Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.



Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME
France

3-5

10+

20min

THE CREW

EN QUÊTE DE LA NEUVIÈME PLANÈTE

LIVRET DE RÈGLES



COMMENCEZ PAR LIRE CE LIVRET. JOUEZ À PARTIR DE LA PAGE 11 !

Matériel 2
Jeu de plis 3
Communication 5
Déroulement d'une Mission 8
Niveau de difficulté et Signal de détresse 12
Symboles et jetons 14
Partie à 5 joueurs 18
Partie à 2 joueurs 19
Conseils et variantes pour 3 joueurs 21

iello

La variante 2 joueurs se trouve en pages 19 et 20.



On recrute des astronautes ! Les scientifiques font état d'une mystérieuse planète censée se trouver aux confins de notre système solaire. Mais pour l'heure et malgré tous leurs efforts, aucune preuve substantielle n'a permis de confirmer leurs dires. Rejoignez cette merveilleuse aventure et parcourez l'espace à la recherche de l'énigmatique neuvième planète !

Dans ce jeu de plis coopératif, vous devez accomplir 50 missions différentes. Vous n'y parviendrez qu'en travaillant ensemble, comme l'équipage d'un vaisseau. Pour faire face à tous les défis et accomplir votre mission, une bonne communication sera essentielle ! Mais dans l'espace, les choses se révèlent souvent plus compliquées qu'il n'y paraît.

MATÉRIEL

40 cartes Espace (grandes cartes)

36 cartes de couleur
(4 couleurs, de valeurs 1 à 9)

4 cartes Fusée
(de valeurs 1 à 4)



5 cartes Rappel



36 cartes Tâche
(petites cartes)





16 jetons

10 jetons Tâche

5 jetons Radio

1 jeton Signal de Détresse



1 pion Commandant

1 livret de règles/journal de bord







***The Crew* est un jeu de plis coopératif, basé sur un système de missions. OK, mais ça veut dire quoi ?**

Coopératif

Vous gagnez ensemble ou vous perdez ensemble : ce n'est qu'en vous aidant mutuellement et en vous assurant que chacun de vous réussit ses objectifs que vous serez en mesure d'accomplir les missions et de remporter la partie.

Système de missions

Votre voyage se compose de 50 missions différentes, chacune imposant une condition de victoire spécifique. Jouées l'une à la suite de l'autre, les missions forment une histoire. Mais si vous le souhaitez, vous pouvez aussi jouer les missions dans l'ordre de votre choix. **Chacune d'entre elle est détaillée dans le journal de bord, à la fin de ce livret de règles.**

Vous ne pourrez probablement pas aller au bout de l'aventure en une seule session de jeu. Nous vous conseillons de vous réunir plusieurs fois pour poursuivre votre progression. Les premières missions ne nécessitent que quelques minutes pour être accomplies. Mais la difficulté augmente au fur et à mesure, et chaque mission sera plus longue à accomplir.

Jeu de plis

Toutes les cartes sont distribuées aux joueurs, puis, à son tour dans le sens horaire, chacun joue l'une de ses cartes face visible au centre de la table. On appelle **« pli »** l'ensemble formé par chacune des cartes ainsi jouées par les joueurs (une carte par joueur). Celui qui a joué la carte de la plus forte valeur remporte le pli, mais seulement s'il a joué une carte de la série demandée.

Il y a **5 séries de cartes** : rose, bleue, verte, jaune et les cartes Fusée. Si possible, **chaque autre joueur doit « suivre » la série choisie par le premier joueur** en jouant une carte de la même série. **Ce n'est que lorsque vous n'avez aucune carte de cette série dans votre main que vous pouvez jouer une carte d'une série différente.**

ATTENTION

Si vous avez des difficultés à distinguer les couleurs des cartes, vous pouvez aussi vous référer aux symboles suivants :









Chaque couleur est associée à un symbole.

***The Crew* vous raconte une histoire, mais vous pouvez aussi jouer à la mission de votre choix, car chaque tentative sera différente de la précédente. À vous de choisir.**

Cette colonne résume les points de règles les plus importants, pour vous aider à vous replonger dans le jeu après une longue pause.

Jouez chacun votre tour dans le sens horaire. À votre tour, jouez une de vos cartes. Ces cartes forment un pli. La carte la plus forte remporte le pli.

La première carte jouée indique la série qui doit être respectée pour ce pli. Cela s'applique à la fois aux cartes de couleur et aux cartes Fusée.

Si vous n'avez pas de carte respectant la série, vous pouvez jouer la carte de votre choix.

Seules les cartes de la série imposée peuvent remporter le pli, sauf si des cartes Fusée ont été jouées. Vous n'êtes pas obligés de remporter un pli.

Les cartes Fusée sont des atouts, elles remportent tous les plis. Si plusieurs cartes Fusée sont jouées dans un même pli, la carte Fusée la plus forte remporte le pli.

Les plis remportés sont mis de côté face cachée. Seul le dernier pli peut être consulté.

Un pli ne peut être remporté que par la carte de plus forte valeur respectant la série demandée (exception faite des cartes Fusée). Une fois remporté, le pli est mis de côté, face cachée. Vous ne pouvez consulter que les cartes du dernier pli à avoir été remporté.

Si vous avez la possibilité de jouer plusieurs cartes, vous êtes libres de choisir parmi celles-ci : vous pouvez jouer la carte la plus faible même si vous auriez pu remporter le pli avec une autre carte. En d'autres mots, vous n'êtes pas obligés de remporter un pli.

Les cartes Fusée sont des atouts. Cela signifie qu'elles remportent toujours le pli, quelles que soient les autres cartes jouées. Vous ne pouvez jouer une carte Fusée que si vous ouvrez le pli avec ou que vous n'avez pas de carte de la couleur demandée. Si une carte Fusée ouvre le pli, les autres joueurs doivent respecter cette série s'ils le peuvent (et donc jouer des cartes Fusée). S'il y a plusieurs cartes Fusée dans un même pli, la carte Fusée de la plus forte valeur remporte le pli.

Les illustrations ci-dessous présentent quelques exemples de plis :



Le 8 jaune et le 6 jaune ont été joués pour respecter la série imposée par la première carte jouée, le 2 jaune. Le 8 est le plus fort et remporte donc le pli.



La série est imposée par le 3 vert. Le 5 vert est le plus fort et remporte le pli. Le 9 rose est d'une valeur supérieure, mais il ne respecte pas la série et ne peut donc pas remporter le pli.

Dans *The Crew*, il faut s'organiser pour que les plis soient remportés par les joueurs adéquats. Vous allez devoir habilement vous coordonner pour accomplir les missions.

Communication





L'une des règles les plus importantes dans ce jeu est que vous ne pouvez pas donner librement des informations aux autres joueurs sur les cartes de votre main. Vous ne pouvez pas montrer vos cartes, ni dire ou suggérer quelque chose qui permettrait aux autres joueurs de savoir ce que vous avez en main.

Toutefois, une forme de communication est autorisée grâce aux **jetons Radio**. Chaque joueur en dispose d'un qu'il peut utiliser une (et une seule) fois par mission. Il peut être utilisé à tout moment **avant un pli**, mais jamais pendant un pli. Si votre mission est un échec, vous pourrez bien entendu utiliser de nouveau votre jeton Radio pour votre prochaine tentative.

Si des cartes Tâche sont en jeu, vous devez d'abord les répartir entre les joueurs avant de pouvoir communiquer. Les cartes Tâche sont présentées page 8.

Règle d'or pour l'échange d'informations
Si vous savez quelque chose uniquement parce que vous avez connaissance de vos propres cartes, vous ne pouvez pas divulguer cette information.

À chaque tentative pour accomplir une mission, une seule communication est autorisée par membre d'équipage.

Vous ne pouvez communiquer qu'après avoir distribué les cartes Tâche. Vous pouvez communiquer uniquement avant un pli et jamais pendant.



Le 3 bleu a été joué. Le 7 bleu est le plus fort et devrait remporter le pli. Mais la carte 1 est une carte Fusée, un atout, c'est donc elle qui remporte le pli.



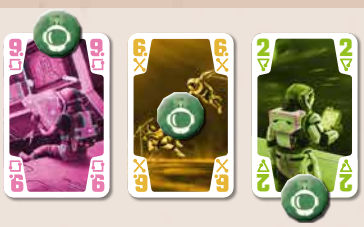
La première carte jouée est une carte Fusée de valeur 3. Le 2 et le 4 sont aussi des cartes Fusée. La carte la plus forte est le 4, elle remporte donc le pli.

Communication

1. Révélez une carte de couleur (pas une carte Fusée)
2. Placez votre jeton Radio sur la carte :
   - › En haut = Plus forte
   - › Milieu = Seule carte
   - › En bas = Plus faible
3. Prenez une carte Rappel en main

Si vous souhaitez communiquer, prenez de votre main une **carte de couleur** et placez-la devant vous sur la table, face visible, afin que tous les joueurs la voient. Cette carte fait toujours partie de votre main de cartes, et peut donc toujours être jouée de manière classique. La grande différence est que désormais les autres joueurs savent que vous la possédez. Placez ensuite votre jeton Radio sur cette carte (côté vert visible) pour préciser l'une de ces trois informations :

- › Sur le bord haut : si c'est votre plus forte carte dans cette couleur.
- › Au milieu : si c'est votre seule carte dans cette couleur.
- › En bas : si c'est votre plus faible carte dans cette couleur.



Votre plus forte carte rose | *Votre seule carte jaune* | *Votre plus faible carte verte*

On ne peut jamais communiquer sur les cartes Fusée.

L'une de ces trois conditions doit pouvoir s'appliquer. Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez pas communiquer sur cette carte. **Vous ne pouvez jamais communiquer sur vos cartes Fusée.**



Vous ne pouvez pas communiquer sur la carte 6 jaune, car elle n'est ni la carte la plus forte, ni la carte la plus faible, ni la seule carte jaune de votre main. Vous ne pouvez pas communiquer sur la carte Fusée. Vous pouvez communiquer sur toutes les autres cartes de différentes manières.

La position du jeton Radio n'est jamais modifiée, même si elle ne reflète plus la réalité. Par exemple, si votre carte « la plus forte » devient votre « seule » carte de cette couleur, votre jeton Radio ne bouge pas.

La position de votre jeton Radio ne peut pas être changée, même si elle ne reflète plus la réalité.



Après avoir révélé une carte et placé un jeton Radio, ajoutez à votre main **l'une des cartes Rappel**. Elle vous permet de ne pas oublier qu'une de vos cartes de couleur est posée sur la table. Lorsque vous jouerez cette carte de couleur, défaussez aussi votre carte Rappel, et **retournez le jeton Radio du côté rouge** pour indiquer que vous avez déjà communiqué pendant cette mission.

Après avoir communiqué, ajoutez à votre main une carte Rappel. Elle est défaussée lorsque la carte qu'elle représente est jouée.

Les cartes Rappel se différencient des autres cartes grâce à leurs deux faces identiques, permettant à tous les membres d'équipage de voir rapidement que vous avez une carte Rappel en main, et donc une carte visible devant vous.



PRÉPARATION DE LA MISSION

Avant chaque mission, respectez les étapes suivantes :

1. Mélangez les 40 cartes Espace et distribuez-les équitablement, face cachée, aux membres d'équipage. À 3 joueurs, l'un de vous commence avec une carte de plus. Après le dernier pli, la carte restante demeure donc non jouée.
2. Chaque membre d'équipage place devant lui un jeton Radio, face verte visible. Préparez une carte Rappel par joueur.
3. Placez le jeton Signal de Détresse, face cachée.
4. Mélangez les 36 cartes Tâche et regroupez-les en une pioche, face cachée. Conservez les jetons Tâche à portée de main.

N'hésitez pas à appliquer les règles de la variante pour 3 joueurs en page 21 pour un défi plus grand !

Distribuez les cartes Espace aux membres d'équipage.

Une carte Tâche indique la carte devant être gagnée lors d'un pli.

DÉROULEMENT D'UNE MISSION

Durant la plupart des missions, vous devrez réaliser un certain nombre de Tâches, représentées par les cartes Tâche qui sont des versions réduites des cartes Espace. Sauf indication contraire, les membres d'équipage se répartissent les Tâches entre eux en début de mission. Le nombre de Tâches à réaliser est indiqué par un symbole de ce type : 4

Piochez dans le tas de cartes Tâche le nombre de cartes Tâche indiqué et placez-les, face visible, au centre de la table. Ce sont les Tâches à réaliser pour la mission actuelle. Prenez alors connaissance des cartes que vous avez en main. Celui qui possède la carte Fusée 4 l'annonce et devient le **Commandant** pour cette mission. Il reçoit le pion Commandant.

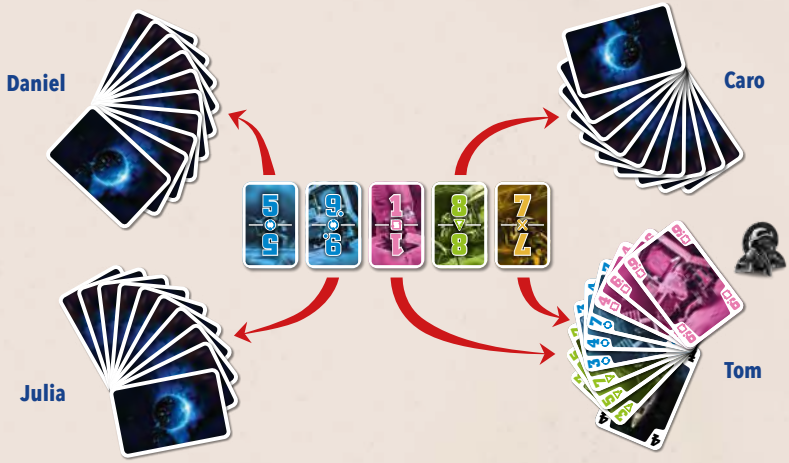
Le Commandant choisit toujours en premier une carte Tâche au centre de la table. Il la place face visible devant lui.

Le joueur qui a la carte Fusée 4 reçoit le pion Commandant pour la tentative en cours. Le Commandant est bien entendu considéré comme un membre d'équipage.

Ensuite, chacun votre tour et dans le sens horaire, choisissez une carte Tâche restante, jusqu'à ce qu'elles aient toutes été distribuées. Un même joueur peut ainsi recevoir plusieurs Tâches, et tous les joueurs ne reçoivent pas nécessairement le même nombre de Tâches.

Dans les premières missions, il y a peu de Tâches à réaliser, et elles peuvent être réalisées très vite.

Dans le sens horaire, en commençant par le Commandant, choisissez une à une les cartes Tâche.



Exemple de préparation et de distribution des cartes pour la Mission 18 du journal de bord

Tom a la carte Fusée **4**. *Il est le Commandant pour cette mission et donc le premier à choisir une carte Tâche. Il choisit le* **1** *rose, puisqu'il a en main le* **9** *rose qui lui permettra de remporter facilement le pli contenant cette première carte. Julia et Daniel choisissent chacun une Tâche bleue. Caro n'a le choix qu'entre une carte verte et une carte jaune. Elle choisit la carte verte. Il reste une Tâche au centre de la table, Tom doit nécessairement la prendre. Même si la Tâche est jaune et qu'elle ne sera pas facile à accomplir, car il n'a aucune carte jaune en main, Tom n'a pas d'autre choix.*

Chaque Tâche indique une carte Espace qui doit être remportée. Une Tâche est considérée comme réalisée lorsque le joueur avec cette Tâche remporte un pli contenant la carte correspondante.

Lorsque toutes les Tâches d'une mission ont été réalisées, la mission est accomplie.

Si une Tâche est réalisée par un membre d'équipage qui ne possède pas la carte Tâche correspondante, ou si un membre d'équipage ne respecte pas une règle spéciale, la mission est un échec.

Le Commandant est toujours celui qui ouvre le premier pli. Les plis suivants sont ouverts par le joueur ayant remporté le pli précédent.

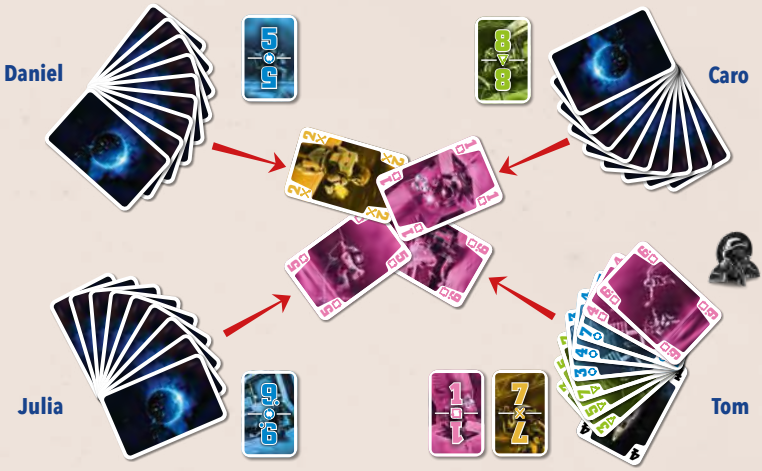
Lorsqu'un membre d'équipage ayant une carte Tâche remporte un pli contenant la carte Espace correspondante, **cette Tâche est considérée comme « réalisée ».** Il retourne alors cette carte Tâche face cachée devant lui. **Un membre d'équipage peut réaliser plusieurs Tâches lors d'un même pli.** Dès que chaque membre a réalisé ses propres Tâches, la mission est immédiatement accomplie avec succès. Après avoir accompli une mission, vous pouvez noter dans le journal de bord le nombre de tentatives qui ont été nécessaires à sa réussite.

Dès qu'un joueur remporte un pli contenant une carte Espace dont la carte Tâche correspondante est possédée par un autre membre d'équipage, la mission est immédiatement arrêtée : c'est un échec ! Vous devez la recommencer depuis le début. **À chaque nouvelle tentative, remélangez toutes les cartes, distribuez de nouvelles cartes aux joueurs, et choisissez de nouvelles Tâches.**

Lorsque toutes les Tâches ont été distribuées, **le Commandant lance le premier pli.** Ensuite, et pour toute la durée de cette tentative, **le joueur qui remporte un pli ouvre le pli suivant.**

Certaines missions n'utilisent pas de cartes Tâche. Lors de ces missions, le Commandant ouvre également le premier pli. Durant n'importe quelle mission, si vous ne parvenez pas à respecter les règles spéciales imposées par la mission, vous perdez la mission. Certaines peuvent être accomplies avant même que vous ayez joué tous les plis, et d'autres demandent que vous jouiez toutes les cartes de votre main.





En tant que Commandant, Tom ouvre la partie. Il commence par jouer son 9 *rose, espérant remporter le* 1 *rose. Julia joue un* 5 *rose. Daniel n'a pas de carte rose en main, il peut donc jouer la carte de son choix : le* 2 *jaune. Caro a le* 1 *rose et le joue. Tom a joué la carte rose de plus forte valeur et remporte le pli. Sa Tâche (remporter le* 1 *rose) est donc réalisée. Il retourne face cachée sa carte Tâche correspondante.*

C'EST PARTI !

Vous connaissez désormais les règles de base, et vous pouvez vous lancer dans votre première mission. Pour cela, retournez ce livret et lisez le journal de bord.

En pages 12 et 13, vous trouverez des informations sur le niveau de difficulté et sur un système d'aide qui peut vous permettre de faciliter vos parties. À partir de la page 14, de nouvelles règles et des symboles sont présentés. Vous les rencontrerez progressivement dans votre journal de bord.

La variante pour 2 joueurs est expliquée à partir de la page 19.

Le Commandant est toujours le joueur qui possède la carte Fusée 4. Les devoirs du Commandant sont les suivants :

1. **Choisir en premier une carte Tâche**
2. **Ouvrir le premier pli**
3. **Mettre en œuvre les règles spéciales pour certaines missions**

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Petit conseil : ne sous-estimez pas la difficulté des missions qui vous attendent. Partie après partie, vous vous améliorerez et chaque échec vous permettra de mieux maîtriser les subtilités du jeu. Les 50 missions ont été pensées pour être d'une difficulté croissante. Nous vous conseillons donc de les jouer dans l'ordre.

Rien que pour la première mission, à quatre joueurs, les cartes peuvent être distribuées de plus de 42 trilliards de façons possibles (et encore davantage dans les missions suivantes). Il peut donc arriver qu'une mission se révèle étonnamment simple ou difficile en raison de la distribution des cartes. Acceptez-le : l'Univers peut parfois se montrer imprévisible et peu coopératif !

L'expérience de jeu de *The Crew* n'est pas la même en fonction du nombre de joueurs : plus le nombre de joueurs est grand, plus le défi proposé sera complexe à relever. N'hésitez pas à appliquer les variantes proposées pour 3 joueurs (page 21) et 5 joueurs (page 18).

En regardant les cartes qu'il vous reste en main, vous aurez parfois l'intime conviction que la mission est vouée à l'échec. Gardez cela pour vous, ne révélez pas vos cartes. Trop souvent, un détail a pu être négligé, oublié, ou jugé à la hâte. Continuez simplement de jouer, ce ne sera pas long et vous aurez peut-être l'agréable surprise d'en sortir victorieux !

Un signal de détresse peut être envoyé avant le premier pli de la mission. Le jeton Signal de Détresse est alors retourné face Actif visible. Entourez son symbole dans le journal de bord.

Si le signal de détresse est activé, chaque membre d'équipage peut donner une carte à son voisin. Les cartes Fusée ne peuvent pas être transmises ainsi.

L'AIDE DU SIGNAL DE DÉTRESSE

Même perdus dans l'espace, vous pouvez compter, lorsque la situation devient trop ardue, sur le soutien de vos équipes au sol. Au début de chaque mission, après avoir distribué les cartes Espace et, le cas échéant, les cartes Tâche, mais avant toute communication, vous pouvez envoyer un signal de détresse au centre de contrôle sur la Terre. Pour ce faire, décidez ensemble si vous souhaitez utiliser ce soutien, puis retournez le jeton Signal de Détresse face Actif (satellite) visible.

Jeton Signal de Détresse

Actif   **Inactif**

Entourez immédiatement le symbole Signal de Détresse sur la page du journal de bord de la mission en cours. Chaque membre d'équipage doit alors donner à son voisin l'une des cartes de sa main. Les cartes Fusée ne peuvent pas être transmises ainsi. Décidez ensemble si les cartes doivent être données à droite ou à gauche. Tous les joueurs doivent donner leur carte dans le même sens ! La mission peut ensuite commencer, en suivant les règles habituelles.

Le jeton Signal de Détresse reste actif jusqu'à ce que la mission soit accomplie. Peu importe le nombre de tentatives nécessaires : vous pouvez, au début de chaque essai, donner l'une de vos cartes à votre voisin (de gauche ou de droite, il faut décider ensemble). Même si vous n'utilisez pas son effet lors d'un essai ultérieur, le jeton Signal de Détresse reste actif. Ce n'est que si vous vous lancez dans une nouvelle mission que le jeton Signal de Détresse est retourné sur sa face Inactif.

L'utilisation du jeton Signal de Détresse sera comptabilisée lors du calcul de votre score. Après avoir accompli une mission, inscrivez dans le journal de bord le nombre de tentatives qui ont été nécessaires. Si le symbole Signal de Détresse a été entouré, vous devez augmenter ce nombre de 1 tentative supplémentaire.

Utilisez cette aide selon vos besoins. Si vous voulez rendre votre aventure plus accessible, vous pouvez même activer le jeton Signal de Détresse dès votre première tentative. Mais chaque mission peut être accomplie sans aucun soutien !

Tous les membres d'équipage, sans exception, doivent donner l'une de leurs cartes, dans le même sens autour de la table.

Les cartes Fusée ne peuvent pas être transmises ainsi.

Le jeton Signal de Détresse reste actif jusqu'à ce que la mission soit accomplie, et augmente de 1 votre nombre de tentatives.

TOUTES les missions peuvent être accomplies sans recourir au Signal de Détresse. Êtes-vous prêts à relever le défi ?

DÉTAILS DES SYMBOLES DU JOURNAL DE BORD

Les jetons Tâche rendent la réalisation des Tâches plus difficile, en ajoutant des contraintes supplémentaires.

Jetons Tâche

Les jetons Tâche sont utilisés dans de nombreuses missions. Chaque jeton est assigné à une carte Tâche, lui attribuant une contrainte supplémentaire qui doit être respectée pour réaliser la Tâche.

Voici les différents jetons Tâche :



*Cette tâche doit être réalisée **en premier**.*



*Cette tâche doit être réalisée **en dernier**.*



*Cette tâche doit être réalisée **en deuxième**.*



*Cette tâche doit être réalisée à tout moment **avant** ».*



*Cette tâche doit être réalisée **en troisième**.*



*Cette tâche doit être réalisée à tout moment **après** ›.*



*Cette tâche doit être réalisée **en quatrième**.*



*Cette tâche doit être réalisée à tout moment **après** ».*



*Cette tâche doit être réalisée **en cinquième**.*



*Cette tâche doit être réalisée à tout moment **après** »».*

Si la contrainte d'un jeton Tâche n'est pas respectée, vous avez perdu.

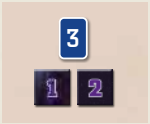
Si la contrainte imposée par un jeton Tâche n'est pas respectée, la mission est immédiatement un échec.

Le jeton Tâche 

ne signifie pas que la Tâche doit être réalisée lors du premier pli, mais qu'elle doit l'être avant la réalisation de toute autre Tâche.

Il peut arriver que plusieurs Tâches avec des jetons Tâche soient réalisées par un même joueur lors d'un même pli. Si ces jetons Tâche sont consécutifs, par exemple 1 et 2, ou » et »», les deux Tâches sont considérées comme réalisées, peu importe laquelle l'a été en premier dans le pli.

La description de chaque mission comporte le nombre de cartes Tâche et les jetons Tâche à intégrer. Si vous jouez avec des jetons Tâche, commencez par placer ces jetons au centre de la table, alignés les uns à côté des autres. Piochez ensuite le nombre de cartes Tâche prévu, et placez-les de gauche à droite sous les jetons Tâche, en commençant par le premier jeton Tâche. Un jeton Tâche ne peut pas être assigné à plus d'une carte.



La mission indique que vous devez inclure 3 cartes Tâche et les jetons Tâche 1 et 2.



Alignez les deux jetons, l'un à côté de l'autre.



Piochez les 3 cartes une à une en les plaçant face visible sous les jetons, de gauche à droite, en commençant par le premier jeton.

Il est possible de réaliser plusieurs Tâches lors d'un même pli si les jetons Tâche sont consécutifs.

Mise en place

1. **Alignez les jetons Tâche**
2. **Placez les cartes Tâche sous les jetons, de gauche à droite, en commençant par le premier jeton.**

La distribution des cartes Tâche s'effectue comme expliqué précédemment. Si vous prenez une carte Tâche, prenez aussi le jeton Tâche qui lui a été attribué.

Les jetons avec des numéros et des flèches vous imposent un ordre chronologique. Les jetons avec des flèches vous laissent davantage de souplesse que les jetons avec des numéros.



La mission demande 3 cartes Tâche et les jetons Tâche 1 et 2.



Dans cet exemple, le 6 bleu doit être remporté en premier, puis le 3 vert et enfin le 1 rose.



La mission demande 3 cartes Tâche et les deux premiers jetons Tâche avec des flèches.



Le 6 bleu doit être remporté avant le 3 vert. Le 1 rose peut librement être remporté avant le 6 bleu, entre le 6 bleu et le 3 vert, ou après le 3 vert.

Zone de silence



Si ce symbole est présent dans la description de votre mission, vos communications sont brouillées et limitées. Lorsque vous voulez communiquer dans une Zone de silence, placez devant vous l'une de vos cartes, face visible. Cette carte doit respecter, comme d'habitude, l'une des trois conditions (plus forte carte, plus faible carte, ou seule carte de sa couleur). La grande différence imposée par la Zone de silence est que vous ne pouvez pas placer de jeton Radio sur la carte. Retournez-le du côté rouge et placez-le à côté de la carte, et non sur la carte. Les autres membres d'équipage devront utiliser leur intuition pour découvrir quelle information vous avez voulu leur transmettre concernant cette carte.

Communiquer dans une Zone de silence requiert beaucoup d'intuition. Vous révélez une carte, mais vous n'y placez pas de jeton Radio. Retournez votre jeton du côté rouge.

Perturbations

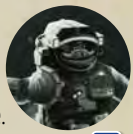
Si ce symbole est présent dans la description de votre mission, vos communications sont totalement interrompues pendant un certain laps de temps. Le numéro vous indique à partir de quel pli les communications seront rétablies. Avant cela, aucun membre d'équipage ne peut communiquer à l'aide d'un jeton Radio. À partir du pli indiqué, les communications reprennent normalement.

Les Perturbations empêchent toute communication jusqu'au pli indiqué.

Dans cet exemple, vous ne pouvez pas communiquer pendant les 2 premiers plis de la mission. Au début du troisième pli (donc avant de l'entamer), vous pouvez de nouveau communiquer normalement.



La décision du Commandant



Si ce symbole est présent dans la description de votre mission, placez le nombre de cartes Tâche indiqué face cachée au centre de la table. Après que chaque joueur a pris connaissance de ses cartes, le Commandant interroge un à un chaque membre d'équipage, pour savoir s'il se sent capable de se voir attribuer la totalité de ces Tâches. On ne peut lui répondre que par « oui » ou par « non ».



Lors de la décision du Commandant, ce dernier choisit un membre d'équipage qui doit réaliser la totalité des Tâches. Le membre d'équipage choisi prend toutes les Tâches et les révèle.

Après ce tour de table, le Commandant décide seul quel joueur se voit attribuer les cartes Tâche. Il les révèle et les donne au joueur choisi. La mission sera accomplie lorsque ce membre d'équipage aura réalisé toutes les Tâches. Le Commandant ne peut pas se choisir lui-même.

La tournée du Commandant impose de répartir les Tâches de manière équitable entre tous les membres d'équipage.

La tournée du Commandant



Si ce symbole est présent dans la description de votre mission, le Commandant se charge de la distribution des cartes Tâche. Préparez la mission de manière classique, mais placez les cartes Tâche face cachée sur la table. Le Commandant révèle face visible une première carte Tâche et interroge un à un les membres d'équipage pour savoir s'ils veulent ou non se voir attribuer cette Tâche. On ne peut lui répondre que par « oui » ou par « non ».

Après ce tour de table, le Commandant décide seul quel joueur se voit attribuer la carte Tâche. Il peut aussi se choisir lui-même. Il répète ce processus jusqu'à ce que toutes les cartes Tâche soient distribuées. Attention : les Tâches doivent être réparties de manière équitable, et, à la fin de la distribution, aucun joueur ne doit avoir 2 cartes Tâche ou plus d'écart avec un autre membre d'équipage. Si des jetons Tâche sont utilisés, ils doivent être distribués en même temps que les cartes Tâche (la première carte Tâche avec le premier jeton Tâche, etc.).

25

Lors d'une partie à 5 joueurs, une règle s'ajoute à certaines missions à partir de la mission 25. Cela est indiqué par un pentagone doré entourant le numéro de la mission.

PARTIE À 5 JOUEURS

Le déroulement du jeu ne change pas lors d'une partie à 5 joueurs, mais il faut savoir qu'accomplir certaines missions devient un sacré défi. Le niveau de difficulté est particulièrement relevé lors des dernières missions. La gloire éternelle vous est cependant garantie !

Toutes les règles précédentes s'appliquent lors de vos parties à 5. Cependant, à partir de la mission 25, **une règle supplémentaire s'ajoute à certaines missions utilisant des jetons Tâche.**

Pour l'indiquer, un pentagone doré entoure le numéro de toutes les missions pour lesquelles cette règle supplémentaire s'applique.

Après avoir distribué les cartes Espace et les cartes Tâche, mais avant que le premier pli ne soit ouvert, un membre d'équipage peut donner l'une de ses cartes Tâche à un autre membre d'équipage. Vous décidez tous ensemble de la Tâche qui est ainsi transmise sans rien révéler des cartes que vous avez en main.

Après s'être vu attribuer une nouvelle carte Tâche, l'un des membres d'équipage aura donc une carte Tâche de plus à réaliser, et un autre membre une carte Tâche de moins. Le nombre total de cartes Tâche ne change pas, vous ne devez pas défausser de carte Tâche. Contrairement à la règle du jeton Signal de Détresse, cette règle à 5 joueurs ne fait pas augmenter, dans le carnet de bord, le nombre de tentatives qui ont été nécessaires pour accomplir cette mission.

Avant de commencer le premier pli, un membre d'équipage peut donner l'une de ses cartes Tâche à un autre membre d'équipage.

PARTIE À 2 JOUEURS

The Crew révèle tout son potentiel à partir de 3 joueurs. Néanmoins, vous pouvez aussi explorer l'infinité de l'Univers à 2 joueurs, en suivant les étapes ci-dessous :

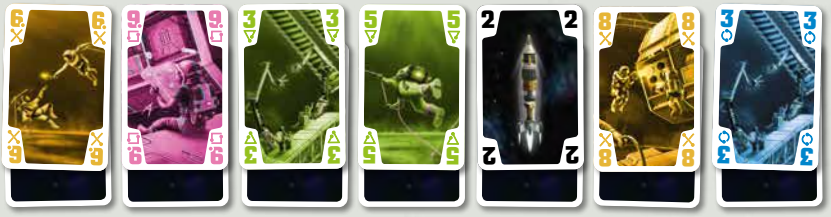
1. Mettez de côté la carte Fusée 4.
2. Parmi les 39 cartes Espace restantes, piochez-en 7 et alignez-les, face cachée, sur la table, l'une à côté de l'autre. Placez ensuite 7 autres cartes, face visible, pour recouvrir chacune de ces 7 premières cartes.
3. Mélangez la carte Fusée 4 avec les cartes restantes et distribuez-les équitablement aux 2 membres d'équipage, face cachée (13 cartes par joueur).
4. Chaque membre d'équipage place un jeton Radio devant lui (face verte), ainsi qu'une carte Rappel.
5. Placez le jeton Signal de Détresse face cachée.
6. Mélangez les 36 cartes Tâche et formez une pioche face cachée. Gardez les jetons Tâche à portée de main.

À 2 joueurs, un troisième joueur est simulé par JARVIS, grâce à une double rangée de 14 cartes.

Le Commandant choisit les Tâches attribuées à JARVIS et joue les cartes de JARVIS. Aucune discussion n'est autorisée pour l'aider à prendre ses décisions.

Dans une partie à 2 joueurs, le rôle du Commandant est là aussi assuré par le joueur qui a la carte Fusée 4 en main. Ses devoirs sont toujours les mêmes (choisir en premier une carte Tâche, ouvrir le premier pli et mettre en œuvre les règles spéciales de certaines missions).

De plus, le Commandant est désormais responsable de JARVIS. JARVIS est une intelligence artificielle qui vous accompagne dans votre aventure. Elle est représentée par une double rangée de 14 cartes. Comme JARVIS est une entité sans enveloppe physique, c'est le Commandant qui doit prendre les décisions pour lui. JARVIS est tout de même considéré comme un troisième membre d'équipage. Pendant le tour de jeu de JARVIS, le Commandant décide seul de la carte visible que JARVIS doit jouer. Le second membre d'équipage ne peut pas intervenir dans cette décision. Même lors de la distribution des cartes Tâche, le Commandant décide quelles Tâches sont endossées par JARVIS. Traitez JARVIS comme un membre d'équipage, et décidez à quelle place il « s'assoit ».



Exemple de zone de jeu de JARVIS en début de mission

Seules les cartes face visible de JARVIS peuvent être jouées.

Seules les cartes face visible de JARVIS peuvent être jouées. Lorsqu'une carte est jouée, la carte qu'elle recouvrait est révélée et retournée face visible, une fois que le pli a été remporté (et pas avant).

CONSEILS ET VARIANTES

- Ne pas communiquer, c'est aussi communiquer ! Cela signifie que vous pourrez souvent réaliser votre Tâche immédiatement sans que personne ne communique.
- Généralement, il est plus facile de remporter une carte que vous n'avez pas en main. C'est particulièrement vrai pour les cartes de faible valeur.
- Avec les cartes Fusée, vous pouvez facilement remporter des cartes d'une couleur que vous n'avez pas en main.
- N'oubliez pas que la carte Fusée 4 remporte toujours un pli, c'est la carte la plus forte du jeu.
- Être capable de réaliser plusieurs tâches en un seul pli est un vrai avantage. Pensez-y lorsque vous choisissez vos Tâches.
- Si vous avez en main le 8 et le 9 d'une même couleur, il est préférable de communiquer sur le 8, en indiquant que c'est votre carte la plus faible, plutôt qu'en indiquant que le 9 est votre carte la plus forte. Tout le monde comprendra que vous avez aussi le 9 en main.

DÉFI POUR 3 JOUEURS

Si vous voulez corser la difficulté de vos parties à 3 joueurs, tentez l'expérience suivante :

- Lors de la préparation de la Mission, avant de les mélangez, remettez dans la boîte toutes les cartes **vertes** Espace et Tâche, ainsi que la carte Fusée de valeur 1. Ensuite, procédez comme d'habitude.
- Toutes les règles spéciales indiquées dans le journal de bord doivent être appliquées.
- Seules les Missions 13 et 44 sont affectées par ce changement : vous n'avez évidemment pas à gagner de pli à l'aide de la carte Fusée de valeur 1.

CRÉEZ VOS PROPRES MISSIONS

Si accomplir les 50 missions n'est pas suffisant pour vous, n'hésitez pas à créer vos propres missions.

Combinez simplement un nombre de cartes Tâche et de jetons Tâche, en incluant les règles spéciales de votre choix.

Et si vous parvenez à broder une petite histoire autour de votre mission, vous aurez créé votre propre aventure !

L'AUTEUR



Thomas Sing est né en 1961. Il vit dans la ville de Constance, au bord du lac de Constance. Il y a quelques années, ce diplômé en économie a acquis avec des amis un magasin. Il a pu profiter de son temps libre pour s'adonner à ses passions : les mathématiques, le jeu *Miss Lupun* et, bien sûr, la création de jeux.

Pendant ses études, Thomas Sing a été détenteur d'un record du monde aux petits chevaux et s'est retrouvé dans le Livre Guinness des Records.

Son premier jeu pour Kosmos, *The Crew*, a réussi à réunir d'une manière originale et fascinante deux genres de jeux très populaires : les jeux de plis et les jeux coopératifs.

L'auteur et l'éditeur souhaitent remercier pour leurs contributions tous les testeurs du jeu et les relecteurs des règles qui étaient là dès le début. Ils ont permis à *The Crew* de devenir le jeu qu'il est aujourd'hui. Nous pensons tout particulièrement à Marco Armbruster, Wolfgang Schmidts et l'équipe éditoriale de Kosmos.
Un remerciement spécial à Klaus, Ralf et Volker, qui étaient toujours prêts à explorer les profondeurs de l'Univers.

CRÉDITS

Auteur : Thomas Sing
Illustrateur : Marco Armbruster
Graphisme : Sensit Communication
Édition : Kilian Vosse, Wolfgang Lüdtke
Édition française : IELLO
Traduction française : MeepleRules.fr

© 2019 Kosmos Verlag, Stuttgart, Allemagne
© 2020 IELLO pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 HEILLECOURT
www.iello.com

Tous droits réservés
Imprimé en Pologne