

THE CREW VOLO VERSO LA ISS

Caro equipaggio,

Sono passate solo quattro settimane da quando il tuo sorprendente ritorno dal nono pianeta ha scatenato una tempesta mediatica senza precedenti. Mentre i dettagli del tuo salto attraverso il wormhole sono ancora diffusi sui media, ti è già stato ordinato di tornare al lavoro.

Canadarm2, il braccio robotico canadese della Stazione Spaziale Internazionale, sarà equipaggiato con i moduli Zordon di nuova creazione. Il progetto sarà tutt'altro che semplice e dovrà quindi essere portato avanti solo da un team altamente qualificato.

Non c'è da stupirsi che le persone si rivolgano a te!

Ci auguriamo che questa promozione vi piaccia!
Firmato: Thomas Sing e il team della rivista Spielbox

VOLO VERSO LA ISS

Ora puoi vedere la Stazione Spaziale Internazionale di fronte a te quando sei sorpreso da un'esplosione coronale dovuta a un brillamento solare. Il sistema radio è molto sensibile, quindi il tuo comandante avvia una catena di comando. Distribuisce le carte e, a turno, a partire dal comandante, pronostica quante prese farà il membro dell'equipaggio a sinistra. La missione è completata quando tutte le prese sono state fatte e le previsioni si sono avverate.

Indovina le prese che otterrà il membro a sinistra

P1



È stata una sfida inaspettata, ma l'hai superata. Ora è il momento di attraccare alla ISS. Hai provato questa manovra a propulsione più volte durante l'allenamento. Ogni movimento deve essere accurato e perfettamente coordinato. Questo lavoro richiede la massima precisione. I quattro compiti devono essere completati in quattro prese consecutive.

4

Un compito in quattro prese consecutive

P2



Pronto! Il Canadarm2, che pesa circa due tonnellate e misura quasi 60 piedi, si erge davanti a te. Ora è il momento di iniziare il processo di installazione dei brillanti moduli blu Zordon sul braccio multifunzione del robot.

Posiziona le carte compito 1, 2, 3 e 4 al centro del tavolo invece di pescare quattro carte a caso dal mazzo compiti.

4



P3



THE CREW



Totale



**THE
CREW**

AVVENTURA A DEIMOS



THE CREW

Se possedete la prima edizione di The Crew, potreste incontrare un simbolo sconosciuto. Abbiamo cambiato la rappresentazione della quantità di carte obiettivo in un compito. A sinistra potete vedere il simbolo originale di 4 carte obiettivo e a destra il nuovo simbolo:



AVVENTURA A DEIMOS [1].

Ricevete un messaggio radio vicino a Deimos (uno dei siti marziani). Secondo le immagini, un gruppo di ricerca sta lavorando lì e sembra chiedere aiuto. Individuiamo la navicella e prepariamoci alla manovra di aggancio avvicinandoci con precisione alle due molecole. Una carta 4 deve vincere almeno una carta 9.



Vinci



A1



A bordo dei *Morphino* incontrerete lo scienziato Z. Taylor. Vi informa che i suoi colleghi sono su Deimos per prelevare campioni di terreno. Tuttavia, alcuni luoghi compromessi richiedono il vostro equipaggiamento speciale. Dirigetevi alle coordinate indicate per supportare i ricercatori. **Il vostro comandante deve vincere esattamente 3 prese, e non 7, 8 e 9.**



3 prese
ma non



A2



Riconoscete subito il luogo. La roccia è nera e sembra inghiottire qualsiasi luce. L'analisi della superficie rivela una struttura molecolare così densa e intrecciata che persino il trapano potrebbe penetrarne i confini. Vediamo fin dove possiamo arrivare. **Un compito non portato a termine correttamente sarà considerato interrotto! Quanti ordini completerete?**

22

Nessuna
conclusione
della missione

A3



AVVENTURA A DEIMOS [2].

Avete recuperato una strana pietra nera. La tenete in tasca come se fosse piombo e questo vi rallenta nel cammino verso il geologo K.A. Hart. Egli vi mostra una grotta straordinaria, sul cui soffitto qualcosa si illumina di rosa al bagliore delle vostre torce. Avete bisogno di un piano per salire. I membri dell'equipaggio devono decidere quante prese deve fare il comandante per vincere, senza consultarlo.

il resto dell'equipaggio decide il numero di prese da fare



B1



Uno di voi dovrà avvicinarsi con cautela al sito, utilizzando il sacco di precisione per il salto. Poiché non c'è modo di ancorarlo al soffitto della grotta, la superficie deve essere esaminata a gravità zero e l'oggetto deve essere rimosso. Il comandante sceglie un membro dell'equipaggio e 1 carta e questo deve vincere quella presa.

1

Solo quell'unica presa



B2



La pietra è effettivamente rosa e stranamente leggera come un batuffolo di cotone. Ma l'analisi deve aspettare, perché siete già persi nei vostri piani mentre vi recate dal dottor B. Cranston, che ha riferito con entusiasmo di una specie di liquido. Non è consentita alcuna comunicazione. Ci siete riusciti? Riprovate con 5 compiti, ecc. Fino a che punto arriverete?

4

5 ...



B3



AVVENTURA A DEIMOS [3]

Raggiunta una piccola depressione, si stenta a credere ai propri occhi: la sostanza bluastra si comporta come un liquido elettroviscoso, a tratti sembra solida, mentre continua a scorrere lentamente tra le pietre. Per conservarla servono gli strumenti giusti. **Non si può iniziare nessuna presa con una carta blu o un razzo.**

Nessuna presa con



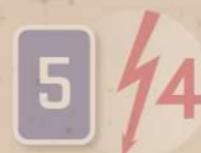
Appena nel suo contenitore, il liquido si solidifica e non sembra cambiare da quello stato. Il dottor Cranston lo porta al chimico T. Kwan per avere un parere. Nel frattempo, la dottoressa chiede di esaminare una luce intensa in una fessura che ha sovraccaricato i sensori ottici. **Una carta del #1 deve vincere almeno due carte del #9.**

Vincere 2



Diminuisce la capacità di assorbimento dei sensori per scansionare la colonna pezzo per pezzo e individuare la sorgente. Nonostante queste misure, il display mostra ancora un oggetto giallo brillante. Avviare lentamente e con attenzione le macchine.

Puoi iniziare a completare l'attività solo dalla terza presa in poi. Se l'equipaggio riesce, riprova e i compiti potranno essere completati solo a partire dalla quarta e così via.



AVVENTURA A DEIMOS [4]

La pietra a forma di artiglio emana ancora un colore giallastro quando la mettiamo nella scatola per trasportarla.

J.L. Scott, il capo investigatore della squadra, è già stato informato. Ha appena scoperto un oggetto cremisi che irradia un calore enorme, il che significa che non può recuperarlo da solo. È il momento di indossare le tute protettive. Nessun membro dell'equipaggio può vincere due prese di fila.

Nessun membro
può vincere
2 prese di fila

D1



Per non distruggere la pietra incandescente, è necessario costruire con cura una camera d'aria intorno all'area. Una volta raggiunta la temperatura corretta, la pietra deve essere immediatamente chiusa nella scatola corrispondente. Entrambi i compiti richiedono una precisione assoluta! **Un membro dell'equipaggio non deve vincere una presa, mentre un altro deve vincere solo una presa.**

Nessuna presa



Solo
una
presa



D2



Fatto! Ma non c'è tempo da perdere. Perché T. Oliver, il nuovo arrivato nella squadra investigativa, è assolutamente entusiasta. Andate subito da lui. Eseguite 2 compiti per ogni membro della squadra e distribuiteli secondo le regole di base. Tutti devono eseguire entrambi gli ordini con **la stessa presa.**

2

Per
giocatore

Vincere entrambi
gli ordini
in una presa.

D3



THE
CREW



Totale

AVVENTURA A DEIMOS [5].

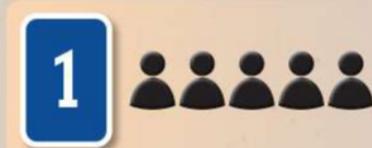
Con l'aiuto della vibrazione del feedback, il ricercatore ha scoperto una fossa, la cui formologia non indica la sua origine. Un altro oggetto sembra essere attaccato ad esso. Usa il trapano, ma perfora la superficie solo fino a quando è necessario. Il razzo #1 deve vincere almeno una carta #1.



Vincere



State a malapena tenendo la pietra tra le mani, quando una striscia verdastra cade sul vostro equipaggiamento. Le scatole si rompono e davanti ai vostri occhi le 6 pietre sembrano fondersi l'una nell'altra. È luminoso come se steste guardando una stella: fate bene a mettervi in salvo! Ognuno di voi avrà dei compiti casuali (a seconda del numero dell'equipaggio).



Casuale per giocatore



Improvvisamente, la luce brillante è scomparsa. Davanti a voi c'è un oggetto che non dovrebbe esserci: è un nuovo elemento. Proviamo un'energia inimmaginabile in esso. Quando potrà essere utilizzata, sarà un dono per l'umanità. Lo chiamerete *Lindorium*. Ogni carta del #8 deve guadagnare una presa. Se ci riesce, riprova con ogni carta del #7 e così via. **A quanto puoi arrivare?**

Ogni

