



DIE CREW FAMILY

ANLEITUNG

**FANGT HIER
AN ZU LESEN!**

Spielmaterial	2
Spielablauf	4
Missionsvorbereitung	5
Der eigene Zug	8
Der Spielplan	11
Sonderkarten	12
Kommunikation	14
Tigerhaie und Piraten	14
Sieg und Niederlage	15
Missionsplättchen	16
Symbole im Logbuch	18
Hilfestellungen	19
Das Spiel zu zweit	20
Die Tigerhaie	22
Autor und Impressum	23
Schnellübersicht	24

KOSMOS

Optional:
**LOSSPIELE
 OHNE
 REGELLESEN**



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt Regeln zu lesen? Dann ladet euch die kostenlose KOSMOS Erklär-App herunter und darin „Die Crew Family“.

Alter	Personen
8+	3-5*

* 2-Personen-Variante auf Seite 20

Es hätte eigentlich ein super Urlaub werden sollen. Ihr seid in der Südsee unterwegs, um einem fantastischen Sportereignis beizuwohnen. Doch dann geht alles schief. Eure Jacht wird von Piraten überfallen! Ihr schafft es gerade so auf ein Rettungsboot und könnt fliehen. Kurz darauf findet ihr euch müde und ausgezehrt auf einer einsamen Insel wieder. Wenn ihr hier wieder weg wollt, müsst ihr alle an einem Strang ziehen.

Die Crew Family bringt das einzigartige Crew-Gefühl erneut an den Spieletisch. Mit leichterem Einstieg, aber genauso spannend!

SPIELMATERIAL



- 21 Farbkarten
in 3 Farben
mit den Werten 1-7
- 3 Reihenkarten
- 1 Rasterkarte
- 6 Sonderkarten
- 22 Plättchen
5 Kommunikationsplättchen
6 Hängemattenplättchen
10 Missionsplättchen
1 Rasterplättchen
- 1 Insel-Aufsteller
- 1 Spielplan
- 1 Anleitung
- 1 Logbuch

„Die Crew Family“ ist ein kooperatives, missionsbasiertes Kartenspiel. 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 35 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.**

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.



ACHTUNG

Wenn ihr die Farben der Karten nicht gut unterscheiden könnt, könnt ihr euch stattdessen an diesen drei Symbolen orientieren:



pink



grün



blau

„Die Crew Family“ 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 findet ihr auch nach einer längeren Pause schnell ins Spiel zurück.

SPIELBLAUF

In „Die Crew Family“ wählt ihr eine Mission aus dem Logbuch und verteilt dann die Karten und das übrige Spielmaterial. Danach lest ihr im Logbuch die Geschichte der Mission. Dort steht auch, was ihr genau machen müsst, um die Mission zu gewinnen.

Während der Mission spielt ihr reihum Farbkarten aus. Jede Farbkarte hat eine Zahl und eine Farbe. Beim Ausspielen müsst ihr immer eine wichtige Regel beachten: **Zahl auf Zahl oder Farbe auf Farbe!** Auf eine grüne 5 darf also nur eine andere 5 oder eine andere grüne Karte folgen. Die Farbkarten werden dabei nicht als Stapel, sondern in bis zu drei Reihen mit jeweils vier Karten ausgelegt. Das geht so lange, bis ihr die Mission gewonnen oder verloren habt.

Die zweite wichtige Regel ist: **Ihr dürft nicht über eure Handkarten reden!** Ihr wisst also nicht, was die anderen am Tisch auf der Hand haben und noch ausspielen können. Um euch deshalb ein wenig unter die Arme zu greifen, könnt ihr von **drei Hilfestellungen** Gebrauch machen: Hängematten, Kommunikation und vor allem Sonderkarten. Alle drei stehen euch in jeder Mission zur Verfügung.

Nach einer erfolgreichen Mission notiert ihr im Logbuch, wie viele Versuche ihr gebraucht habt und macht dann mit der nächsten Mission weiter. Um der Geschichte der Tigerhaie wirklich folgen zu können, empfehlen wir, die Missionen in der vorgegebenen Reihenfolge zu spielen.

MISSIONSVORBEREITUNG

Führt jetzt und vor jeder weiteren Mission die folgenden Schritte aus:

- 1.** Legt den Spielplan in die Tischmitte und die Rasterkarte mit Plättchen daneben.
- 2.** Mischt die 21 Farbkarten und verteilt sie verdeckt und gleichmäßig an alle Crewmitglieder. Verteilt immer alle Farbkarten, auch wenn dadurch nicht alle gleich viele erhalten. Wer die Kokosnuss hat (die grüne 3) erhält den Insel-Aufsteller und wird den ersten Zug machen.
- 3.** Mischt die 6 Sonderkarten und gibt verdeckt jedem Crewmitglied eine. Übrige Sonderkarten werden verdeckt beiseitegelegt. Ihr dürft sie nicht ansehen!
- 4.** Jedes Crewmitglied legt ein Kommunikationsplättchen mit der grünen Seite nach oben vor sich aus.

Für eure erste Mission könnt ihr die nächsten drei Schritte ignorieren – das machen wir gleich gemeinsam. Wenn ihr bis hierher alles erledigt habt, nehmt euch jetzt das Logbuch und lest den Prolog und Mission 1. Schaut euch danach die restliche Vorbereitung auf Seite 6 der Anleitung an.

- 5.** Legt die benötigten Reihenkarten unter dem Spielplan aus.
- 6.** Legt gegebenenfalls die Missionsplättchen aus.
- 7.** Mischt die 6 Hängematten und legt so viele davon mit der Hängematte nach oben aus, wie in der Mission angegeben ist. Übrige Hängematten werden verdeckt beiseitegelegt.

Die Missionsvorbereitung für das Spiel zu zweit findet ihr auf Seite 20.

Restliche Vorbereitung

Schließen wir die Vorbereitung für Mission 1 ab. Es fehlen noch die Reihenkarten, die Missionsplättchen und die Hängematten.

Alle Missionen geben vor, wie viele Farbkarten ihr insgesamt ausspielen müsst – keine mehr und keine weniger. Markiert euch das zur Erinnerung auf der **Rasterkarte**.

Bei Mission 1 sind das gerade einmal vier Karten. Das seht ihr an diesem Bild:



Das Rasterplättchen liegt also auf der vierten Position der Rasterkarte.



In den meisten Missionen müsst ihr bestimmte Farbkarten ausspielen, manchmal auch in einer bestimmten Reihenfolge oder an bestimmte Positionen innerhalb der drei Reihen.

Die drei Reihen bezeichnen wir von oben nach unten als weiße, graue und schwarze Reihe. Die Reihenkarten werden entsprechend ausgelegt. Mit den Missionsplättchen könnt ihr häufig auf dem Spielplan markieren, was ihr tun müsst.

Bei Mission 1 müsst ihr die Farbkarten Titania (die blaue 7) und Snake (die blaue 6) ausspielen. Das seht ihr an diesem Bild:

Titania **Snake**

Die beiden Kartennamen sind weiß hinterlegt, weil sie in die erste/weiße Reihe gespielt werden müssen (da in Mission 1 nur vier Karten gespielt werden, gibt es ohnehin nur diese Reihe). In welcher Reihenfolge oder ob ihr sie direkt hintereinander ausspielt, ist egal. Nehmt euch deshalb zwei weiße Missionsplättchen und legt sie auf dem Spielplan auf Titania und Snake.



Reihum spielt jedes Crewmitglied entweder eine Farbkarte aus oder dreht eine Hängematte um, ansonsten ist die Mission sofort verloren.

Zahl auf Zahl oder Farbe auf Farbe!
Danach wird der Insel-Aufsteller versetzt.

DER EIGENE ZUG

Wenn du am Zug bist, musst du entweder eine passende Farbkarte ausspielen, oder eine Hängematte umdrehen. Wenn beides nicht geht, habt ihr die Mission sofort verloren.

Eine Farbkarte ausspielen

Für die Farbkarten gilt eine einfache Regel: **Zahl auf Zahl oder Farbe auf Farbe!** Auf eine grüne 5 darf also nur eine andere 5 oder eine andere grüne Karte folgen. Nachdem du eine Farbkarte ausgespielt hast, versetzt du den Insel-Aufsteller auf die entsprechende Farbkarte auf dem Spielplan. So seht ihr direkt, dass die nächste Farbkarte eine aus derselben Reihe oder Spalte sein muss. Es ist dann sofort das nächste Crewmitglied dran.



Die erste ausgespielte Karte war Rosso (die grüne 1). Danach kam die Insel (die blaue 1), also Zahl auf Zahl. Das Crewmitglied am Zug spielt Snake aus (die blaue 6) und kann dessen Missionsplättchen entfernen. Jetzt fehlt nur noch die Titania (die blaue 7).

Wer den ersten Zug hat, kann eine beliebige Farbkarte ausspielen. Es muss nicht die Kokosnuss sein! Die Kokosnuss dient nur dazu zu bestimmen, wer beginnt.

Die Farbkarten legt ihr unterhalb vom Spielplan aus. Je nach Mission in **bis zu drei Reihen mit jeweils vier Farbkarten.** Die erste ausgespielte Farbkarte liegt oben links, an der ersten Position der ersten Reihe. Rechts daneben dann die zweite Farbkarte usw. Mit der fünften Farbkarte beginnt dann die zweite Reihe und mit der neunten Farbkarte die dritte Reihe. **Die vierte und fünfte Farbkarte gelten immer als benachbart und die achte und neunte Farbkarte auch.** Auch für sie gilt also immer: Zahl auf Zahl oder Farbe auf Farbe.

Wer die Kokosnuss hat, beginnt das Spiel mit einer beliebigen Farbkarte.



Eine Hängematte umzudrehen ersetzt eine Farbkarte auszuspielen.

Wird die Muschel aufgedeckt, erhält die Crew eine der verdeckt beiseitegelegten Sonderkarten zur einmaligen Nutzung.

Eine Hängematte umdrehen

Wenn du keine Farbkarte ausspielen kannst oder willst, darfst du dich **stattdessen** in die Hängematte legen und Pause machen. Drehe dazu einfach eine verfügbare Hängematte um. Es ist dann sofort das nächste Crewmitglied dran.



Das geht natürlich nur, wenn noch Hängematten ausliegen. Abhängig von der Mission und der Anzahl Crewmitglieder bekommt ihr unterschiedlich viele. **Sind bereits alle umgedreht, musst du in deinem Zug eine Farbkarte ausspielen.** Pause machen geht dann nicht mehr und solltest du dann keine Farbkarte ausspielen können, ist die Mission verloren.

Eine der Hängematten hat eine **Muschel** auf ihrer Rückseite. Wenn ihr die aufdeckt habt ihr Glück gehabt. Denn dann dürft ihr auch eine der bei der Missionsvorbereitung verdeckt beiseitegelegten Sonderkarten aufdecken. Sie steht euch für den Rest der Mission zur Verfügung, legt sie einfach offen neben den Spielplan. Wer am Zug ist, kann sie **ohne Absprache** nehmen und benutzen. Danach wird sie aus dem Spiel entfernt.



Da ihr die Hängematten vor jeder Mission mischt und euch nur selten alle zur Verfügung stehen, ist die Muschel nicht zwingend dabei. Ihr habt also keine Garantie für die zusätzliche Sonderkarte!

DER SPIELPLAN

Der Spielplan dient euch als Übersicht. Die 21 Farbkarten sind darauf als 7x3-Raster abgebildet, sortiert nach Farben und Zahlen.

Da ihr den Insel-Aufsteller auf diesem Raster immer auf die zuletzt ausgespielte Farbkarte versetzt, könnt ihr direkt ablesen, welche Farbkarten als nächstes ausgespielt werden dürfen - nämlich immer die, die in derselben Zeile oder Spalte auf dem Spielplan abgebildet sind.

Auf dieses Raster beziehen sich auch manche Sonderkarten, die dann nicht nur Farbkarten aus derselben Zeile oder Spalte erlauben, sondern z.B. auch diagonale Verbindungen.

Wenn dann auch noch Missionsplättchen auf dem Spielplan liegen, könnt ihr schon beim Betrachten des Spielplans verschiedene „Wege“ erkennen, wie ihr sie nacheinander erreichen könnt.



In diesem Beispiel müsst ihr mehrere Farbkarten ausspielen. Es gibt viele Möglichkeiten für die Reihenfolge. Die linke Variante zeigt eine mögliche Lösung, wenn ausschließlich nach ‚Zahl auf Zahl oder Farbe auf Farbe‘ gespielt wird. Die rechte Variante ist schneller fertig, benötigt aber zwingend eine Sonderkarte (siehe nächstes Kapitel).

Sonderkarten werden zusätzlich gespielt und ersetzen nicht das Ausspielen einer Farbkarte.

Sonderkarten werden niemals in die Reihen gelegt.

Sonderkarten dürfen kommuniziert werden.



SONDERKARTEN

Es gibt sechs Sonderkarten im Spiel und jedes Crewmitglied erhält am Anfang jeder Mission eine zufällige davon. Diese Karte nehmt ihr einfach mit auf die Hand. **Übrige Sonderkarten werden verdeckt beiseitegelegt.**

Eine Sonderkarte kannst du immer **zusätzlich in deinem Zug** spielen, aber niemals im Zug eines anderen Crewmitglieds. Du führst dann einfach den Effekt aus und entfernst die gespielte Sonderkarte aus dem Spiel. Die Sonderkarten werden also **niemals in die drei Reihen gelegt**. Du musst deshalb in deinem Zug **immer auch noch eine Farbkarte** ausspielen!

Du darfst auch Sonderkarten kommunizieren und manchmal kann es sogar möglich sein, mehrere Sonderkarten im selben Zug auszuspielen.

Durch die Hängematte mit der **Muschel** könnt ihr eine beiseitegelegte Sonderkarte (niemals eine bereits benutzte Sonderkarte!) erhalten. Die legt ihr dann einfach offen neben den Spielplan. Wer am Zug ist, kann sie **ohne Absprache** nehmen und benutzen. Danach wird sie aus dem Spiel entfernt.

Die Sonderkarten sind:

1 Frage in die Runde, welches deiner Crewmitglieder eine Karte mit dir tauschen möchte, oder bestimme ein Crewmitglied, das mit dir tauschen muss. **Du darfst allerdings nicht sagen, welche Karte du gerne hättest.** Hier müssen die anderen also ein bisschen mitdenken, welche Karte dir helfen würde oder welche sie unbedingt loswerden wollen. Gib dem Crewmitglied dafür eine von deinen Karten. Ihr tauscht die Karten verdeckt und gleichzeitig aus. **Auch Sonderkarten und kommunizierte Karten dürfen getauscht werden.** Du musst in deinem Zug natürlich trotzdem noch eine Farbkarte ausspielen. Das muss aber nicht die erhaltene Karte sein.

2 Nenne eine Farbkarte, die du ausspielen kannst. Wer die Farbkarte hat muss sie dir geben. Du kannst auch eine kommunizierte Karte nennen, aber niemals eine Sonderkarte. **Du musst die erhaltene Farbkarte dann ausspielen.** Falls möglich, kannst du das Ausspielen noch durch eine weitere Sonderkarte beeinflussen.



3 Du spielst in deinem Zug zwei Farbkarten aus statt einer. Du musst natürlich auch beide hintereinander in die Reihen legen können. Falls möglich, kannst du das Ausspielen einer der beiden noch durch eine weitere Sonderkarte beeinflussen.



4 Du darfst in deinem Zug eine beliebige deiner Farbkarten ausspielen. Du ignorierst dabei also die ‚Zahl auf Zahl oder Farbe auf Farbe‘-Regel.



5 + **6** Diese beiden Sonderkarten erlauben dir andere Verbindungen als gewohnt. Mit ihnen kannst du die ‚Zahl auf Zahl oder Farbe auf Farbe‘-Regel brechen. Deine ausgespielte Farbkarte darf dann nämlich diagonal oder gerade+diagonal mit der zuletzt ausgespielten Farbkarte verbunden sein. Die Abbildungen der Sonderkarten zeigen das Raster des Spielplans und beispielhaft mögliche Verbindungen.

Wurde z.B. zuletzt Snake ausgespielt (die blaue 6), könntest du mit den diagonalen Schritten als nächstes Marigold Spitfire (die grüne 7), das Rettungsboot (die grüne 5) oder das Werkzeug (die pinke 4) ausspielen.



Bei dem kombinierten geraden und diagonalen Schritt könntest du stattdessen das Inselmonster (die pinke 7), Hiroto (die pinke 5) oder Lila (die grüne 4) ausspielen. Die ausgespielte Farbkarte muss also auf dem Raster **genau 2 Schritte** von der zuletzt ausgespielten entfernt sein (1x gerade und 1x diagonal). Die Reihenfolge der Schritte ist egal. Das ist also eine ähnliche Bewegung wie die vom Springer im Schach.



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 ist jederzeit möglich.



KOMMUNIKATION

Nicht vergessen: Ihr dürft euch während einer Mission niemals über die Karten in eurer Hand austauschen. Es ist nicht erlaubt, den anderen Crewmitgliedern zu zeigen, zu sagen oder anzudeuten, welche Karten ihr selbst besitzt.

Die Ausnahme von dieser Regel sind die **Kommunikationsplättchen**. Jedes Crewmitglied erhält zu Beginn jeder Mission eins davon und kann es einmal pro Mission einsetzen. **Das geht jederzeit, also nicht nur im eigenen Zug.**

Wenn du kommunizieren willst, legst du einfach eine eigene Handkarte offen vor dich auf den Tisch, sodass alle sie sehen können – das ist schon alles. **Es ist egal, ob es eine Farbkarte oder eine Sonderkarte ist.** Die Karte ist aber immer noch Teil deiner Handkarten. Wenn du am Zug bist, kannst du also die kommunizierte Karte ausspielen, musst das aber nicht.

Wenn du deine kommunizierte Karte ausgespielt hast, drehe dein Kommunikationsplättchen auf die rote Seite. So wissen dann alle, dass du für den Rest der Mission keine Karte mehr kommunizieren kannst.

TIGERHAIE UND PIRATEN

In manchen Missionen geht es um **Tigerhaie** oder **Piraten**.



Tigerhaie ist die Bezeichnung für die sechs Jugendlichen Riku, Kiano, Maite, Lila, Stella und Logan. Ihre Farbkarten sind deshalb mit dem Tigerhai-Symbol gekennzeichnet.



Piraten ist die Bezeichnung für Crash, Rosso und Snake. Ihre Farbkarten sind deshalb mit dem Piraten-Symbol gekennzeichnet.

SIEG UND NIEDERLAGE

Denkt daran, dass eine Mission immer so lange geht, bis ihr die im Logbuch angegebene Kartenmenge ausgespielt habt. Wenn ihr noch nicht alle Farbkarten ausgespielt, aber bereits gegen ein Missionsziel verstoßen habt, könnt ihr natürlich abbrechen.

Eine Mission ist nur dann **erfolgreich**, wenn ihr die angegebene Kartenmenge ausgespielt habt, alle Missionsziele erfüllt sind und alle Sonderregeln der Mission eingehalten wurden.

Eine Mission ist immer sofort **verloren**, wenn ein Crewmitglied keine legale Farbkarte ausspielen und auch keine Hängematte umdrehen kann. Versucht die Mission dann einfach erneut. Alle Farb- und Sonderkarten sowie die Hängematten werden dann natürlich gemischt und neu verteilt bzw. bereitgelegt.

LOS GEHT'S!

Ihr wisst jetzt eigentlich alles, um endlich loszulegen. Mission 1 habt ihr schon aufgebaut und wahrscheinlich werdet ihr sie sehr schnell erfolgreich abschließen. Je nach Verteilung der Karten und Menge der Crewmitglieder kommen vielleicht gar nicht alle zum Zug. Aber keine Sorge: Es wird noch schwierig genug!

Auf den folgenden Seiten gehen wir noch näher auf die Missionsplättchen und die Symbole im Logbuch ein. Für die ersten paar Missionen braucht ihr das aber noch nicht.

MISSIONSPLÄTTCHEN

Missionsplättchen machen das Spiel übersichtlicher.

Weiß, grau und schwarze Plättchen für Farbkarten in der weißen, grauen und schwarzen Reihe.

Mit den Missionsplättchen könnt ihr bei vielen Missionen auf dem Spielplan markieren, was ihr genau tun müsst. Ihr macht die Mission für euch so viel übersichtlicher.

Wenn ihr **bestimmte Farbkarten in eine bestimmte Reihe** spielen müsst, könnt ihr diese Plättchen nehmen. Muss eine Farbkarte in der ersten Reihe liegen, nehmt ihr die weißen Plättchen. Für die zweite Reihe nehmt ihr die grauen Plättchen und für die dritte Reihe die schwarzen. Muss z.B. das Werkzeug (die pinke 4) in der grauen Reihe liegen, markiert ihr das auf dem Spielplan mit einem grauen Plättchen.



X-Plättchen für verbotene Farbkarten.

Mit diesen Plättchen könnt ihr markieren, welche Farbkarten ihr nicht ausspielen dürft. Verbotenet euch eine Mission z.B. das Rettungsboot (die grüne 5) auszuspielen, legt einfach ein X-Plättchen darauf.



Wenn ihr bestimmte Farbkarten **in einer bestimmten Reihenfolge** ausspielen müsst, könnt ihr diese Plättchen auf dem Spielplan verteilen. Wenn ihr z.B. Riku (die pinke 2), Maite (die grüne 2) und Stella (die blaue 3) in genau dieser Reihenfolge ausspielen müsst, könnt ihr die Plättchen entsprechend auf den Karten verteilen. Die Plättchen zeigen dabei nur an, in welcher Reihenfolge die Farbkarten ausgespielt werden müssen (1 vor 2 vor 3). Ihr müsst sie weder als insgesamt erste, zweite und dritte Karte der Mission ausspielen, noch müssen sie direkt hintereinander ausgespielt werden.



Die Rückseite aller Missionsplättchen ist identisch. Damit könnt ihr z.B. Farbkarten markieren, die ihr zwar ausspielen müsst, die aber in keiner bestimmten Reihe liegen müssen. Sie müssen einfach nur unter den ausgespielten Farbkarten sein. Abseits davon könnt ihr die Rückseite ganz nach Belieben verwenden.



Wenn ihr ein Plättchen nicht mehr braucht, z.B. weil ihr die markierte Farbkarte bereits ausgespielt habt, entfernt ihr es am besten vom Spielplan.

1-2-3-Plättchen für Farbkarten in einer bestimmten Reihenfolge.

Neutrale Plättchen für beliebige Reihen.

Erledigte Plättchen werden vom Spielplan entfernt.

SYMBOLE IM LOGBUCH

Diese Abbildung zeigt an, wie viele Farbkarten ihr ausspielen müsst. Markiert euch das auf der Rasterkarte. In Mission 25 müsst ihr 9 Farbkarten ausspielen, 3 in jeder Reihe. Dafür könnt ihr die Rückseite der Rasterkarte und der Reihenkarten nutzen.



Crash Schnellboot

Titania Lila

1 Insel

2 Flugzeugwrack

3 Inselmonster

X Rettungsboot

Diese Abbildungen beziehen sich immer auf bestimmte Farbkarten, die ihr entweder

- in die **weiße**, **graue**, **schwarze** oder eine **beliebige** Reihe spielen müsst,
- in einer bestimmten Reihenfolge (1, 2, 3) spielen müsst,
- oder gar nicht **X** ausspielen dürft.

Markiert euch das mit den Missionsplättchen.

Jede Zahl ist größer als die vorige.

Jede Zahl ist kleiner als die vorige oder gleich.

Jede Zahl ist größer als die vorige.

Manche Missionen haben besondere Vorgaben für bestimmte Reihen. Die stehen dann in entsprechend **weißen**, **grauen** oder **schwarzen** Kästen. Wenn Zahlen aufsteigend oder absteigend sein müssen, hängt natürlich die Vorgabe der grauen Reihe mit der letzten Zahl der weißen Reihe zusammen. Dasselbe gilt für die schwarze und graue Reihe. **Vergesst nicht:** Die Farbkarten an Position 4 und 5 sowie die an Position 8 und 9 sind immer benachbart!

Die Titania liegt an Position 4.

Rote Texte sind Sonderregeln, die immer nur für ihre jeweilige Mission gelten.

HILFSTELLUNGEN

Kommunikation, Hängematten und Sonderkarten helfen euch enorm. Schauen wir uns einige Beispiele an.

Stella (die blaue 3) muss ausgespielt werden und du hast sie auf der Hand. Du bist zwar gerade nicht am Zug, aber mit deinem Kommunikationsplättchen kannst du den anderen einfach jetzt schon zeigen, dass du sie hast.



Snake (die blaue 6) muss ausgespielt werden und der Insel-Aufsteller ist schon auf blau. Du könntest nur Rosso spielen (die grüne 1), aber das würde euch von Snake entfernen. Dreh doch einfach eine Hängematte um, vielleicht hat ja schon das nächste Crewmitglied Snake auf der Hand.



Logan (die blaue 4) muss ausgespielt werden, du hast ihn auf der Hand und bist am Zug. Der Insel-Aufsteller ist allerdings auf dem Rettungsboot (die grüne 5), es gibt also keine direkte Verbindung zu Logan. Deine Sonderkarte erlaubt dir allerdings, eine diagonale Verbindung auf dem Spielplan zu nutzen. So kannst du dann Logan als Farbkarte ausspielen.



DAS SPIEL ZU ZWEIT

Auch zu zweit könnt ihr die Tigerhaie in die Südsee begleiten. Ihr tut dabei so, als hättet ihr ein drittes Crewmitglied dabei. Zum besseren Verständnis nennen wir in diesem Kapitel euch, also die beiden menschlichen Crewmitglieder, *Jon* und *Molly*. Das dritte Crewmitglied nennen wir *Ghost*. Nutzt den folgenden Missionsaufbau:

1. Entscheidet zunächst, ob *Jon* oder *Molly* den ersten Zug machen soll.
2. Legt den Spielplan in die Tischmitte und die Rasterkarte mit Plättchen daneben.
3. Mischt die 21 Farbkarten und 6 Sonderkarten und legt für *Ghost* 7 Farbkarten und 1 Sonderkarte – wie rechts abgebildet – aus. Zwei der Farbkarten legt ihr verdeckt aus. *Ghost* sollte so am Tisch „sitzen“, dass *Jon* und *Molly* jeweils eine der verdeckten Farbkarten zugewandt ist.
4. *Jon* und *Molly* erhalten jeweils 7 Farbkarten, 1 Sonderkarte und 1 Kommunikationsplättchen. Übrige Sonderkarten werden verdeckt und unbesehen beiseitegelegt.
5. Legt die benötigten Reihenkarten unter dem Spielplan aus.
6. Legt gegebenenfalls die Missionsplättchen aus.
7. Mischt die 6 Hängematten und legt so viele davon mit der Hängematte nach oben aus, wie in der Mission für 3 Crewmitglieder angegeben ist. Übrige Hängematten werden verdeckt und unbesehen beiseitegelegt.
8. *Jon* und *Molly* dürfen sich jetzt jeweils die verdeckte Farbkarte von *Ghost* ansehen, die ihnen zugewandt ist. Ihr kennt also jeweils eine seiner verdeckten Farbkarten.

Spielablauf

Es gelten alle Regeln wie im Spiel mit 3 Personen. Ihr seid also reihum am Zug, bis die vorgegebene Menge Farbkarten ausgespielt wurde. *Ghost* hat dabei einen eigenen Zug. **Wer den ersten Zug macht kontrolliert außerdem die gesamte Mission über *Ghost*** und entscheidet, was in dessen Zug passieren soll: Entweder wird eine beliebige offene Farbkarte ausgespielt, eine verdeckte Farbkarte aufgedeckt und dann ausgespielt, oder eine Hängematte umgedreht. Natürlich kann auch die Sonderkarte genutzt werden. Sollte durch die Muschel schon eine zusätzliche Sonderkarte zur Verfügung stehen, kann auch die genutzt werden. Wer *Ghost* kontrolliert, kennt eine der verdeckten Farbkarten und kann diese unproblematisch ausspielen. Die andere verdeckte Karte kann zwar auch ausgespielt werden, birgt aber das Risiko, dass sie nach dem Aufdecken nicht in die Reihe passt. Die Mission ist dann sofort verloren. Beobachtet den Spielverlauf genau, dann bekommt ihr vielleicht raus, was die andere verdeckte Farbkarte ist.

Spielaufbau für Mission 1:



Sonderkarten

Wenn Sonderkarten *Ghost* betreffen, entscheidet immer das Crewmitglied für *Ghost*, das ihn kontrolliert, z.B. *Jon*. Spielt z.B. *Molly* diese Sonderkarte und *Jon* möchte nicht auf den Tausch eingehen, **muss** sie mit *Ghost* tauschen. *Jon* würde dann wählen, welche Karte *Ghost* herausgibt. Die Karte, die *Ghost* erhält, wird offen in seine Auslage gelegt. Natürlich kann *Molly* auch von Anfang an *Ghost* als Tauschpartner bestimmen.

Nutzt *Ghost* die Tauschkarte selbst, können *Jon* oder *Molly* auf den Tausch eingehen. *Jon* kann aber auch jemanden bestimmen, da er ja *Ghost* kontrolliert.



DIE TIGERHAIE



Riku (15)
Ringer
aus den USA

Riku hat einen aus Japan stammenden Vater und spricht deshalb gut japanisch. Er ist mittelgroß und sein Trainer behauptet, er hätte ein paar Pfund zu viel, was Riku ganz und gar nicht findet. Sein Name bedeutet passenderweise so viel wie „Festland“, und er hat eine besonders schnelle Auffassungsgabe und Reaktionszeit.



Maite (17)
Fußballerin
aus Chile

Maite hat breite Schultern und ist überhaupt recht kräftig gebaut. Ihre rotbraunen Haare umrahmen ein rundes Gesicht mit vielen Sommersprossen. Maite scheint vor nichts Angst zu haben und wirkt wegen ihrer lauten Stimme manchmal ein wenig schroff, ist aber eigentlich ausgesprochen hilfsbereit. Außerdem hat sie die dreckigste Lache von allen.



Kiano (18)
Leichtathlet
aus Kenia

Kiano ist groß, sehr hager und zäh und trägt seine buschigen Haare am Rand abrasiert. Er kann nicht schwimmen, ist aber ein schneller und ausdauernder Läufer. Passenderweise bedeutet sein Name so viel wie „Wind“. Er ist einfühlsam und neigt zu übertriebener Vorsicht, hat aber auch ein ruhiges Händchen und ist ein begeisterter Tüftler.



Lila (16)
Hockeyspielerin
aus Indien

Lila ist körperlich die Kleinste der Crew. Sie ist quirlig, hat hellblond gefärbte Haare und kastanienbraune Augen. Sie tritt gerne ein bisschen forsch auf und redet manchmal schneller als sie denken kann. Harmonie ist ihr wichtig und sie denkt häufig an ihre Freundin in Indien. Sie hat damit angefangen, die anderen Tigerhaie zu nennen.



Stella (17) Rennradfahrerin aus Deutschland

Stella ist groß und schlank mit langen blonden Haaren. Sie bekommt schnell rote Flecken auf den Wangen, wenn sie sich stark konzentriert oder über etwas aufregt. Stella ist praktisch veranlagt und möchte Ingenieurin werden. Sie ist eine Teamplayerin, kann aber auch manchmal mit ihrem Tatendrang und ihrem Perfektionismus ein wenig nerven.



Logan (16) Langstreckenschwimmer aus Neuseeland

Logan ist mittelgroß und hat einen recht kurzen Hals, besteht aber durch und durch aus Muskeln, weshalb er ein bisschen untersetzt wirkt. Seine Haut ist sonnengebräunt und seine kurzen braunen Haare stehen immer in eine andere Richtung ab. Logan wirkt manchmal etwas denkfaul und mischt sich nicht gerne ein, ist aber stets freundlich und zuvorkommend.



Thomas Sing lebt in Konstanz am Bodensee. Der diplomierte Volkswirt entwickelt schon seit über 10 Jahren Spiele. Für „Die Crew“ ist er 2020 sowohl mit dem Kennerspiel des Jahres, als auch mit einer Vielzahl inter-

nationaler Preise ausgezeichnet worden. Seine Hobbys sind Mathematik, Krimis lesen 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 „Die Crew“ und „Die Crew – Mission Tiefsee“ ist es ihm gelungen, die beliebten Spielwelten Stichspiele und kooperative Spiele auf faszinierende Weise zusammenzubringen. „Die Crew Family“ verzichtet geschickt auf das Stichspiel-Element, ohne dabei an Faszination einzubüßen.

Autor und Verlag danken allen, die bei der Entstehung des Spiels beteiligt waren und „Die Crew Family“ mit vielen kreativen Ideen zu dem gemacht haben, was ihr jetzt in Händen haltet. Dies gilt insbesondere für Andreas Ulich, Jacob Müller, Wolfgang Schmidts und Christian Sachseneder.

Ein ganz besonderer Dank gilt Klaus, Ralf und Volker, die in unzähligen Spielenächten die Entwicklung des Spiels begleitet haben.

Autor: Thomas Sing

Story-Autor: Andreas Ulich

Illustration: Jacob Müller: arrsome illustration

Grafik: Sensit Communication

Redaktion: Kilian Vosse

Techn. Produktentwicklung: Carsten Engel

© 2024 KOSMOS

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

Alle Rechte vorbehalten
MADE IN GERMANY
Art.-Nr. 684495

SCHELLÜBERSICHT

DER EIGENE ZUG

Farbkarte ausspielen

Es gilt immer: Zahl auf Zahl oder Farbe auf Farbe. Ausnahmen von dieser Regel sind nur einmalig beim Spielen von Sonderkarten möglich.



oder

Hängematte umdrehen

Das Umdrehen einer Hängematte beendet den eigenen Zug sofort und das nächste Crewmitglied ist dran. Taucht beim Umdrehen die Muschel auf, erhält die Crew eine zusätzliche Sonderkarte, die einmal gespielt werden kann.



Kommunikation

Kommunikation ist nur einmal pro Crewmitglied und Missionsversuch möglich und zwar jederzeit, nicht nur im eigenen Zug. Es können sowohl Farbkarten als auch Sonderkarten kommuniziert werden. Kommunizierte Karten gehören immer noch zu den Handkarten.



Sonderkarten

Sonderkarten können nur im eigenen Zug gespielt werden, sie ersetzen aber nicht das Ausspielen einer Farbkarte. Es kann möglich sein, mehrere Sonderkarten im selben Zug zu spielen.



Nicht vergessen

- Wer die Kokosnuss hat (die grüne 3) macht den ersten Zug.
- Die Kokosnuss muss nicht als erstes ausgespielt werden.
- Position 4 und 5 sind benachbart und Position 8 und 9 auch.
- Versetzt den Insel-Aufsteller immer auf die zuletzt ausgespielte Farbkarte auf dem Spielplan.