



THE CREW FAMILY

ÚTMŰTATÓ

ITT KEZDJÉTEK
AZ OLVASÁST!

Alkatrészek	2
Játékmenet	4
Küldetések előkészítése	5
Saját lépés	8
A játéktábla	11
Speciális kártyák	12
Kommunikáció	14
Tigriscápák és kalózok	14
Győzelem és vereség	15
Küldetéslapok	16
Szimbólumok a hajónaplóban	18
Segítség	19
Két fős játék	20
A tigriscápák	22
Szerző és impresszum	23
Gyors áttekintés	24

JÁTÉKKEZDÉS SZABÁLYOLVASÁS NÉLKÜL?



Az ingyenes Erklär App-al
Töltsétek le az applikációt
és keressétek a „Die Crew
Family” játékot! Az
applikáció nem magyar
nyelvű. A német és angol
mellett további 8 nyelven
használható.

Életkor

Játékosok

8+

3-5*

* 2 játékos
szabályai a 20. oldalon

Gyönyörű tiszta égbolt, szikrázó tenger... felhőtlen utazásnak kellett volna lennie. A Csendes-óceánon hajóztatok, amikor a kellemes útból hirtelen rémálom lett. A jachtot megtámadták a kalózok! Épphogy be tudtatok ugrani a mentőcsónakba és elmenekültetek. Nem sokkal a támadás után partot értek egy lakatlan szigeten. Ha ki akartok jutni innen, akkor össze kell fognotok.

A Crew Family játékban egy legénység tagjai vagytok. Könnyebb küldetésekkkel, de nagy izgalommal!

JÁTÉKELEMEK



- 21 színkártya
- 3 színben,
1-7 értékkel
- 3 sorkártya
- 1 rácskártya
- 6 speciális kártya
- 22 lapka
- 5 kommunikációlapka
- 6 függággy
- 10 küldetéslapka
- 1 rácslapka
- 1 szigetjelölő talppal
- 1 játéktábla
- 1 útmutató
- 1 hajónapló

A „The Crew Family” egy kooperatív küldetésalapú kártyajáték. Mit jelent ez?

Kooperatív

Együtt nyertek, vagy együtt veszítetek – csak akkor van esélyetek a győzelemre, ha mindenki sikeresen teljesíti a feladatát, és közben kölcsönösen segítitek egymást.

Küldetésalapú

Utazásotok során 35 küldetést kell teljesítenetek. Minden küldetésnek egyedi győzelmi feltételei vannak, amik egy összefüggő történetbe vannak foglalva. Ezeket sorban egymás után lejátszhatjátok, de választhatok is az egyes küldetések közül kedvetek szerint. **A küldetések leírását a Hajónaplóban találjátok.**

Feltehetőleg nem fogjátok tudni a teljes kalandot az elejétől a végéig egy alkalom során végig játszani, ezért azt javasoljuk, hogy egészen addig üljete össze ugyanazzal a csapattal míg, mindegyik küldetést nem teljesítitek. Az első küldetések nem tartanak sokáig, vannak köztük olyanok, amiket 5 perc alatt tudtok teljesíteni. Később azonban a küldetések egyre több időt igényelnek majd.



FIGYELEM

Aki nem tudja a kártyák színeit egymástól megkülönböztetni, az használja ezeket a szimbólumokat:



pink



Zöld



Kék

A „The Crew Family” játék egy keret-történetbe van ágyazva, ám ettől függetlenül a nektek tetsző küldetéseket akár többször is lejátszhatjátok egymás után. Mivel nem lesz két egyforma leosztásotok, így nem lesz két egyforma játékotok sem.

Az útmutató lapjain oldalt ebben a mezőben találjátok a legfontosabb szabályok összefoglalását. Ez megkönnyíti majd a játékkezdést akkor, amikor egy hosszabb szünet után ismét visszatértek a játékhoz.

A JÁTÉK MENETE

A „The Crew Family” játékban kiválasztotok egy küldetést a hajónaplóból, majd kiosztjátok a kártyákat és a többi alkatrészt. Ezután együtt elolvassátok a küldetés történetét a hajónaplóban, ami pontosan megmondja azt is, hogy mit kell tennetek a küldetés megnyeréséhez.

A küldetés során felváltva játszatok ki színekártyákat. Minden színekártyának van egy színe és egy száma. A lapok kijátszásakor mindig be kell tartani egy fontos szabályt: **színe színt vagy számra számot** kell tenni! Például a zöld 5-ös lap mellé csak egy másik 5-ös vagy egy másik zöld kártya tehető. A kijátszott színekártyákat nem egymásra egy lerakópakliba teszitek, hanem egymás mellé, legfeljebb három, egyenként négy lapból álló sorba. Ezt addig folytatjátok, amíg meg nem nyeritek, vagy el nem bukjátok a küldetést.

A második fontos szabály: **A kezetekben lévő lapokról nem beszélhetek!** Tehát nem tudjátok, hogy az asztalnál ülők kezében milyen lapok vannak, és ki milyen lapokat játszhat ki. Segítségül három segédeszközt használhattok: függőágyakat, kommunikációlapkákat és a speciális kártyákat. Mindhárom elérhető számotokra minden küldetésben.

Sikeres küldetés után írjátok be a hajónaplóba, hogy hány kísérletre volt szükségetek, majd lépjeteek tovább a következő küldetésre. Ha szeretnétek követni a tigriscápák történetét, akkor javasoljuk, hogy sorban játsszátok le a küldetéseket.

KÜLDETÉSEK ELŐKÉSZÍTÉSE

Minden küldetés előtt ezeket a lépéseket kell tennetek:

- 1.** Fektessetek a **játéktáblát** az asztal közepére, és tegyétek mellé a **rácskártyát** a **rácslapkával**.
- 2.** Keverjétek meg lefordítva a **21 szinkártyát**, és osszátok szét őket egyenlően a legénység tagjai között. Mindig osszátok ki az összes szinkártyát, még akkor is, ha ez azt jelenti, hogy nem mindenki kap ugyanannyi kártyát. Az lesz a kezdőjátékos, akinél a kókuszdió lap (a zöld 3) van. Ő vegye magához a **szigetjelölőt**.
- 3.** Keverjétek meg lefordítva a **6 speciális kártyát**, és adjatok egyet-egyet a legénység minden tagjának. A fennmaradó speciális kártyákat lefordítva tegyétek félre anélkül, hogy megnéznének.
- 4.** A legénység minden tagja tegyen maga elé egy **kommunikációlapkát** a zöld oldalával felfelé.

*Az első küldetésednél figyelmen kívül hagyhatjátok a következő három lépést – ezeket együtt fogjuk megtenni. Ha mindent megcsináltatok, akkor vegyétek el a **hajónaplót**, és olvassátok el a **prológust** és az **1. küldetését**. Folytassátok az előkészületeket a **6. oldal** szerint.*

- 5.** Tegyétek le a megadott **sorkártyákat** a játéktábla alsó széléhez.
- 6.** Ha szükséges, akkor tegyétek le küldetéslapkákat.
- 7.** Keverjétek meg lefordítva a **6 függőágyat**, és tegyétek le középre (függőágy oldallal felfelé) annyit, amennyit a küldetés megad. A fennmaradó függőágyakat lefordítva tegyétek félre anélkül, hogy megnéznének.

A küldetések előkészítését 2 játékosra a 20. oldalon találjátok.

Az előkészületek folytatása

Fejezzük be együtt az 1. küldetésre való felkészülést. Hiányoznak még a sorkártyák, a küldetéslapkák és a függőágyak.

Minden küldetés meghatározza, hogy összesen hány színekártyát kell játszaniotok - nem többet és nem kevesebbet. Jelöljétek meg ezt emlékeztetőül a rácskártyán a rácslapkával.

Az 1. küldetésben ez négy kártya. Ezt látjátok az ábrán:



A rácslapkát ezért a rácskártya negyedik mezőjére kell tennetek.



A legtöbb küldetésben adott színekártyákat kell kijátszanotok, néha egy bizonyos sorrendben vagy meghatározott helyeken a három soron belül. **Fentről lefelé a három sort fehér, szürke és fekete sornak nevezzük.** A sorkártyákat ennek megfelelően kell kitennetek. A küldetéslapkával gyakran megjelölhetitek a játéktáblán, hogy mit kell teljesítenetek.

Az 1. küldetésben a Titánia (a kék 7) és a Snake (a kék 6) színekártyákat kell kijátszanotok. Ezt látjátok ezen a képen:

Titánia **Snake**

A két kártya neve fehérrel van kiemelve, mert az első/fehér sorban kell kijátszanotok őket (mivel az 1. küldetésben csak négy lapot játszotok ki, így csak ez a sor van). Nem számít az, hogy milyen sorrendben, vagy közvetlenül egymás után játszátok-e ki őket. A feladat jelölésére vegyetek el két fehér küldetéslapkát, és helyezétek őket a Titánia és Snake mezőire a játéktáblán.



Minden küldetés azt is megadja, hogy hány függőágy áll rendelkezésetekre. A **függőágyakkal** „pihenhettek”, azonnal befejezhetitek a lépéseketek.

Az 1. küldetésben három/négy/öt játékos esetén 4/5/6 függőágy áll a rendelkezésetekre. Ahogyan ezt az ábra mutatja:



Miután megkeveritek a 6 függőágyat, kiteszitek a küldetéshez a megfelelő számú függőágyat. Az egyik függőágy hátoldalán egy kagyló van. A küldetés elején nem tudhatjátok, hogy melyik függőágyon van a kagyló!

Készen álltok, kezdődhet a játék! A **kezdőjátékos**, akinél a **kókuszdíó** és a **szigetjelölő** van, megteszi az első lépését. Őt követően az óramutató járásával megegyező irányban játszottok ki lapokat, amíg a megadott darabszámú színkártyát ki nem játsszátok.

Így néz ki az 1. küldetés berendezése négy játékosnál. Három vagy öt játékosnál csak a kártyák elosztása és a függőágyak mennyisége változik. Az első kört megkezdő játékos kártyái a képen felfordítva láthatóak.

A legénység tagjai sorban kijátszanak egy színkártyát, vagy megfordítanak egy függőágyat, különben a küldetés azonnal elbukik.

Színre színt, számra számot! Azután a szigetjelölőt át kell helyezni.

A SAJÁT LÉPÉSED

Amikor rád kerül a sor, vagy ki kell játszaniod egy megfelelő színkártyát, vagy meg kell fordítanod egy függőágyat. Ha egyiket sem tudod megtenni, akkor azonnal elvesztették a küldetést.

Színkártya kijátszása

Van egy egyszerű szabály a színkártyák kijátszására: színre színt vagy számra számot! A zöld 5-ös lapot csak egy másik 5-ös vagy egy másik zöld kártya követheti. Miután kijátszottál egy színkártyát, áthelyezed a szigetjelölőt a játéktáblán a megfelelő színkártyára. Így látjátok, hogy a következő színkártyának ugyanabból a sorból vagy oszlopból kell származnia. Ezután a legénység következő tagján a sor.



Az első kijátszott kártya Rosso (zöld 1), aztán jött az Sziget (kék 1), azaz szám a számra. A legénység következő tagja Snake (kék 6-os) lapot teszi le. Áthelyezi a szigetjelölőt és eltávolítja a küldetéslapkát. Most már csak a Titánia hiányzik (kék 7).



A kezdőjátékos első lépése során egy bármilyen színkártyát kijátszhat. Nem kell, hogy a kókuszdíó legyen a kijátszott lap! A kókuszdíó csak arra szolgál, hogy meghatározza, a kezdőjátékost.

Tedd a kijátszott színkártyát a játéktábla alá. A küldetéstől függően legfeljebb három sorba, minden sorba maximum négy színkártya kerülhet. Az első kijátszott színkártya a bal felső sarokban, az első sor első pozíciójába kerül. A második kijátszott kártya tőle jobbra a második helyre kerül majd és így tovább. A második sor az ötödik színkártyával, a harmadik sor pedig a kilencedik színkártyával kezdődik. A negyedik és ötödik színkártyák mindig szomszédosnak tekintendők, csakúgy, mint a nyolcadik és kilencedik színkártyák. Tehát rájuk is mindig érvényesek a következők: színre szín vagy számra szám.

Akinél a kókuszdíó van, az kezdi a játékot egy bármilyen színkártyával.



1

2

3

4



5

6

7

8



9

10

11

12

Egy függőágy megfordítása helyettesíti a színekártya kijátszását.

Ha felfeditek a kagylót, akkor a legénység megkapja az egyik speciális kártyát, amit felfordítva kitesztek a játéktábla mellé, egyszeri használatra.

Függőágy megfordítása

Ha nem tudsz vagy nem akarsz színekártyát kijátszani, akkor tarts **szünetet**. Ehhez egyszerűen fordíts meg egy függőágyat. Ezután azonnal a legénység következő tagján a sor.



Természetesen ez csak akkor lehetséges, ha még van átfordítható függőágy. A küldetéstől és a legénység tagjainak számától függően különböző számú függőágy áll a rendelkezésedre. **Ha már minden függőágyat átfordítottatok, akkor egy színekártyát kell kijátszanod** akkor, amikor rád kerül a sor. Nem tarthatsz több szünetet, és ha nem tudsz megfelelő színekártyát kijátszani, akkor a küldetés elveszik.

Az egyik függőágy hátoldalán egy **kagyló** van. Ha felfordítjátok azt a függőágyat, amelyiken a kagyló van, akkor szerencsétek van. Mert felfordíthatjátok az egyik speciális kártyát is, azokból, amiket lefordítva félretettetek a küldetés előkészítése során. A küldetés hátralévő részében elérhető számotokra ez a speciális kártya. Felfordítva tegyétek a játéktábla mellé. Aki soron van, az megbeszélés nélkül elveheti és használhatja. A speciális kártyát használat után tegyétek ki a játékból.



Mivel minden küldetés előtt megkeveritek a függőágyakat, és ritkán áll rendelkezésedre az összes függőágy, így nincs garancia arra, hogy a kagylós függőágy bekerül az adott küldetésbe. Tehát nincs arra garancia, hogy kaptok egy plusz speciális kártyát!

A JÁTÉKTÁBLA

A játéktáblát a játékmenet áttekintésére használjátok. A 21 színkártya 7x3-as rácsban jelenik meg rajta, szín és szám szerint rendezve.

Mivel ezen a rácson a szigetjelölőt mindig az utoljára kijátszott színkártyára mozgatjátok, így azonnal látjátok, hogy mely színkártyákat lehet következőre kijátszani - mindig azokat, amelyek ugyanabban a sorban vagy oszlopban vannak a játéktáblán.

Néhány speciális kártya utal erre a rácsra. Ezek a kártyák lehetővé teszik, hogy ne csak az azonos sorból vagy oszlopból származó kártyákat, hanem például átlósan lévő kártyákat is ki lehet / kell játszani.

Ha küldetéslapkák is vannak a játéktáblán, akkor már láthatjátok a különböző „utakat” a játéktáblán, hogyan érhetitek el őket egymás után.



Ebben a példában több színkártyát kell kijátszani. A sorrendre számos lehetőség van. A bal oldali változat egy lehetséges megoldást mutat, ha kizárólag a „szám a szárnál vagy szín a színre” szerint játszotok. A jobb oldali változat gyorsabb, de speciális kártyát igényel (lásd a következő fejezetet).

A speciális kártyákat pluszban játsszátok ki, és nem helyettesítik a színkártyák kijátszását.

A speciális kártyákat soha nem helyezitek le a sorokba.

A speciális kártyákat kommunikálhatjátok.



A SPECIÁLIS KÁRTYÁK

Hat speciális kártya van a játékban, és a legénység minden tagja véletlenszerűen kap egyet a kezébe, minden küldetés elején. Ezt a kártyát egyszerűen tartsátok a kezetekben. **A fennmaradó speciális kártyákat lefordítva tegyétek félre.**

A **saját körödben kijátszhatsz** a színkártya mellett **egy speciális kártyát**, egy másik játékos körében azonban nem. A kártya kijátszása után használd a kártya akcióját, majd tedd ki a speciális kártyát a játékból. A speciális kártyák **nem kerülnek a három sorba**, ezért mindig ki **kell játszani velük egy színkártyát is**, ami lekerül a sorba!

Speciális kártyákat is kommunikálhatod, és néha akár több speciális kártyát is kijátszhatsz ugyanabban a körben.

A **kagylós** függőágy lapka által hozzájuthattok egy plusz speciális kártyához, a félretettek közül (nem kaphattok olyan speciális kártyát, amit már használtatok). Fektesd a plusz speciális kártyát felfordítva a játéktábla mellé. Aki soron következik, az **megbeszélés nélkül** elveheti és használhatja. Használat után a speciális kártyát tegyétek ki a játékból.

A speciális kártyák részletesen:

1 Kérdezd meg, hogy a legénység melyik tagja akar veled **1 kártyát elcserélni**, vagy jelölj ki egy legénységi tagot, akinek cserélnie kell veled **1 kártyát**. Azonban **nem mondhatod meg, hogy melyik kártyát szeretnéd átadni és melyiket szeretnéd megkapni**. Tehát a többieknek egy kicsit el kell gondolkodniuk azon, hogy melyik kártya segítene neked, vagy melyiktől akarnak igazán megszabadulni. A kártyákat lefordítva egyszerre cserélték ki egymással. **Speciális kártyák és kommunikált kártyák is cserélhetők.**

Természetesen a körödben ki kell játszani egy színkártyát. A kijátszott kártyának nem kell a kapott kártyának lennie.

2 Kérj egy színkártyát, amit ki tudsz játszani. Akinél van a kért színkártya, átadja neked. Kérhetsz olyan kártyát is, amit valaki kommunikált, de speciális kártyát nem kérhetsz. **Ezután ki kell játszaniod a kapott színkártyát.** Ha tudod és szeretnéd, egy másik speciális kártyával befolyásolhatod a kártya kijátszását.

3 Egy helyett két színkártyát játszol ki a körödben. Természetesen a két kártyát egymás után le kell tudnod tenni a sorokba. Ha tudod és szeretnéd, egy másik speciális kártyával befolyásolhatod a kettő közül az egyik kártya kijátszását.

4 A körödben bármelyik színkártyádat kijátszhatod. Tehát figyelmen kívül hagyod a „számra számot vagy színre színt” szabályt.

5 + 6 Ez a két speciális kártya lehetővé teszi, hogy a szokásostól eltérő kapcsolatban tegyél le kártyát. Velük megszakíthatod a „számra számot vagy színre színt” szabályt. A kijátszott színkártya átlósan vagy egyenesen+átlósan kapcsolható az utoljára kijátszott színkártyához. A speciális kártyák illusztrációi a játéktábla rácsát és a lehetséges kapcsolatok példáit mutatják.

Például, ha Snake-et játszották ki utoljára (a kék 6-os), akkor az átlós lépésekkel kijátszható lesz Marigold Spitfire (zöld 7), a Mentőcsónak (zöld 5) vagy a Szerszámok (rózsaszín 4).

A kombinált egyenes és átlós lépéssel kijátszható lesz a Szigetszörny (a rózsaszín 7), Hiroto (rózsaszín 5) vagy a Lila (zöld 4). A kijátszott színkártyának **pontosan 2 lépésre** kell lennie a rácson az utoljára kijátszott kártyától (1x egyens és 1x átlós). A lépések sorrendje nem számít. Tehát ez hasonló mozgás, mint ahogyan a sakkban a ló lép.



Az információ megosztás szabályai:

Ha csak azért tudsz valamit, mert ismered a saját kártyádat, akkor nem szabad beszélned erről az információról.

A legénységnek tagonként és küldetésenként legfeljebb egy kommunikáció áll rendelkezésére.

A kommunikáció bármikor lehetséges.



KOMMUNIKÁCIÓ

Ne feledd: küldetés közben soha nem szabad a kezekben lévő lapokról információt kiadnod. Nem szabad a legénység többi tagjának megmutatni a lapokat, nem szabad kimondani a nevüket vagy utalni dolgokra a lapokról.

Ez alól a szabály alól kivételt képeznek a **kommunikációs** lapkák. A legénység minden tagja kap egyet minden küldetés elején. **Küldetésenként egyszer bármikor felhasználhatják**, nem csak a saját lépéseketben.

Ha kommunikálni szeretnél, egyszerűen tedd le az egyik kártyádat felfordítva az asztalra, hogy mindenki láthassa.

Nem számít, hogy színkártya vagy speciális kártya.

A kártya azonban továbbra is része a kezekben tartott lapoknak. Tehát amikor rád kerül a sor, kijátszhatod a kommunikált kártyát, de nem muszáj azt kijátszanod.

Miután kommunikáltál egy kártyát, fordítsd át a kommunikációs lapkát a piros oldalára. Így mindenki tudja, hogy a küldetés hátralévő részében te már nem kommunikálhatsz.

TIGRISCÁPÁK ÉS KALÓZOK

Egyes küldetések **tigriscápákról** vagy **kalózokról** szólnak.



A **tigriscápa** a hat fiatal karakter: Riku, Kiano, Maite, Lila, Stella és Logan. Színkártyáikon tigriscápa szimbólum van.



A **kalózok**: Crash, Rosso és Snake. Színkártyáikat kalóz szimbólum jelöli.

GYŐZELEM ÉS VERESÉG

Ne feledjétek, hogy egy küldetés mindig addig tart, amíg ki nem játszottátok a naplóban megadott kártyák mennyiségét. Ha még nem játszottátok ki az összes színkártyát, de már látjátok, hogy vétettetek a küldetés célja ellen, akkor megszakíthatjátok a küldetést.

Egy küldetés csak akkor **siker**es, ha kijátszottátok a megadott mennyiségű kártyát, teljesítettétek a küldetés összes célját, és betartottátok a küldetés összes speciális szabályát.

A küldetés mindig azonnal **elbukik**, ha a legénység egyik tagja nem tud megfelelő színkártyát kijátszani, és már nem tud függőágyat megfordítani. Próbáljátok meg újra a küldetést. Ilyenkor az összes szín- és speciális kártyát, valamint a függőágyakat természetesen összekeveritek és újra leosztjátok vagy előkészítitek.

RAJTA! KEZDJÜNK BELE!

Most már mindent tudtok, amire szükségetek van ahhoz, hogy végre elkezdjétek a játékot. Már felépítettétek az 1. küldetést, és valószínűleg nagyon gyorsan sikeresen be is fogjátok fejezni. A kártyák elosztásától és a legénység tagjainak számától függően nem jut mindig mindenki szerephez. De ne aggódj: elég nehéz lesz ez még!

A következő oldalakon részletesebben foglalkozunk a küldetéslapkával és a napló szimbólumaival. Az első néhány küldetéshez azonban erre még nincs szükségetek.

A küldetéslapkák átláthatóbbá teszik a játékot.

Fehér, szürke és fekete lapkák a fehér, szürke és fekete sorok színekárához.

X lapka tiltott színekárára.

KÜLDETÉSLAPKÁK

A küldetéslapkákkal bizonyos küldetéseknél megjelölhetitek a játéktáblán, hogy pontosan mit kell tenni a küldetés sikeréhez. Ez sokkal világosabbá teszi számotokra a küldetéseket.

Ha **bizonyos színekárákat kell kijátszania egy bizonyos sorba**, akkor ezeket a lapkákat használhatjátok. Ha egy színekárának az első sorban kell lennie, akkor a fehér lapkát kell használnotok. A második sorhoz a szürke lapkát, a harmadik sorhoz pedig a fekete lapkát használhatjátok. Például, ha a Szerszám (rózsaszín 4) színekárának a szürke sorba kell kerülnie, akkor jelöljétek meg a játéktáblán egy szürke lapkával.



Ezekkel a lapkákkal megjelölhetitek, hogy melyik színekáráját nem szabad kijátszani a küldetésben. Ha egy küldetés megtiltja, hogy kijátsszátok pl. a Mentőcsónak (zöld 5) színekáráját, akkor egyszerűen tegyetek rá egy X lapkát.



Ha bizonyos színkártyákat **bizonyos sorrendben** kell kijátszanotok, akkor ezeket a lapkákat tegyétek a játéktáblára. Például, ha Riku (rózsaszín 2), Maite (zöld 2) és Stella (kék 3) színkártyákat pontosan ebben a sorrendben kell kijátszanotok, akkor ennek megfelelően osszátok le a lapkákat a játéktáblán a kártyák képeire. A lapkák csak azt a sorrendet mutatják, amelyben a színkártyákat ki kell játszani (1-2-3), de nem kell őket a küldetés első, második és harmadik kártyájaként letenni, és nem is kell egymás után kijátszani őket.



Az összes küldetéslapka hátulja azonos. Ezekkel például megjelölhetitek azokat a színkártyákat, amelyeket ki kell játszaniotok, de nem kell egy adott sorba kerülniük. Egyszerűen csak a kijátszott színkártyák között kell lenniük. Ezen kívül is, tetszés szerint használhatjátok a célok megjelölésére.



Ha már nincs szükségetek egy lapkára, például mert már kijátszottátok a megjelölt színkártyát, akkor a legjobb, ha eltávolítjátok azt a játéktábláról.

1-2-3 lapka színkártyák sorrendjének meghatározásához.

Semleges lapkák bármely sorhoz.

A teljesített lapkákat jobb levenni a játéktábláról.

SZIMBÓLUMOK A HAJÓNAPLÓBAN

Ez az ábra azt mutatja, hogy hány színkártyát kell kijátszani. Jelöljétek meg a rácskártyán. A 25. küldetésben 9 színkártyát kell kijátszanotok, minden sorban 3-at. Ehhez használhatjátok a rácskártya hátsó oldalát és a sorkártyákat.



Crash Mentőcsónak

Titania Lila

1 Sziget

2 Repülőgéproncs

3 Szigetszörny

✗ Mentőcsónak

Ezek az ábrák mindig bizonyos színkártyákra vonatkoznak, amiket

- a **fehér**, **szürke**, **fekete** vagy egy **bármilyen** sorba kell kijátszanotok,
 - meghatározott sorrendben kell kijátszani (1, 2, 3),
 - vagy egyáltalán nem ✗ játszhatjátok ki.
- Jelöljétek meg ezeket a küldetéslapkával.

Minden szám nagyobb, mint az előző.

Minden szám kisebb vagy egyenlő, mint az előző.

Minden szám nagyobb, mint az előző.

Egyes küldetések különleges követelményeket támasztanak bizonyos sorokkal szemben. Ezek **fehér**, **szürke** vagy **fekete** szövegdobozokban vannak. Ha a számoknak növekvő vagy csökkenő sorrendben kell lenniük, akkor természetesen a szürke sor első lapja a fehér sor utolsó lapjához kapcsolódik. Ugyanez vonatkozik a fekete és szürke sorra is. **Ne feledd:** a 4. és 5., valamint a 8. és 9. helyen lévő színkártyák mindig egymás mellett vannak!

A Titania a 4. helyen legyen.

A piros szövegek különleges szabályok, amelyek csak az adott küldetésre vonatkoznak.

SEGÍTSÉG

A kommunikáció, a függőágyak és a speciális kártyák óriási segítséget nyújtanak. Nézzünk néhány példát ezek használatára.

A Stella (kék 3-as) lapot kell kijátszani, és a kezekben van. Most nem rajtad a sor, de a kommunikációs lapkával egyszerűen megmutathatod a többieknek, hogy nálad van.



A Snake (kék 6-os) lapot kell kijátszani, és a sziget jelölő már kéken áll. Csak Rosso (zöld 1-es) lapot játszhatnál ki, de ez eltávolítana a Snake laptól. Ezért megfordítasz egy függőágyat, talán a legénység következő tagjának a kezében van a Snake lap.



Logan (kék 4-es) lapot kell kijátszani, a kezekben van, és rajtad a sor. A sziget jelölő azonban a Mentőcsonakon van (zöld 5-ös), így nincs közvetlen kapcsolat Logan-nal. A speciális kártya azonban lehetővé teszi, hogy átlós kapcsolatot használj a játéktáblán. Így kijátszhatod Logan színekártyát.



A JÁTÉK KETTESBEN

A tigriscápákat párban is kísérelhetitek a Déltengeren. Úgy tesztek, mintha a legénységnek lenne egy harmadik tagja is. A könnyebb megértés érdekében ebben a fejezetben a legénység két tagját elnevezzük Jónásnak és Polettnek. A legénység harmadik tagját Ghostnak hívjuk. Használjátok a következő küldetés beállításokat:

1. Először döntsétek el, hogy Jónás vagy Polett tegye-e meg az első lépést.
2. Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére, és tegyétek mellé a rácskártyát a lapkákkal.
3. Keverjétek meg a 21 színekártyát és a 6 speciális kártyát, és tegyetek le 7 színekártyát és 1 speciális kártyát Ghost számára – ahogy a jobb oldali ábrán látjátok. Két színekártyát lefelé fordítva tegyetek le. Ghostnak Jónás és Polett között kell ülnie úgy, hogy Jónás és Polett oldalán is egy-egy lefordított színekártya legyen.
4. Jónás is és Polett is kap 7 színekártyát, 1 speciális kártyát és 1 kommunikációs lapkát. A többi speciális kártyát lefordítva, megnézés nélkül félre kell tenni.
5. Fektesétek a szükséges sorkártyákat a játéktábla alá.
6. Ha szükséges, helyezétek el a küldetéslapkákat.
7. Keverjétek meg a 6 függőágyat, majd készítsetek ki belőlük annyit (függőágy oldallal felfelé), amennyit a küldetés a 3 fős legénység számára megad. A megmaradt függőágyakat lefordítva, megnézés nélkül tegyétek félre.
8. Jónás és Polett megnézhetik a feljük eső lefordított színekártyáját Ghostnak. Tehát mindketten megismerik Ghost egyik lefordított színekártyáját.

Játékmenet

Minden szabály ugyanúgy érvényes, mint egy 3 fős játékban. Tehát addig játszotok, amíg a megadott mennyiségű színekártyát ki nem játszótátok. Ghostnak van saját lépése. **Aki megteszi az első lépést, az irányítja az egész küldetés alatt Ghost lépéseit.** A Ghostot irányító játékos eldönti, hogy mi történjen a körében: vagy kijátszik egy felfordított vagy egy lefordított színekártyát, vagy megfordít egy függőágyat. Természetesen a speciális kártyát is használhat. Ha a kagyló által egy további speciális kártyához jut, akkor azt is használhatja. A Ghostot irányító játékos ismeri Ghost egyik lefordított színekártyáját, és gond nélkül kijátszhatja. A másik lefordított kártya is kijátszható, de fennáll annak a veszélye, hogy a felfedése után nem illeszkedik a sorba. A küldetés ekkor azonnal elveszik. Figyeld a lapokat a játék közben és talán rájössz arra, hogy mi lehet a másik lefordított színekártya.

A játék felépítése az 1. küldetéshez:



Speciális kártyák

Amikor speciális kártyák érintik Ghostot, a legénység öt irányító tagja dönt helyette, példánkban Jónás. Ha például Polett ezt a különleges kártyát játssza ki és Jónás nem szeretne belemenni a cserébe, akkor Polett Ghosttal cserél. Jónás ezután kiválasztja, hogy Ghost melyik kártyát adja át Polettnek. Azt a kártyát, amit Ghost kap, felfordítva kell letenni. Természetesen Polett elsőre is kiválaszthatja Ghostot cserepartnernek.

Ha Ghost maga használja a csere kártyát, Jónással vagy Polettel is cserélhet, de mivel Jónás irányítja a Ghostot így ő nevezi meg a cserepartneret.



A TIGRISCÁPÁK



Riku (15)
Birkózók az USA-ból

Rikunak apja Japánból származik, ezért jól beszél japánul. Közepes magasságú, és edzője azt állítja, hogy van egy kis súlyfeleslege, de ezt Riku egyáltalán nem így gondolja. Neve találón „szárazföldet” jelent, és különösen gyors felfogású és gyors a reakcióideje is.



Maite (17)
Chilei labdarúgó

Maite széles vállú, erős felépítésű vagány csaj. Vörösésbarna haja szeplős kerek arcát keretezi. Úgy tűnik, Maite nem fél semmitől, és néha kissé nyersnek tűnik erőteljes hangja miatt, de valójában rendkívül segítőkész. Neki van a legfélelmetesebb nevéte is.



Kiano (18)
Kenyai atléta

Kiano magas, nagyon dús és bozontos haját körbe leborotváltva hordja. Nem tud úszni, de gyors és kitaró futó. A neve valami olyasmit jelent, mint a „szél”. Empatikus és hajlamos a túlzott óvatosságra, de biztos keze is van, és lelkes bütykölő.



Lila (16)
Jégkorong játékos
Indiából

Lila a legkisebb termetű a legénységből. Világos szőke haja és gesztenyebarna szeme van. Mindig siet és néha gyorsabban beszél, mint gondolkodik. A harmónia fontos számára, és gyakran gondol indiai barátjára. Ő kezdte el a többieket tigriscápanak nevezni.



Stella (17)

Országúti
kerékpáros
Németországból

Stella magas és karcsú, hosszú szőke hajjal. Amikor erősen koncentrált, vagy valami miatt ideges lesz, akkor hamar kipirosodik az arca. Stella gyakorlatias és mérnök akar lenni. Csapatjátékos, de néha kissé idegesítő a perfekcionizmusával.



Logan (16)

Új-zélandi
hosszútávúszók

Logan közepes magasságú és csupa izom, amiért kissé zömöknek tűnik. Bőre napbarnított, rövid barna haja mindig kócos. Logan néha kicsit lusta, de mindig barátságos és udvarias.



Thomas Sing napjainkban a Bodén-tó mellett fekvő Konstanz városában él. Közgazdász végzettségű és több mint 10 éve fejleszt játékokat. A „Die Crew”-ért 2020-ban elnyerte a „Spiel des Jahres nemzetközi díjat a „Kennerspiel” kategóriában.

Hobbija a matematika, a bűnügyi regények olvasása és természetesen a játékok feltalálása. Iskolás korában Thomas Sing világrekorder volt a „Mensch-Ärgere-Dich-Nicht” (Ki nevet a végén?) játékában, és bekerült a Guinness Rekordok Könyvébe.

A „The Crew” és a „The Crew – Mission Deep Sea” című játékokkal sikerült lenyűgöző módon összehoznia az ütésvivő és a kooperatív játékok világát. A „The Crew Family” ügyesen mellőzi a az ütésvivő elemet anélkül, hogy elveszítené a játék a varázsát.

A szerző és a kiadó szeretne köszönetet mondani mindenkinek, aki részt vett a játékfejlesztésben, és sok kreatív ötlettel támogatta a „The Crew Family” játék megvalósulását. Külön köszönet illeti: Andreas Ulich, Jacob Müller, Wolfgang Schmidts és Christian Sachseneder.

Külön köszönet Klaus, Ralf és Volker számára, akik számtalan játékestén kísérték végig a játék fejlesztését.

Szerző: Thomas Sing

A történet szerzője: Andreas Ulich

Illusztráció: Jacob Müller: arsome illustration

Grafika: Sensit Communication

Szerkesztés: Kilian Vosse

Műszaki termékfejlesztés: Carsten Engel

© 2024 KOSMOS

Franchh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 - 7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Minden jog fenntartva
MADE IN GERMANY
Termékkód: 808500

Importálja és forgalmazza
a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu



ÁTTEKINTÉS

A LÉPÉSED

Színkártya kijátszása

A szabály: színre színt vagy számra számot. Ez alól a szabály alól csak egyszer lehet kivételt tenni, ha speciális kártyát játszol ki.



Vagy Fordíts meg egy függőágyat

A függőágy felfordítása azonnal véget vet a lépésednek, és a legénység következő tagja kerül sorra. Ha a kagyló tűnik fel, akkor a legénység egy további speciális kártyát kap, amit egyszer használhattok.



Kommunikáció

A legénység minden tagja küldetés kísérletenként egyszer kommunikálhat bármikor, nem csak a saját lépésében. Mind a színkártyák, mind a speciális kártyák kommunikálhatók. A kommunikált kártyák továbbra is a kézikártyák részét képezik.



Speciális kártyák

A speciális kártyákat csak a saját körödben játszhatod ki, és a speciális kártya nem helyettesíti a színkártya kijátszását. Előfordulhat, hogy ugyanabban a körben több speciális kártyát is ki tudsz játszani.



Ne felejtse el

- Akinél a Kókuszdió van (zöld 3), az lesz a kezdő játékos.
- Nem kell a Kókuszdió lappal kezdeni.
- A 4. és 5. pozíció szomszédos, a 8. és 9. pozíció pedig szintén szomszédos.
- Mindig helyezték át a sziget jelölőt a játéktáblán az utoljára kijátszott színkártyára.