende Spielkarte auf der Hand hat. Mischt und verteilt die Spielkarten dann einfach erneut.

Bei diesen Aufträgen dürft ihr am Ende der Mission keine der abgebildeten Werte oder Kartentypen unter euren gewonnenen Spielkarten haben.

Diese Aufträge geben vor, welche der ersten und/oder letzten Stiche der Mission ihr gewinnen müsst, oder nicht gewinnen dürft. „**Nur**“ bedeutet, ihr dürft außer den genannten Stichen keine anderen Stiche gewinnen.

Diese Aufträge geben vor, wie viele Stiche ihr gewinnen müsst. „**Genau**“ bedeutet, ihr müsst am Ende der Mission exakt die genannte Anzahl gewonnener Stiche haben. Es ist aber egal, welche Stiche das sind und wann sie gewonnen werden. „**In Folge**“ bedeutet, dass ihr die genannte Anzahl Stiche direkt hintereinander gewinnen müsst. Hier ist es egal, ob ihr noch mehr Stiche insgesamt oder in derselben Folge gewinnt.





Bei diesen Aufträgen geht es um eure Anzahl gewonnener Stiche im Verhältnis zu der der anderen Crewmitglieder. Die Vergleichsaufträge mit dem Käpt'n darf dieser nie selbst wählen.



Bei diesen Aufträgen geht es um die Werte der Farbkarten im Stich. Es muss entweder ein bestimmter Wert in Summe getroffen oder über- bzw. unterschritten werden. Die Werte variieren teilweise je nach Crewmitgliederanzahl. Es gibt außerdem Aufträge, bei denen die einzelnen Werte im Stich größer oder kleiner als ein bestimmter Wert sein müssen. Bei der Erfüllung dieser Aufträge dürfen keine U-Boote im Stich liegen.



Bei diesen Aufträgen seht ihr euch eure Handkarten an und überlegt euch, wie viele Stiche ihr damit bis zum Ende der Mission gewinnen könnt. Diese Zahl notiert ihr dann je nach Auftrag offen oder geheim. Die Aufträge sind nur dann erfüllt, wenn eure Vorhersage am Ende der Mission korrekt ist.



Bei diesen Aufträgen müssen gleich viele Spielkarten von zwei bestimmten Farben gewonnen werden. Entweder zumindest einmal innerhalb eines beliebigen Stiches oder insgesamt am Ende der Mission. In beiden Fällen muss mindestens eine Spielkarte jeder genannten Farbe gewonnen werden.



Bei diesen Aufträgen müsst ihr am Ende der Mission mehr Spielkarten einer Farbe unter euren gewonnenen Spielkarten haben, als von einer anderen. Null Spielkarten der niedrigeren Farbe sind erlaubt, sodass in einem solchen Fall bereits eine Spielkarte der höheren Farbe ausreichend ist.

Bei diesen Aufträgen müssen entweder alle Spielkarten einer Farbe oder von jeder Farbe mindestens eine Spielkarte gewonnen werden. U-Boote spielen bei diesen Aufträgen keine Rolle.

Bei diesen Aufträgen muss ein Stich gewonnen werden, dessen Spielkarten nur ungerade oder gerade Werte haben. Bei der Erfüllung dieser Aufträge dürfen keine U-Boote im Stich liegen.

Diese Aufträge sind erfüllt, wenn das entsprechende Crewmitglied bis zum Ende der Mission keinen Stich mit den genannten Farben eröffnet hat. Es müssen alle genannten Farben berücksichtigt werden. Eröffnen bezieht sich dabei immer nur auf die erste Spielkarte eines Stiches.

SYMBOLE IM LOGBUCH

Strömung

Zeigt eine Mission dieses Symbol, ist eure Kommunikation gestört und ihr könnt euch nur noch eingeschränkt verständigen. Wenn ihr kommunizieren wollt, legt ihr wie gewohnt eine eurer Handkarten vor euch ab. Sie muss eine der drei Bedingungen erfüllen (höchste, einzige oder niedrigste eurer Handkarten in der Farbe). Ihr dürft aber euer Sonarplättchen nicht auf der Karte platzieren. Dreht es auf die rote Seite und legt es neben die Karte. Die anderen Crewmitglieder müssen sich nun einfühlen, um herauszufinden, welche Information übermittelt werden soll.

Tiefenrausch

Zeigt eine Mission dieses Symbol, legt ihr zwei Sonarplättchen weniger in die Tischmitte, als Crewmitglieder dabei sind. Kein Crewmitglied hat also ein eigenes Sonarplätt-



Kommuniziert eine Karte, aber platziert kein Sonarplättchen darauf.



Zwei Sonarplättchen entfernen. Der Rest steht der gesamten Crew zur Verfügung.



Zufällige Farbkarte ziehen um die Kommunikationsregel zu ermitteln.



Ein bis zwei Crewmitglieder bestimmen, die sofort alle Aufträge erhalten. Nach einer Fragerunde müssen die Aufträge vergeben sein.

Bei zwei Crewmitgliedern muss jedes mindestens einen Auftrag übernehmen, der Rest wird frei aufgeteilt.

chen. Wer kommunizieren will, nimmt sich diskussionslos und ohne Ankündigung eins dieser Sonarplättchen und kommuniziert **sofort** nach den normalen Regeln. Liegen zwei oder mehr Sonarplättchen in der Tischmitte, kann ein Crewmitglied auch mehrfach kommunizieren (auch gleichzeitig). Wurden alle Sonarplättchen verwendet, kann nicht mehr kommuniziert werden.

Unbekanntes Terrain

Zeigt eine Mission dieses Symbol, zieht ihr eine zufällige Farbkarte, bevor ihr die Karten verteilt. Ihr Kartenwert bestimmt, welche Form von Kommunikation für diesen Missionsversuch gilt: **1,2,3** bedeutet normale Kommunikation. **4,5,6** bedeutet Strömung und **7,8,9** bedeutet Tiefenrausch. Bei einem U-Boot zieht ihr eine weitere Karte. Mischt die gezogenen Karten wieder in den Stapel, bevor ihr alle Karten verteilt.

Echtzeitmissionen

Hier könnt ihr die Mission in Echtzeit spielen. Die Zahl im Symbol ist der Gesamt-Schwierigkeitsgrad. Sind die Aufträge verteilt, stellt ihr an einem Gerät eurer Wahl die genannte Zeit ein. Erst wenn die Zeit gestartet wurde, dürft ihr Karten ausspielen und kommunizieren. Läuft die Zeit ab, bevor ihr die Mission erfüllt habt, ist sie gescheitert.

In **Mission 14/15/16** wird nur ein Crewmitglied gesucht. Dazu fragt euer Käpt'n jeden im Uhrzeigersinn nach dessen Bereitschaft. Es darf aber **strikt** nur „Ja“ oder „Nein“ gesagt werden. Derjenige der bejaht, bekommt **sofort** alle Aufträge. In **Mission 26** werden zwei Crewmitglieder benötigt und der Käpt'n fragt deshalb bis zum nächsten „Ja“ weiter. Sind beide Crewmitglieder ermittelt, dürfen diese die Aufträge beliebig **unter sich** verteilen. Jeder muss aber mindestens einen Auftrag übernehmen. Wie immer darf dabei nichts Konkretes über die eigenen Handkarten verraten werden.

Nach einer Fragerunde **müssen** in allen 4 Missionen die Aufträge vergeben sein. Verneinen in Mission 26 im Spiel zu viert z.B. die beiden ersten Spieler, müssen Crewmitglied 3 sowie der Käpt'n die Aufträge übernehmen.

Wenn ihr nicht wollt, müsst ihr nicht in Echtzeit spielen.

Führt dann die Auftragsverteilung genau gleich durch. Dann gelten allerdings je nach Mission Kommunikationsbeschränkungen oder ein höherer Schwierigkeitsgrad.

Freie Auftragswahl

Zeigt eine Mission dieses Symbol, dürft ihr frei diskutieren, wie die Auftragskarten verteilt werden sollen. Tauscht euch darüber aus, wer welche Aufträge übernehmen möchte und verteilt sie entsprechend. Die Aufträge müssen nicht gleichmäßig verteilt werden, es könnte sich auch ein Crewmitglied wie eine Krake alle Aufträge schnappen.

Die Zeit startet nach der Auftragsverteilung.



Diskutiert eure bevorzugte Verteilung der Aufträge und führt sie entsprechend durch.

DAS SPIEL ZU ZWEIT

Auch zu zweit könnt ihr problemlos in die Tiefsee abtauchen. Nutzt dafür den folgenden Missionsaufbau:

1. Legt das 4er-U-Boot beiseite.
2. Legt von den übrigen 39 großen Spielkarten 7 verdeckt in einer Reihe nebeneinander. Legt dann weitere 7 Karten offen in einer Reihe auf die verdeckten Karten.
3. Mischt das 4er-U-Boot in die übrigen Karten und verteilt diese verdeckt und gleichmäßig unter beiden Crewmitgliedern, sodass jeder 13 Karten hat.
4. Jeder legt eine Erinnerungskarte und ein Sonarplättchen mit der grünen Seite nach oben vor sich aus.
5. Legt das Notsignalplättchen verdeckt aus.
6. Mischt die 96 kleinen Auftragskarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.



Im Spiel zu zweit wird mit *Tonoja* ein drittes Crewmitglied durch eine Doppelreihe mit 14 Karten simuliert.

Euer Käpt'n wählt die Aufträge für *Tonoja* und spielt Karten für *Tonoja* aus. Beides wird diskussionslos entschieden.

Auch im Spiel zu zweit übernimmt die Käpt'n-Rolle, wer das 4er-U-Boot hat. Die Aufgaben des Käpt'n bleiben unverändert (beginnt die Auftragsauswahl, eröffnet den ersten Stich und befolgt gegebenenfalls Sonderregeln der Missionen).

Zusätzlich übernimmt euer Käpt'n aber die Verwaltung von *Tonoja*. *Tonoja* ist eine künstliche Intelligenz, die euch auf eurem Abenteuer stets begleiten wird. Sie wird durch die Doppelreihe mit 14 Karten repräsentiert, die Lösungsansätze für jedwede Situation bietet. Da *Tonoja* eine körperlose Entität ist, muss euer Käpt'n die Entscheidungen für sie treffen. Behandelt *Tonoja* wie ein drittes Crewmitglied und entscheidet, wo sie „sitzen“ soll. Im Hinblick auf die Auftragskarten gelten für euch also immer die Regeln für 3 Crewmitglieder. Allerdings entscheidet in *Tonojas* Zug immer euer Käpt'n, welche der offen liegenden Karten in den Stich gespielt werden soll. Das zweite Crewmitglied darf dabei nicht mitdiskutieren. Auch bei der Wahl der Auftragskarten entscheidet euer Käpt'n, welche Aufträge *Tonoja* übernimmt, oder ob sie gegebenenfalls passt.



Beispielhafter Aufbau von *Tonojas* Spielbereich zu Beginn einer Mission.

Es können nur offen liegende Karten von *Tonoja* gespielt werden.

Es können nur offen liegende Karten von *Tonoja* gespielt werden. Erst wenn eine offen liegende Karte gespielt wurde, darf die darunterliegende Karte aufgedeckt werden, allerdings nur nach einem Stich und keinesfalls währenddessen.

TIPPS

- Keine Kommunikation ist auch eine Kommunikation. Häufig heißt das, dass ihr direkt versuchen könnt, eure Aufträge zu erfüllen, wenn niemand kommuniziert.
- Meistens ist es einfacher, eine Karte zu gewinnen, die ihr nicht selbst auf der Hand habt. Das gilt insbesondere für niedrige Karten.
- Mit U-Booten könnt ihr einfacher Karten gewinnen, deren Farbe ihr nicht auf der Hand habt.
- Vergesst nicht, dass das 4er-U-Boot immer einen Stich gewinnt, weil es die höchste Karte im Spiel ist. **Ausnahme:** Es bleibt im Spiel zu dritt übrig und wird nicht ausgespielt.
- Mehrere Aufträge in einem Stich erfüllen zu können, ist Gold wert. Bedenkt das bereits bei der Auftragswahl.
- Habt ihr von einer Farbe nur die 8 und die 9 auf der Hand, kommuniziert lieber die 8 als niedrigste Karte, statt die 9 als höchste.



Thomas Sing lebt in Konstanz am Bodensee. Der diplomierte Volkswirt hat sich vor einigen Jahren mit Freunden einen großen Kiosk gekauft. Das lässt ihm genug Zeit für seine Hobbys, Mathematik, Miss Lupun und natürlich das Spieleerfinden. In seiner Schulzeit war Thomas Sing Weltrekordler im „Mensch-Ärgere-Dich-Nicht“-spielen und fand so den Weg ins Guinness-Buch der Rekorde.

Mit „Die Crew“ und „Die Crew – Mission Tiefsee“ ist es ihm gelungen, die beliebten Spielwelten Stichspiele und kooperative Spiele auf faszinierende Weise zusammenzubringen.

Autor und Verlag danken allen, die bei der Entstehung des Spiels beteiligt waren und „Die Crew – Mission Tiefsee“ mit vielen kreativen Ideen zu dem gemacht haben, was ihr jetzt in Händen haltet. Dies gilt insbesondere für Marco Armbruster, Wolfgang Schmidts, Christian Sachseneder, Alexandra Kunz und das KOSMOS-Spieleteam.

Ein ganz besonderer Dank gilt Klaus, Ralf und Volker, die immer und immer wieder bereit waren, in unbekannte Welten abzutauchen.

Autor: Thomas Sing
Illustration: Marco Armbruster
Grafik: Sensit Communication
Redaktion: Kilian Vosse
Techn. Produktentwicklung: Monika Schall

Alle Rechte vorbehalten
MADE IN POLAND

Art.-Nr. 680596

© 2021 Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart
Telefon: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

SCHNELLÜBERSICHT



höchste
pinke Karte



einzige
gelbe Karte



niedrigste
grüne Karte

Kommunikation:

Kommunikation erst nach der Auftragsverteilung, einmal pro Crewmitglied und Missionsversuch und niemals während eines Stichs. U-Boote dürfen nie kommuniziert werden. Die Platzierung der Sonarplättchen darf nicht verändert werden, falls ihre Aussage nicht mehr stimmt.

Strömung:

Kommuniziert eine Karte nach den normalen Regeln, aber platziert kein Sonarplättchen darauf.



Tiefenrausch:

Zwei Sonarplättchen entfernen. Der Rest steht der gesamten Crew zur Verfügung.



Freie Auftragswahl:

Diskutiert eure bevorzugte Verteilung der Aufträge und führt sie entsprechend durch.



Echtzeit:

Abfrage darf strikt nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden. Beim ersten bzw. zweiten „Ja“ werden die Aufträge sofort vergeben. Andere Kommunikation oder höherer Gesamt-Schwierigkeitsgrad, wenn ohne Zeit gespielt wird.



Unbekanntes Terrain:

Zufällige Farbkarte ziehen:



Nicht vergessen:

- Bedienzwang gilt auch für U-Boote.
- Der Käpt'n wählt immer den ersten Auftrag und eröffnet den ersten Stich.
- Nur bei weniger Auftragskarten als Crewmitgliedern darf bei der Auftragswahl gepasst werden.
- Nur der jeweils letzte Stich darf nochmals betrachtet werden.
- Gewonnene Spielkarten, die für einen Auftrag notwendig sind, dürfen offen unter die Auftragskarte gelegt werden.
- Scheitert eine Mission, versucht dieselben Aufträge erneut oder zieht neue vom Stapel.