

The Crew

è un **gioco di carte cooperativo** basato sul **sistema delle cartelle** per 3-5 giocatori dai 10 anni in su. I giocatori assumono il ruolo di un **gruppo di astronauti reclutati per scoprire un nono pianeta**. Per farlo, devono **collaborare per risolvere 50 missioni**.

- 1 [Contenuto](#)
- 2 [Principi](#)
- 3 [Preparazione del gioco](#)
- 4 [Come si gioca?](#)
- 5 [Gettoni](#)
- 5.1 [Il gettone Radio](#)
- 5.2 [Il gettone Segnale di soccorso](#)
- 5.3 [Gettoni compito](#)
- 6 [Interpretare le missioni](#)
- 6.1 [Zona di silenzio](#)
- 6.2 [Disturbi](#)
- 6.3 [Decisione del comandante](#)
- 6.4 [Tour del comandante](#)
- 7 [Varianti](#)
- 7.1 [Partita a 5 giocatori](#)
- 7.2 [Gioco per 2 giocatori](#)
- 7.3 [Sfida per 3 giocatori](#)
- 8 [Missione completata](#)
- 9 [Missione interrotta](#)

Contenuto

- 40 carte spazio:

– **36 carte colore** (4 colori diversi numerati da 1 a 9)



– **4 carte Razzo** (numerate da 1 a 4)



- **5 carte promemoria** su entrambi i lati,



- **36 carte Compito**, 
- 16 gettoni :
 - **10 gettoni compito**,
 - **5 gettoni radio**
 - **1 gettone Segnale di soccorso**
- **1 gettone Comandante**,
- 1 libretto delle regole.

Principi

- Il gioco è suddiviso in 50 missioni.
- Si può scegliere se completare le missioni in ordine o se completare le missioni a scelta.
- La partita si vince e si perde in squadra.

Preparazione del gioco

- **Mescolare le 40 carte Spazio e distribuirle a faccia in giù tra i giocatori.**
- Posizionare **1 gettone Radio, con il lato verde** rivolto verso l'alto, davanti a ogni giocatore.
- Assegnate **1 carta Promemoria** a ogni giocatore.
- Posizionare il **gettone Segnale di pericolo, a faccia in giù**, a portata di mano.
- **Mescolate le 36 carte Compito** e formate un **mazzo**, a faccia in giù, vicino alla superficie di gioco.
- Posizionare i **gettoni Compito nelle vicinanze**.
- Consultate il **diario di bordo per scegliere una missione**.
- **Pescare il numero di carte Compito corrispondente al numero della missione.**

Esempio:

Missione 1.

Numero di carte compito da pescare: 1

- **Allineare le carte Compito, a faccia in su, sulla superficie di gioco.**
- Ognuno studia la propria mano. Il giocatore che ha in mano la **carta Rocket 4** riceve il segnalino Comandante; è il **primo giocatore**.
- Il primo giocatore **sceglie una carta Compito** tra quelle a faccia in su sulla superficie di gioco.
- In **senso orario**, gli altri giocatori fanno lo stesso finché non hanno preso tutte le carte Compito.

Esempio:

Missione 1: 1 carta Compito

Il primo giocatore prende la carta Missione.

- **La carta Compito** in possesso di un giocatore **indica la carta Colore che deve recuperare dal gioco.**

Esempio:

Il comandante prende la carta Compito 4 blu.

Durante il trucco, l'equipaggio deve collaborare affinché il comandante possa recuperare la carta colore 4 blu.

- Si noti che un giocatore **può dover completare un compito in più rispetto ai suoi compagni di squadra.**

Esempio:

*Sul tavolo ci sono 4 carte Compito per 3 giocatori.
Il primo giocatore ottiene una carta in più rispetto agli altri.*

Come si gioca?

- Il **comandante** apre sempre una carta.
- Il primo giocatore **pone una carta di colore a sua scelta** al centro del tavolo.
- **A turno**, ognuno dei suoi compagni di squadra in **senso orario** fa lo stesso, **rispettando il colore scelto dal comandante; seguono.**
- Il giocatore che depone la **carta più alta del colore richiesto vince la presa.**
- **La carta vinta viene posta a faccia in giù accanto al giocatore.**
- Solo l'ultima carta vinta può essere rivelata.
- Se un giocatore **non ha una carta del seme richiesto, può :**
 - O **giocare una carta di un altro colore**; non ha alcuna possibilità di vincere la presa.
 - Oppure **giocare una carta Razzo.**
- La **carta Razzo** è un asso nella manica e **viene utilizzata per vincere una presa.**
- Quando sono **in gioco più carte Rocket, vince la carta Rocket più forte.**
- Un giocatore può scegliere di **aprire una presa con una carta Razzo.**
- Per mostrare che un **compito è stato completato, girare la carta Compito a faccia in giù.**

Gettoni

Il gettone Radio

- La chiave del successo di una missione sta nella capacità di comunicazione dei giocatori.
- Come promemoria, **tutti devono lavorare per garantire che il giocatore giusto vinca la carta giusta.**
- **È vietato comunicare informazioni sulla propria mano** agli altri giocatori.
- Tuttavia, il **gettone Radio può essere usato per comunicare in modo sottile informazioni su una carta.**
- Un giocatore **può usare il gettone Radio solo una volta durante una missione.**
- Per usare il gettone Radio :
 - **Posizionare una carta Colore** a scelta a **faccia in su di fronte a sé.**
 - **Posizionare il gettone Radio, con il lato verde** rivolto verso l'alto, in una delle 3 posizioni seguenti, a seconda dell'informazione che si desidera comunicare:



In cima alla carta: questa è la **carta più forte.**



In fondo alla carta: è la **carta più debole.**



Al centro della carta: è l'**unica carta di questo colore.**

- **Se la carta non soddisfa una di queste condizioni, non è possibile utilizzare il gettone Radio su di essa.**
- Una volta posizionata, **la posizione del gettone Radio non può essere modificata**, anche se non rispecchia più la realtà.

- Una volta utilizzato il gettone Radio, **aggiungete una carta Promemoria alla vostra mano** per non dimenticare che avete una carta a faccia in su davanti a voi.
- Infatti, la **carta Colore che avete usato è ancora in gioco**.
- **Attenzione! Il gettone Radio può essere utilizzato solo prima di un trucco.**

Il gettone Segnale di soccorso

- Attivare il gettone Segnale di pericolo significa che **ogni giocatore, senza eccezioni, deve passare una carta al suo vicino**.
- **L'equipaggio sceglie se passare le carte a destra o a sinistra**, ma tutti i giocatori devono rispettare questa direzione nel passare le carte.
- Il gettone **Segnale di soccorso** può essere **utilizzato durante una missione e durante ogni tentativo di completarla**.
- Per **attivare la pedina Segnale di soccorso, posizionarla a faccia in su** sulla superficie di



gioco .

- Una volta attivata, la pedina Segnale di soccorso **rimane attiva per tutta la missione e per tutti i tentativi di completarla, anche se non viene utilizzata**.
- Il gettone Segnale di soccorso **può essere attivato solo prima del gettone Radio**.

Gettoni compito

- I **gettoni compito** aggiungono un **ulteriore vincolo alle missioni**.
- **Se questo vincolo non viene rispettato, la missione fallirà**.
- A una **carta incarico** può essere assegnato un **solo gettone**.
- I **gettoni compito** indicano l'**ordine in cui i compiti devono essere completati**.

Esempio:



Compito 1: la carta blu 6 deve essere vinta.

Compito 2: la carta verde 3 deve essere vinta.

La carta 6 blu deve essere vinta prima della carta 3 verde.

- La **descrizione di una missione indica il numero di carte Compito e il numero di gettoni Compito da giocare**.
- Per giocare, **allineare i gettoni compito al centro del tavolo**.
- **Pescate il numero di carte Compito necessarie** per completare la missione.
- **Posizionare una carta sotto ogni pedina partendo da sinistra**.
- **Il giocatore deve prendere il gettone compito corrispondente alla carta compito che ha scelto**.

Gettoni compito Utilizzare



Il compito deve essere completato per primo.

	Il compito deve essere completato per secondo.
	Il compito deve essere completato per terzo.
	Il compito deve essere completato per quarto.
	Il compito deve essere completato per quinto.
	Il compito deve essere completato per ultimo.
	Il compito può essere completato in qualsiasi momento, ma prima di >>.
	Il compito può essere svolto in qualsiasi momento, ma dopo >.
	L'attività può essere eseguita in qualsiasi momento, ma dopo >>.
	Il compito può essere eseguito in qualsiasi momento, ma in seguito >>>.

Esempio:



La carta blu 6 deve essere vinta per prima, poi la carta verde 3 e infine la carta rosa 1.



La carta 6 blu deve essere vinta prima della carta 3 verde. La carta rosa 1 può essere vinta in qualsiasi momento.

Interpretare le missioni

In alcune missioni compaiono i seguenti simboli:

Zona di silenzio



- La **zona di silenzio** significa che **la comunicazione è limitata e disturbata**.

- La comunicazione è **comunque possibile**.
 - **Posizionate una carta colore a faccia in su davanti a voi.**
 - **Attenzione! La carta deve sempre soddisfare una di queste 3 condizioni:** carta più forte, carta più debole o unica carta del colore.
- Ma la **comunicazione è limitata**.
 - **Posizionare la pedina Radio, con il lato rosso rivolto verso l'alto, accanto alla carta.**
 - Spetta ai compagni di squadra indovinare il messaggio che si sta cercando di inviare.

Disturbi



- Questo simbolo indica che **qualsiasi forma di comunicazione è impossibile prima di un certo turno.**
- Il numero indica il trucco con cui la comunicazione viene ristabilita.

Esempio:

A partire dalla mossa 3, la comunicazione viene ripristinata. I giocatori possono utilizzare nuovamente la pedina Radio.

Decisione del comandante



- Questo simbolo indica che **ai compiti di un giocatore verranno aggiunti altri compiti.**
- **Pescare il numero di carte indicato e posizzionarle a faccia in giù al centro del tavolo.**
- **Il comandante fa il giro dei giocatori per vedere se si sentono in grado di completare tutti i compiti aggiuntivi.**
- **I giocatori possono rispondere solo sì o no.**
- **Solo il comandante può scegliere a quale giocatore assegnare i compiti e non può designare se stesso.**
- **Una volta scelto il giocatore, le carte vengono scoperte e assegnate a quel giocatore.**
- Il giocatore prescelto deve **completare tutti i compiti perché la missione abbia successo.**

Tour del comandante



- Durante la **preparazione**, le **carte Compito** sono **allineate a faccia in giù** al centro del tavolo.

- Il **comandante gira la prima carta e fa il giro dei giocatori** per vedere chi vuole ricevere il compito.
- I giocatori **possono rispondere solo sì o no.**
- Al termine del giro, **il comandante sceglie un giocatore e gli assegna la carta** e, se del caso, la **pedina corrispondente.**
- Nota bene! **Il comandante può designare se stesso** per un compito.
- **Si gira una nuova carta e così via.**
- **Le carte devono essere assegnate in modo equo.**
- **La differenza tra il numero di carte Compito assegnate a due giocatori non può essere superiore a 1.**

Varianti

Partita a 5 giocatori

- Se si utilizzano i gettoni Compito **a partire dalla missione 25, si applica una regola aggiuntiva.**
- Un pentagono dorato circonda le missioni per le quali si applica la regola.
- **Prima della prima mossa, uno dei membri dell'equipaggio può dare una carta Compito dalla sua mano a un altro giocatore.**
- Poiché il numero di compiti da completare non cambia, non è necessario annotare questo cambiamento nel diario di bordo.

Gioco per 2 giocatori

Installazione

- Mettere da **parte il Razzo 4.**
- **Mescolare le carte Spazio rimanenti.**
- **Pescate 7 carte Spazio e allineate, a faccia in giù, al centro del tavolo.**
- **Pescate nuovamente 7 carte Spazio e allineate, a faccia in su, sopra le prime 7 carte pescate.**

Jarvis

- **Jarvis è un'intelligenza artificiale che sarà considerata come un terzo giocatore.**
- **Il comandante avrà il compito di usare Jarvis per scegliere le carte compito e durante le pieghe.**

Sequenza dei ripiegamenti

- **Durante il turno di Jarvis, il comandante sceglie una delle carte visibili sul tavolo e la gioca.**
- **La carta nascosta sotto di essa viene rivelata una volta che un giocatore ha vinto la presa.**

Sfida per 3 giocatori

- **Rimuovere le carte Spazio verdi e le carte Compito verdi.**

Missione completata

- Una **missione è completata** quando **un giocatore vince la carta contenente la carta indicata.**
- La **carta Compito** viene **girata a faccia in giù** davanti al giocatore.
- Quando **tutti i membri dell'equipaggio completano i loro compiti**, la **missione è completata.**
- **Annotate nel diario il numero di tentativi** necessari per completare la missione.

Missione interrotta

- Quando **un giocatore vince una presa con una carta destinata a un altro giocatore**, la **missione è fallita.**
- Tutte le **carte vengono girate, mescolate e ridistribuite.**
- **Il giocatore che ha vinto l'ultima presa apre la nuova presa.**