

DIE CREW

REIST GEMEINSAM ZUM 9. PLANETEN

ANLEITUNG

**FANGT HIER
AN ZU LESEN!
LOSSPIELEN
AB SEITE 11!**

Spielmaterial	2
Das Stichspiel	3
Kommunikation	5
Missionsablauf	8
Schwierigkeitsgrad und Notsignale	12
Symbole und Plättchen	14
Das Spiel zu fünf	18
Das Spiel zu zweit	19
Tipps und Varianten	21
Autor und Impressum	22

KOSMOS

Erklär-App

Die kostenlose Bonus-App*

Spielen ohne Regellezen

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



Ladet die kostenlose „Erklär-App“ herunter!

Alter

10+

Spieler

3-5*

* 2-Spieler-Variante auf Seite 19

Astronauten gesucht! Wissenschaftler sprechen von einem mysteriösen Planeten, der sich am Rand unseres Sonnensystems befinden soll. Doch bisher war keine Messung in der Lage, handfeste Beweise zu liefern. Begebt euch gemeinsam auf ein ungewisses Weltraum-Abenteuer! Findet heraus, ob es sich bei den Theorien nur um Science-Fiction handelt, oder ob sich all eure Mühen auszahlen.

In diesem kooperativen Stichspiel absolviert ihr 50 unterschiedliche Missionen. Doch hier besteht ihr nur, wenn ihr als Team funktioniert. Um die abwechslungsreichen Herausforderungen zu meistern, ist Kommunikation unerlässlich – doch die ist im Weltraum schwieriger als gedacht ...

SPIELMATERIAL

40 große Karten (Spielkarten)

36 Farbkarten
in 4 Farben mit
den Werten 1-9

4 Raketenkarten
mit den Werten 1-4

5 große Erinnerungskarten

36 kleine Karten
(Auftragskarten)

16 Plättchen

10 Auftragsplättchen

5 Funkplättchen

1 Notsignalplättchen

1 Kommandantenaufsteller

1 Anleitung/Logbuch



„Die Crew“ 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 50 unterschiedliche 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 am Ende dieser Anleitung.**

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“ 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.

Bedienzwang bedeutet, dass jeder Spieler die Kartenwahl des ersten Spielers „bedienen“ muss, also eine Karte desselben 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 Bedienzwang 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“ 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 könnt ihr auch nach einer längeren Pause schnell ins Spiel zurückfinden

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 Raketenkarten.

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 Raketen. Es gibt aber keinen Stichzwang.

Raketen sind Trumpf und gewinnen jeden Stich. Liegen mehrere Raketen im Stich, gewinnt die Rakete 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 Raketenkarten. 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 Raketen 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 eine Rakete aber nur dann gespielt werden, wenn die Farbe nicht bedient werden kann. **Auch Raketen müssen bedient werden, falls möglich.** Liegen mehrere Raketen 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“ 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 **Funkplättchen**. Jeder von euch hat ein Funkplättchen, 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 8.



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



2 und **4** bedienen beide die **3**-Rakete. Die höchste Rakete im Stich ist die **4**. Sie 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:

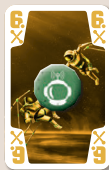
1. 1 Farbkarte auslegen (keine Rakete)
2. Funkplättchen platzieren
 - › Oben = Höchste
 - › Mitte = Einzige
 - › Unten = Niedrigste
3. Erinnerungskarte nehmen

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 Funkplättchen mit der grünen Seite nach oben entsprechend auf die Karte, um euren Crewmitgliedern eine wichtige Information mitzuteilen:

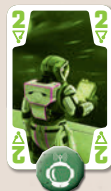
- › An den oberen Rand, wenn es eure höchste Karte dieser Farbe ist.
- › In die Mitte, wenn es eure einzige Karte dieser Farbe ist.
- › An den unteren Rand, wenn es eure niedrigste Karte dieser Farbe ist.



*höchste
pinke Karte*



*einzige
gelbe Karte*



*niedrigste
grüne Karte*

Raketenkarten dürfen nie kommuniziert werden.

Eine dieser Bedingungen muss zutreffen, ansonsten dürft ihr die Karte nicht zum Kommunizieren wählen. **Raketenkarten 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. Die Rakete darf nie kommuniziert werden. Alle anderen Handkarten dürfen kommuniziert werden.

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

Die Platzierung der Funkplättchen 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, welche Spielkarte in einem Stich gewonnen werden muss.

Wer die 4er-Rakete hat, erhält für den aktuellen Missionsversuch den Kommandantenaufsteller, gilt aber weiterhin als Crewmitglied.

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 Funkplättchen mit der grünen Seite nach oben vor sich aus. Legt für jeden eine Erinnerungskarte bereit.
3. Legt das Notsignalplättchen verdeckt aus.
4. Mischt die 36 kleinen Auftragskarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Haltet die Auftragsplättchen griffbereit.

MISSIONSABLAUF

In den meisten Missionen müsst ihr eine bestimmte Anzahl von Aufträgen erfüllen. **Auftragskarten** sind kleinere Versionen der Spielkarten. Sofern eine Mission keine anderen Regeln vorgibt, teilen die Crewmitglieder die Aufträge der Mission unter sich auf. Wie viele das jeweils sind, seht ihr an diesem Symbol: **4**

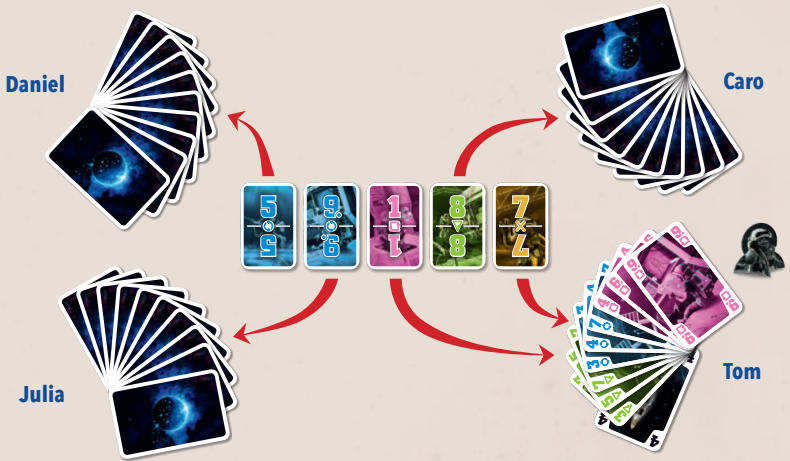
Nehmt die vorgegebene Menge Auftragskarten vom verdeckten Auftragskartenstapel und legt sie offen in die Tischmitte. Alle übrigen Auftragskarten werden für diesen Durchgang der aktuellen Mission nicht benötigt. Schaut jetzt eure Handkarten an. Wer die 4er-Rakete hat, sagt das laut an und ist für die aktuelle Mission euer **Kommandant**. Zur Erinnerung erhält dieses Crewmitglied den Kommandantenaufsteller.

Euer Kommandant wählt immer als Erster einen Auftrag aus der Tischmitte und legt ihn offen vor sich. Danach nehmen die rest-

lichen 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.

Auftragskarten werden von den Crewmitgliedern im Uhrzeigersinn ausgewählt, beginnend mit dem Kommandanten.



Möglicher Aufbau und Kartenverteilung für Mission 18 im Logbuch: Tom hat die 4-Rakete. Damit ist er der Kommandant für diese Mission und muss als Erster eine der Auftragskarten wählen. Er entscheidet sich für die pink 1, da er selbst die pink 9 auf der Hand hat und die pink 1 somit leicht gewinnen sollte. Julia und Daniel wählen jeweils einen blauen Auftrag. Caro hat nur noch die Wahl zwischen grün und gelb und entscheidet sich für grün. Da immer noch ein Auftrag in der Mitte liegt, muss Tom auch diesen letzten gelben Auftrag nehmen. Den zu erfüllen wird möglicherweise nicht so leicht, denn er hat keine gelben Karten auf der Hand.

Jeder Auftrag gibt eine Spielkarte vor, die gewonnen werden muss. Ein Auftrag ist erfüllt, wenn sein Besitzer diese Spielkarte in einem Stich gewinnt.

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

Wird ein Auftrag von einem Crewmitglied ohne die passende Auftragskarte erfüllt oder eine Sonderregel verletzt, habt ihr verloren.

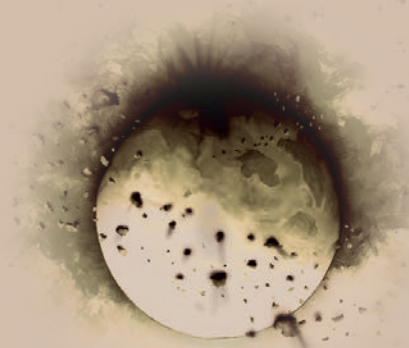
Der Kommandant beginnt immer den ersten Stich. Alle weiteren Stiche beginnt, wer den vorherigen Stich gewonnen hat.

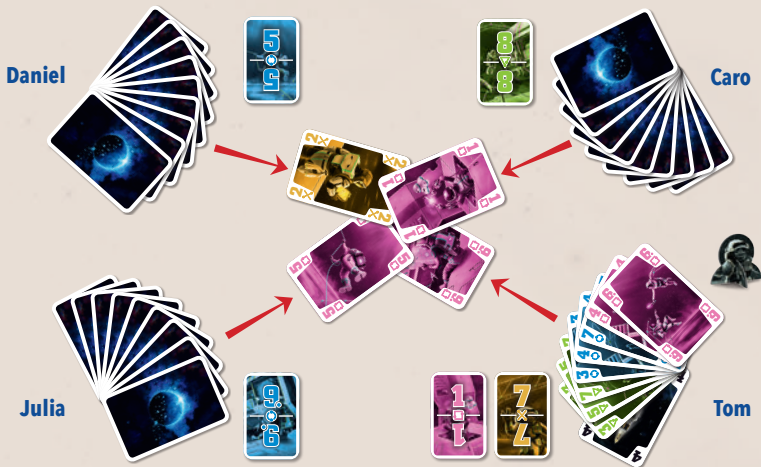
Ein Auftrag ist erfüllt, wenn ein Crewmitglied einen Stich gewinnt, der die Spielkarte enthält, die auf seiner Auftragskarte zu sehen ist. Dreht dann die entsprechende Auftragskarte auf ihre Rückseite. **Ein Crewmitglied kann auch mehrere Aufträge mit demselben Stich erfüllen.** Sobald jeder von euch 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 von jemandem ohne die entsprechende Auftragskarte gewonnen wird, habt ihr sofort verloren und müsst diese Mission von vorne beginnen. **Für einen neuen Versuch müsst ihr alle Karten mischen, neue Spielkarten ausgeben und auch neue Aufträge auslegen.**

Wenn alle Aufträge verteilt wurden, beginnt der Kommandant den ersten Stich. Für den restlichen Missionsversuch beginnt immer derjenige den nächsten Stich, der den vorherigen gewonnen hat.

Einige Missionen verwenden keine Auftragskarten. Auch in diesen beginnt immer der Kommandant den ersten Stich.





Als Kommandant beginnt Tom das Spiel. Er eröffnet den ersten Stich mit seiner pinken **9** und hofft, so die pinken **1** zu gewinnen. Julia spielt eine pinkne **5** in den Stich. Daniel hat keine pinknen Karten auf der Hand und spielt deshalb eine Karte seiner Wahl aus: die gelbe **2**. Caro hat die pinkne **1** und spielt sie auch in den Stich. Tom hat den höchsten Wert der gespielten pinknen Karten und gewinnt daher den Stich. Sein Auftrag, die pinkne **1** zu gewinnen, ist damit erfüllt und er dreht seine Auftragskarte um.

LOS GEHT'S!

Ihr kennt jetzt alle Grundregeln und könnt mit eurer ersten Mission beginnen. Dreht dazu dieses Heft um und lest das Logbuch.

Auf den Seiten 12 und 13 findet ihr Informationen zum Schwierigkeitsgrad und ein Hilfesystem, falls ihr etwas Unterstützung braucht. Ab Seite 14 werden neue Regeln und Symbole erklärt, auf die ihr im Logbuch stoßen werdet. Ab Seite 19 wird das Spiel zu zweit erklärt.

Kommandant wird immer, wer die 4er-Rakete hat. Die Aufgaben des Kommandanten sind:

1. Beginn der Auftragswahl
2. Beginn des ersten Stichs
3. Sonderregeln einzelner Missionen ausführen

SCHWIERIGKEITSGRAD

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 50 Missionen stetig schwieriger. Wir empfehlen daher sehr, sie in der vorgegebenen Reihenfolge zu spielen. Es gibt im Spiel zu viert allein für die erste Mission **über 42 Trilliarden** Möglichkeiten, wie die Karten verteilt sein können und in späteren Missionen wird die Zahl noch größer. Es kann daher immer passieren, dass sich eine Mission auf Grund der Kartenkonstellation als überraschend einfach oder unerwartet schwierig erweist. Akzeptiert das – das Weltall kooperiert nicht. Die Crew spielt sich aber auch mit unterschiedlichen Spielerzahlen anders. Zu dritt bietet sie eine geringere Herausforderung als zu viert oder sogar zu fünft (siehe auch Seiten 18 und 21).

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.

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.

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

SPIELHILFE: NOTSIGNALE

Wenn es hart auf hart kommt, könnt ihr auch im Weltraum auf die Unterstützung eures Bodenteams zählen. Zu Beginn jeder Mission, nachdem alle Spiel- und gegebenenfalls Auftragskarten verteilt wurden, aber bevor irgendein Crewmitglied kommuniziert, könnt ihr ein Notsignal an das Kontrollzentrum auf der Erde schicken. Dreht dazu das Not-

signalplättchen auf seine aktive Seite (Satellit). Entscheidet gemeinsam, ob ihr diese Hilfe in Anspruch nehmen wollt.



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 Raketen weitergegeben werden! Entscheidet gemeinsam, ob ihr die Karten links herum oder rechts herum weitergebt. Alle müssen dieselbe Richtung wählen! 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 links herum oder rechts herum 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.

Die Verwendung des Notsignalplättchens macht sich natürlich in eurer Bilanz bemerkbar. 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!

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

Raketen dürfen niemals weitergegeben werden.

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?

Auftragsplättchen erschweren das Erfüllen von Aufträgen durch zusätzliche Bedingungen.

ERKLÄRUNG DER SYMBOLE IM LOGBUCH

Auftragsplättchen

In vielen Missionen werden Auftragsplättchen verwendet. Jedem Plättchen wird dann eine Auftragskarte zugeordnet. Sie geben Bedingungen für die jeweilige Karte vor, die bei der Auftrags Erfüllung berücksichtigt werden müssen.

Es gibt folgende Auftragsplättchen:

	Der Auftrag muss als erster erfüllt werden.		Der Auftrag muss als letzter erfüllt werden.
	Der Auftrag muss als zweiter erfüllt werden.		Der Auftrag muss irgendwann vor » erfüllt werden.
	Der Auftrag muss als dritter erfüllt werden.		Der Auftrag muss irgendwann nach » erfüllt werden.
	Der Auftrag muss als vierter erfüllt werden.		Der Auftrag muss irgendwann nach » erfüllt werden.
	Der Auftrag muss als fünfter erfüllt werden.		Der Auftrag muss irgendwann nach » erfüllt werden.

Wird die Bedingung eines Auftragsplättchens nicht erfüllt, habt ihr verloren.

Die Bedingung eines Auftragsplättchens zu verletzen, führt sofort zum Scheitern der Mission.

Auftragsplättchen **1** bedeutet nicht, dass der Auftrag im ersten Stich erfüllt werden muss – er muss nur von allen ausliegenden Aufträgen als erster erfüllt werden.

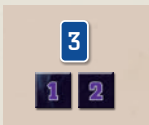
Es kann vorkommen, dass mehrere Aufträge mit Auftragsplättchen von einem Crewmitglied im selben Stich gewonnen werden. Wenn diese Auftragsplättchen direkt zusammengehören, z. B. **1** und **2** oder **»** und **»»**, gelten beide als korrekt erfüllt, unabhängig davon, welcher der Aufträge zuerst in den Stich gelegt wurde.

In der Missionsbeschreibung steht jeweils, wie viele Auftragskarten und welche Auftragsplättchen verwendet werden sollen. Wenn ihr mit Auftragsplättchen spielt, legt zuerst die angegebenen Auftragsplättchen offen in die Tischmitte. Zieht dann die Auftragskarten und legt sie, beginnend beim ersten Auftragsplättchen, von links nach rechts aus. Keinem Plättchen darf mehr als eine Karte zugeordnet sein.

Es ist möglich, mehrere Aufträge mit Auftragsplättchen im selben Stich zu gewinnen, wenn die Plättchen direkt zusammengehören.

Aufbau:

1. Plättchen auslegen
2. Aufträge von links nach rechts auslegen, beginnend beim 1. Plättchen



Die Mission gibt vor, 3 Auftragskarten sowie die Auftragsplättchen 1 und 2 zu verwenden.



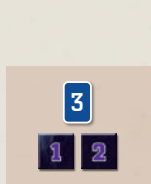
Zuerst werden die Plättchen nebeneinander ausgelegt.



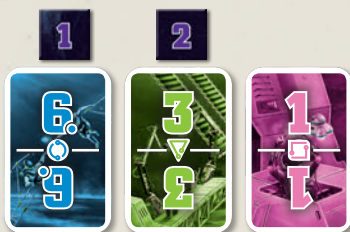
Danach werden nacheinander Auftragskarten gezogen und von links nach rechts offen ausgelegt, beginnend beim ersten Plättchen.

Die Verteilung der Auftragskarten erfolgt dann wie oben beschrieben. Wer eine Auftragskarte nimmt, muss auch das zugehörige Auftragsplättchen nehmen.

Zahlen- und Pfeilplättchen geben beide eine Reihenfolge vor. Pfeilplättchen lassen euch aber größere Freiheiten bei der Erfüllung der Aufträge als Zahlenplättchen:



Diese Mission gibt drei Auftragskarten und die Plättchen 1 und 2 vor.



Hier muss erst die blaue 6, dann die grüne 3 und zum Schluss die pinke 1 gewonnen werden.



Diese Mission gibt drei Auftragskarten und die ersten zwei Pfeilplättchen vor.



Hier gilt nur, dass die blaue 6 vor der grünen 3 gewonnen werden muss. Ob die pinke 1 vor der blauen 6, zwischen der blauen 6 und der grünen 3 oder nach der grünen 3 gewonnen wird, ist egal.

Funkloch

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 Funkplättchen 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



Das Funkloch erfordert die Kommunikation per Einfühlung. Kommuniziert eine Karte, aber platziert kein Funkplättchen darauf.

Störung

Zeigt eine Mission dieses Symbol, setzt eure Kommunikation kurzzeitig vollständig aus. Die Zahl gibt an, ab welchem Stich kommuniziert werden darf. Bis dahin darf kein Crewmitglied eine Handkarte kommunizieren. Ab dem genannten Stich gelten dann die regulären Kommunikationsregeln.

In diesem Fall dürft ihr während der ersten 2 Stiche der Mission nicht kommunizieren. Erst ab dem 3. Stich, also direkt davor, dürftet ihr damit anfangen.



Die Störung erlaubt die Kommunikation erst ab dem angegebenen Stich.

Kommandanten-Entscheidung

Zeigt eine Mission dieses Symbol, werden alle vorgegebenen Auftragskarten verdeckt in die Tischmitte gelegt. Nachdem sich jeder seine Handkarten angesehen hat, fragt euer Kommandant jeden nach seiner Bereitschaft. Sagt dazu reihum an, wie sehr ihr euch in der Lage seht, die Aufträge zu übernehmen. Euer Kommandant entscheidet, welches andere Crewmitglied die Aufträge erhält und deckt dann die Auftragskarten auf. Die Mission ist geschafft, wenn dieses Crew-Mitglied alle ausliegenden Aufträge erfüllt hat.



Bei der Kommandanten-Entscheidung wird ein Crewmitglied außer dem Kommandanten bestimmt, das alle Aufträge erfüllen muss. Alle Auftragskarten werden erst nach ihrer Vergabe aufgedeckt.

Bei der Kommandanten-Verteilung werden die Aufträge gleichmäßig auf die gesamte Crew verteilt.

Im Spiel zu fünft gilt eine Zusatzregel ab Mission 25, was durch einen goldenen Rahmen um die Missionsnummer gekennzeichnet ist.

25

18

Kommandanten-Verteilung

Zeigt eine Mission dieses Symbol, übernimmt euer Kommandant die Verteilung der Auftragskarten. Bereitet die Mission wie üblich vor, aber legt keine Auftragskarten offen in die Tischmitte. Euer Kommandant deckt nun eine Auftragskarte auf und fragt jedes Crewmitglied reihum, ob es den Auftrag übernehmen möchte. Es darf aber nur mit „Ja“ oder „Nein“ geantwortet werden. Im Anschluss entscheidet euer Kommandant dann, wer den Auftrag tatsächlich erhalten soll. Er kann sich auch selbst wählen. Wiederholt den Vorgang, bis alle Aufträge verteilt sind. Beachtet aber, dass die Aufträge gleichmäßig verteilt werden müssen: Am Ende der Verteilung darf niemand 2 Aufträge mehr haben, als ein anderes Crewmitglied. Sind Auftragsplättchen im Spiel, müssen diese regulär mit den Auftragskarten verteilt werden, also das erste Plättchen mit dem ersten Auftrag usw.



DAS SPIEL ZU FÜNFT

Der grundsätzliche Spielablauf ändert sich auch mit 5 Crewmitgliedern nicht. Seid euch aber bewusst, dass das Spiel zu fünft eine besondere Herausforderung darstellt und vor allem im späteren Verlauf eures Abenteuers eine enorme Steigerung des Schwierigkeitsgrades mit sich bringt. Wenn ihr es allerdings zu fünft besteht, ist euch ewiger Ruhm gewiss.

Alle Regeln gelten wie bisher beschrieben, es kommt lediglich eine **Zusatzregel für Missionen mit Auftragskarten** hinzu. Diese dürft ihr ab Mission 25 nutzen. Zur Erinnerung haben alle Auftragsmissionen ab 25 einen goldenen Rahmen um ihre Missionsnummer.

Nachdem ihr die Spiel- und Auftragskarten verteilt habt und bevor ihr mit dem ersten Stich beginnt, darf ein Crewmitglied einen eigenen Auftrag an ein anderes Crewmitglied abgeben. Entscheidet gemeinsam, wer einen Auftrag abgibt und wer ihn dafür übernehmen soll. Verratet dabei aber nichts über eure Handkarten. Ihr dürft diese Zusatzregel auch in den Missionen 27 und 37 einsetzen.

Nach der Abgabe der Auftragskarte hat ein Crewmitglied einen Auftrag mehr und ein anderes einen Auftrag weniger als zuvor. Die Gesamtzahl der Aufträge ändert sich nicht, ihr dürft also keinen Auftrag zurück auf den Stapel legen. Ihr müsst die Anzahl eurer Versuche im Logbuch beim Einsatz dieser Zusatzregel **nicht** um 1 erhöhen, sondern könnt sie einfach so nutzen.

DAS SPIEL ZU ZWEIT

„Die Crew“ hat seine größten Stärken im Spiel ab 3 Crewmitgliedern. Dennoch könnt ihr auch zu zweit die unendlichen Weiten des Weltraums erkunden. Nutzt dafür den folgenden Missionsaufbau:

1. Legt die 4er-Rakete 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 die 4er-Rakete 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 Funkplättchen mit der grünen Seite nach oben vor sich aus.
5. Legt das Notsignalplättchen verdeckt aus.
6. Mischt die 36 kleinen Auftragskarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Haltet die Auftragsplättchen griffbereit.

Bevor der erste Stich beginnt, darf ein Crewmitglied einen eigenen Auftrag an ein anderes Crewmitglied abgeben.

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

Euer Kommandant wählt die Aufträge für JARVIS und spielt Karten für JARVIS aus. Beides wird diskussionslos entschieden.

Auch im Spiel zu zweit übernimmt die Kommandanten-Rolle, wer die 4er-Rakete hat. Die Aufgaben des Kommandanten bleiben unverändert (beginnt die Auftragsauswahl, beginnt den ersten Stich und befolgt gegebenenfalls Sonderregeln der Missionen).

Zusätzlich übernimmt euer Kommandant aber die Verwaltung von JARVIS. JARVIS 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 JARVIS eine körperlose Entität ist, muss euer Kommandant die Entscheidungen für sie treffen. Behandelt JARVIS wie ein drittes Crewmitglied und entscheidet, wo er „sitzen“ soll. Allerdings entscheidet in JARVIS' Zug immer euer Kommandant, 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 Kommandant, welche Aufträge JARVIS übernimmt.



Beispielhafter Aufbau von JARVIS' Spielbereich zu Beginn einer Mission.

Es können nur offen liegende Karten von JARVIS gespielt werden.

Es können nur offen liegende Karten von JARVIS 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 UND VARIANTEN

- Keine Kommunikation ist auch eine Kommunikation. Häufig heißt das, dass ihr direkt versuchen könnt, eure Aufträge zu gewinnen, 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 Raketen könnt ihr einfacher Karten gewinnen, deren Farbe ihr nicht auf der Hand habt.
- Vergesst nicht, dass die 4er-Rakete **immer** einen Stich gewinnt, weil sie die höchste Karte im Spiel ist.
- 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. So könnt ihr deutlich machen, dass ihr auch noch die 9 habt.

Herausforderung zu dritt

Wenn ihr zu dritt eine größere Herausforderung wollt, versucht doch einfach diese Variante:

- Entfernt vor Spielbeginn alle grünen Spiel- und Auftragskarten sowie die 1er-Rakete und legt sie in die Schachtel zurück. Spielt dann das Spiel nach den normalen Regeln.
- Alle Sonderregeln für Missionen im Logbuch bleiben bestehen.
- Die einzige Änderung betrifft die Missionen 13 und 44, bei denen ihr dann natürlich keinen Stich mit der 1er-Rakete gewinnen müsst.

EIGENE MISSIONEN

Falls euch die 50 Missionen nicht mehr ausreichen, könnt ihr natürlich mit dem Material auch eigene Missionen entwerfen.

Kombiniert einfach eine beliebige Anzahl Aufträge mit Auftragsplättchen und Sonderregeln eurer Wahl.

Wenn ihr euch dann noch eine kleine Geschichte dazu ausdenkt, habt ihr euer ganz persönliches Abenteuer geschaffen!

DER AUTOR



Thomas Sing, geboren 1961, 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 Lupin 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 seinem originellen, ersten Spiel im KOSMOS-Verlag ist es ihm gelungen, die beliebten Spielwelten Stichspiele und kooperative Spiele auf faszinierende Weise zusammenzubringen.

Autor und Verlag danken allen, die beim Testspielen, Regellesen und der Entstehung des Spiels beteiligt waren und „Die Crew“ mit vielen kreativen Ideen zu dem gemacht haben, was ihr jetzt in Händen haltet. Dies gilt insbesondere für Marco Armbruster, Wolfgang Schmidts und das KOSMOS-Redaktionsteam.

Ein ganz besonderer Dank gilt Klaus, Ralf und Volker, die immer und immer wieder bereit waren, in die Tiefen des Weltalls vorzudringen.

IMPRESSUM

Autor: Thomas Sing

Illustration: Marco Armbruster

Grafik: Sensit Communication

Redaktion: Kilian Vosse,

Wolfgang Lüdtko

Alle Rechte vorbehalten

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

Art.-Nr. 691868