

ЕКІПАЖ

ПОШУКИ ДЕВ'ЯТОЇ ПЛАНЕТИ

ПРАВИЛА ГРИ

ПОЧИНАЙТЕ
ЧИТАТИ ЗВІДСЯ!

Вміст гри.....	2
Огляд гри.....	3
Спілкування.....	5
Приготування до місії.....	8
Рівні складності та аварійні сигнали	12
Символи та жетони	14
Гра вп'ятьох.....	18
Гра вдвох.....	19
Поради та варіанти	21
Як виграти взятку	22
Творці гри.....	23
Пам'ятка	24

Потрібні космонавти! Науковці розповідають про таємничу дев'яту планету на краю нашої Сонячної системи. Утім, попри всі їхні зусилля, доказів її існування досі не знайдено. Приєднуйтеся до цієї захопливої космічної пригоди, щоб дізнатися правду. Невже ці теорії просто наукова фантастика? А може, ви справді відкриєте дев'яту планету?

У цій кооперативній грі вам доведеться виконати 50 різноманітних місій. Однак успіху можна досягнути лише завдяки командній роботі. Щоб упоратися з труднощами й виконати місію, дуже важливо налагодити спілкування. Проте в космосі все може бути складніше, ніж ви собі уявляєте...

Вік

10+

Гравці

3–5*

*правила для гри вдвох на сторінці 19

ВМІСТ ГРИ

40 великих карт (гральні карти)

36 кольорових карт
карти 4 кольорів зі значеннями від 1 до 9

4 карти ракет
зі значеннями від 1 до 4



5 великих карт планет
(карти нагадування)

36 малих карт
(карти завдань)



16 жетонів

10 жетонів завдань
5 жетонів радіозв'язку
1 жетон аварійного сигналу



1 маркер командира

1 книжка правил

1 бортжурнал



УВАГА

Якщо вам важко розрізнити кольори карт, можете натомість орієнтуватися за цими чотирма символами:



Кожному кольору карт відповідає певний символ.

Гра «Екіпаж» пропонує вам зануритися в історію пошуку дев'ятої планети. Однак ви також можете проходити місії, вибираючи найулюбленіші з них, адже кожне проходження відрізнятиметься від попереднього. Грайте так, як вам подобається.

На цих темних смугах ви знайдете короткий виклад найважливіших правил, щоб після довгої перерви ви змогли швидко пригадати, як грати.

«Екіпаж» – це кооперативна гра, побудована на механіці взятки. Ви будете проходити місії, вигравши взятки. Що це значить?

Кооперативна гра

Гравці перемагають або програють усі разом. Ви зможете завершити місії та перемогти тільки тоді, коли допомогатимете одне одному успішно виконувати особисті завдання.

Виконання місій

Ваша подорож складається з 50 місій з різними умовами перемоги. Ви послідовно проходите ці місії як одну пригоду. Втім, якщо хочете, можете також розігрувати місії не за порядком. **Опис місій можна знайти в бортжурналі.**

Найпевніше, ви не зможете пройти цю пригоду за раз. Тому вам варто буде збиратися разом частіше, щоб виконати всі місії. Перші кілька місій рідко коли тривають довше ніж п'ять хвилин. Однак згодом вам знадобиться більше часу для кожної місії, адже вони ставатимуть складнішими.

Гра на взятки

Екіпаж (усі гравці) отримує карти, а потім за порядком ходів кожен гравець викладає горілиць по одній своїй карті на середину стола. Усі викладені таким способом карти називають «взятою». Гравець, який викладе карту з найбільшим значенням (найстаршу карту) – виграє взятку, але лише тоді, коли зіграє в масть.

У грі є п'ять «мастей» карт: рожева, синя, зелена, жовта й ракети. **Зіграти в масть** означає, що кожен гравець повинен зіграти карту тієї самої масті, що й перший гравець. Тобто перша зіграна карта встановлює масть для взятки. Ви можете зіграти карту іншої масті лише тоді, коли не маєте карти потрібної масті.

Щораунду гравці за годинниковою стрілкою грають по одній карті. Ці карти утворюють взятку. Найстарша карта виграє взятку.

У кожній взятці масть наступної зіграної карти повинна відповідати масті першої карти.

Це стосується і кольорових карт, і карт ракет.

Якщо ви не можете зіграти в масть, тоді грайте будь-яку карту на свій вибір.

Виграти взятку може лише найстарша карта встановленої масті або ракета. Ви не зобов'язані вигравати взятку.

Ракети – це козири, які виграють будь-яку взятку. Якщо у взятці є кілька ракет, то взятку виграє найстарша з них.

Виграні взятки кладуть долілиць. Можна дивитися лише останню взятку.

Взятку можна **виграти картою**, зіграною в масть. Найстарша карта у встановленій масті виграє взятку. Кожну виграну взятку ви кладете долілиць біля себе. Дозволяється переглядати карти лише останньої взятки.

Під час розіграшу взятки не обов'язково грати якусь конкретну карту. Якщо ви маєте кілька карт, які можна зіграти, то можете зіграти молодшу карту (навіть якщо старшою картою ви виграєте взятку). Інакше кажучи, ви не зобов'язані вигравати взятку.

Кarti ракет – це козири. Це означає, що вони завжди виграють взятку, байдуже, які були зіграні інші карти. Якщо перша карта у взятці була певного кольору, то ракету можна зіграти лише тоді, коли немає можливості зіграти карту встановленої масті. Якщо першою була зіграна карта ракети, вона також встановлює масть, якої треба за можливості дотримуватися. Якщо у взятці є кілька карт ракет, то перемагає найстарша з них.

Наступні приклади показують, який тип (чи масть) карт треба грати – тобто яка карта була зіграна першою в кожній взятці.



Жовті **8** і **6** були зіграні в масть, встановлену першою зіграною картою – жовтою **2**. **8** найстарша, і тому виграє взятку.



Зелена **3** встановлює масть. **5** найстарша, тому вона виграє взятку. Хоча загалом **9** найстарша карта, але вона зіграна не в масть, тому й не може виграти взятку.

В «Екіпажі» завжди дуже важливо, щоб певні гравці вигравали певні взятки. Тож для проходження місії вам треба ефективно координувати свої дії.

Спілкування

Пам'ятайте, що ви не можете обговорювати свої карти на руці. Вам заборонено безпосередньо повідомляти інших членів екіпажу про те, які карти ви маєте (тобто показувати, казати чи натякати). Однак ви можете спілкуватися за допомогою жетонів радіозв'язку. Кожен з вас має один жетон радіозв'язку, який можна використати один раз за місію. Ним можна скористатися перед розіграшем взятки, але не тоді, коли гравці вже почали викладати карти. Якщо ви провалили місію, то під час наступної спроби, ви, звісно, можете використати його знову.



Якщо в грі є карти завдань, то спершу розділіть їх між собою, а тоді вже можете почати спілкування. Докладніше про карти завдань читайте на с. 8.



Першою зіграна синя **3**. **7** найстарша, і тому мала б виграти взятку. Однак **1** – це карта ракети (тобто козир), тому взятку виграє вона.



Першою зіграною картою була **3** ракети. Отже, **2** і **4** також були картами ракет. Найстарша ракета у взятці – це **4**, тому вона й виграє взятку.

Загальне правило для обміну інформацією:

якщо ви знаєте щось лише завдяки картам на своїй руці, то не повинні повідомляти про це нікого.

За одну місію кожен член екіпажу може передати щонайбільше одне повідомлення.

Спілкування може відбуватися одразу після фази розподілу завдань, а потім щоразу перед розіграшем взятки, але ніколи під час нього.

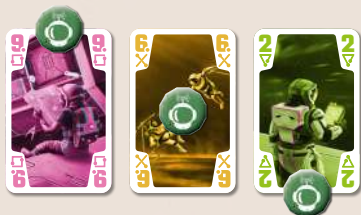
Спілкування:

1. Викладіть 1 кольорову карту (не ракету)
2. Покладіть жетон радіозв'язку:
 - > угорі = найстарша
 - > посередині = єдина
 - > унизу = наймолодша
3. Візьміть на руку карту планети як нагадування.

Кarti ракет ніколи не використовують для спілкування.

Якщо ви хочете поспілкуватися з екіпажем, візьміть одну **кольорову карту** з руки й покладіть її горілиць перед собою, щоб усі гравці могли її бачити. Ця карта залишається у вас на руці, тому її можна зіграти звичним способом. Єдина різниця в тому, що тепер кожен член екіпажу знає, що ви маєте цю карту. Потім покладіть свій жетон радіозв'язку зеленою стороною догори на відповідне місце на карті, щоб донести до членів екіпажу важливу інформацію:

- > угорі, якщо це ваша найстарша карта цього кольору;
- > посередині, якщо це ваша єдина карта такого кольору;
- > унизу, якщо це ваша наймолодша карта цього кольору.



*Це ваша
найстарша
рожева карта*

*Це ваша
єдина жовта
карта*

*Це ваша
наймолодша
зелена карта*

Одна з цих умов повинна виконуватися; інакше вам заборонено вибирати цю карту для спілкування. **Кarti ракет ніколи не використовують для спілкування!**



6 не можна використати для спілкування, бо це ані найстарша, ані наймолодша, і не єдина жовта карта на руці. Ракети ніколи не використовують для спілкування. Усі інші карти можна використовувати.

Позицію жетонів радіозв'язку не можна змінювати, навіть якщо їхня інформація більше не відповідає дійсності. Наприклад, карта, про яку ви повідомили, що вона «найстарша», упродовж гри може стати «єдиною» картою тієї масті. Однак жетон радіозв'язку не можна переміщати.

Розмістивши карту й жетон радіозв'язку, візьміть на руку одну з **карт планет**. Її призначення – нагадувати вам, що ваша карта досі на столі. Зігравши цю карту, ви можете скинути карту планети. Зробивши це, переверніть жетон радіозв'язку червоним боком догори, показуючи, що ви вже поспілкувалися в цій місії.



Карти планет відрізняються від усіх інших карт обома сторонами, щоб ваші партнери бачили, що ви маєте на руці карту планети.

Позицію жетонів радіозв'язку не можна змінювати, навіть якщо їхня інформація більше не актуальна.

Зігравши використану для спілкування карту, ви відразу скидаєте з руки карту планети (нагадування).



Членам екіпажу роздають гральні карти, якими вони й гратимуть.

Карти завдань вказують, яку гральну карту потрібно виграти в конкретній взятці.

Той, хто отримав «4» ракети, бере жетон командира на час виконання поточної місії. Командир, як і раніше, залишається членом екіпажу.

ПРИГОТУВАННЯ ДО МІСІЇ

Перед кожною місією виконайте такі кроки:

1. Перетасуйте 40 великих гральних карт і порівну роздайте їх долілиць усім членам екіпажу.
Якщо ви граєте втрьох, то один гравець отримає на одну карту більше, ніж партнери. Після останньої взятки одна карта так і залишиться незіграною
2. Кожен член екіпажу кладе перед собою жетон радіозв'язку зеленою стороною догори. Також кожен кладе перед собою карту планети.
3. Покладіть долілиць жетон аварійного сигналу.
4. Перетасуйте 36 маленьких карт із завданнями та покладіть їх стосом долілиць. Покладіть неподалік жетони завдань.

ПОСЛІДОВНІСТЬ ВИКОНАННЯ МІСІЇ

У більшості місій вам доведеться виконати певну кількість завдань. **Карти завдань** – це маленькі карти, зменшені версії кольорових карт. Якщо місія не вимагає іншого, то члени екіпажу розподіляють завдання місії між собою. Цей символ показує, скільки завдань є в місії: **4**

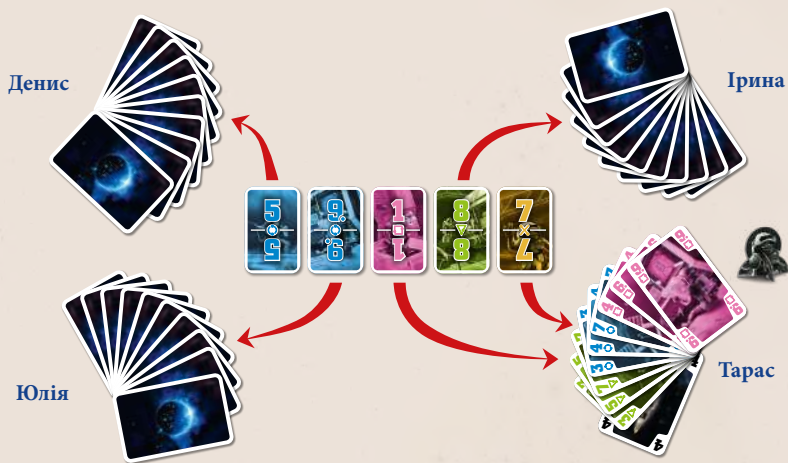
Візьміть указану кількість карт завдань з колоди завдань і покладіть їх горілиць на центр стола. Решта карт завдань не потрібна для виконання поточної місії. Тепер подивіться на карти на ваших руках. Той, хто має «4» ракети, оголошує про це і стає **командиром** поточної місії. Цей член екіпажу отримує маркер командира.

Ваш командир завжди першим вибирає карту завдання з центру стола та кладе її горілиць перед собою. Потім усі інші беруть по карті завдання.

Усі гравці по черзі вибирають по одній карті завдання, поки всі карти завдань не будуть розподілені. Кожен гравець може отримати кілька завдань, і не обов'язково всі гравці матимуть однакову кількість завдань.

У перших місіях завдань буде небагато, тому не кожен отримає завдання, а місії завершуватимуться швидко.

Починаючи з команди, члени екіпажу за годинниковою стрілкою вибирають карти завдань.



Приклад приготування і розподілу карт для місії 18 із бортжурналу. Тарас має **4** ракети. Отже, він стає командиром на цю місію і першим вибирає одну з карт завдань. Тарас вибирає рожеву **1**, бо має на руці рожеву **9**. Виграти рожеву **1** має бути легко. Юлія і Денис вибирають по синьому завданню. Ірині доводиться вибирати між зеленим і жовтим, і вона вирішує взяти зелене завдання. На столі залишається останнє, жовте завдання. Тарас повинен узяти його, хоч виконати це завдання буде нелегко, адже він не має на руці жовтих карт.

Кожне завдання визначає гральну карту, яку треба виграти. Завдання вважають виконаним, коли його власник виграє у взятці відповідну гральну карту.

Щойно всі завдання відповідної місії виконані, вашу місію вважають завершеною.

Якщо завдання виконав гравець, який не має відповідної карти завдання, або якщо хтось порушив особливе правило – екіпаж програє.

Командир завжди починає розіграв взятки. Кожну наступну взятку починає той, хто виграв попередню.

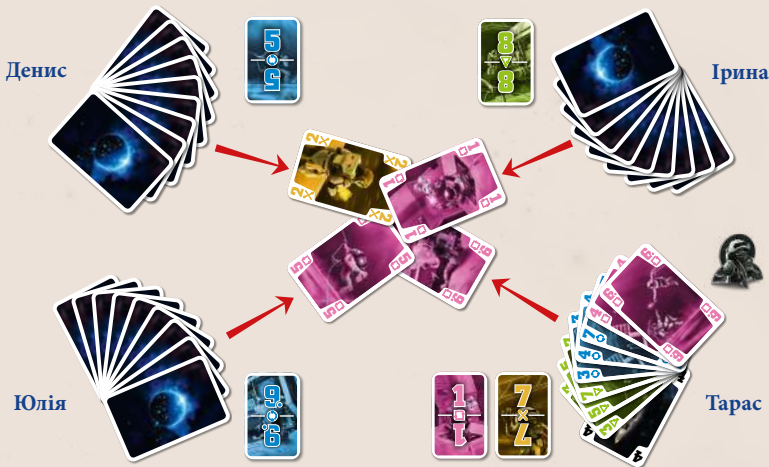
Завдання вважають виконаним, коли член екіпажу виграє взятку, що містить гральну карту, вказану на одній з його карт завдань. Потім гравець перевертає долілиць відповідну карту свого завдання. Гравець також може виконати кілька завдань за допомогою тієї самої взятки. Коли кожен виконає всі свої завдання і жодне з особливих правил більше не порушується, значить, екіпаж успішно завершив місію і може негайно братися до наступної. Після успішного завершення місії гравці повинні записати в бортжурнал, скільки спроб їм знадобилося для завершення цієї місії.

Якщо будь-який гравець виграє принаймні одну гральну карту, що відповідає завданню іншого гравця, то екіпаж негайно програє й повинен знову розпочати місію. Починаючи кожну нову спробу, треба перетасувати всі карти, роздати членам екіпажу нові карти й вибрати нові завдання.

Коли всі завдання розподілені, командир починає розіграв першої взятки. Далі, до кінця виконання місії, кожну наступну взятку починає той, хто виграв попередню.

У деяких місіях карти завдань не використовують. Під час таких місій першу карту у взятці грає командир.





Тарас як командир ходить першим. Він починає розіграти першої взятки своєю рожевою 9, сподіваючись виграти рожеву 1. Юлія грає рожеву 5. Денис не має на руці рожевих карт, і тому грає карту на свій вибір: жовту 2. Ірина має рожеву 1 і грає її. Тарас має найстарішу зіграну рожеву карту, і тому виграє взятку. Виконавши своє завдання – виграти рожеву 1, Тарас перевертає долілиць свою карту завдання.

УПЕРЕД

Тепер ви знаєте всі основні правила й можете починати свою першу місію з бортжурналу. Або ознайомтеся з прикладами та підказками на с. 21–22.

На сторінках 12 і 13 ви знайдете опис рівнів складності та довідкову інформацію, якщо вам знадобиться допомога. Зі сторінки 14 пояснюються нові правила й символи, які ви побачите в бортжурналі.

На сторінці 19 є правила для гри вдвох.

Командир – це завжди той гравець, який має «4» ракети. Обов'язки командира:

- 1) починати вибір завдань;
- 2) починати розіграти першої взятки;
- 3) виконувати особливі правила деяких місій.

Перед першим розіграшем взятки в кожній місії ви можете надіслати аварійний сигнал. Для цього треба перевернути жетон аварійного сигналу активною стороною догори та обвести кружечок аварійного сигналу в борт-журналі.

Якщо аварійний сигнал активований, кожен член екіпажу може передати одну карту сусідньому гравцеві. Не можна передавати ракети!

ОПИС РІВНІВ СКЛАДНОСТІ

Корисна порада: не плекайте ілюзій, наче ваші завдання завжди будуть легкі. Ви побачите, що ваша майстерність зростає з кожною грою, а невдачі тільки поліпшують ваше розуміння ігрового процесу. Загалом ви пройдете 50 місій, що ставатимуть складніші в міру вашого прогресу. Тому радимо вам грати їх за порядком. У грі вчотирьох лише в першій місії є **понад 42 трильйони** можливих способів розподілу карт, а в наступних місіях це число ще більше. Отже, завжди може статися так, що місія виявиться напрочуд простою або несподівано важкою через інакший розподіл карт. Змиритесь з цим – Всесвіт не завжди прихильний до вас. Ігровий процес «Екіпажу» мінятиметься залежно від кількості гравців. Грати втрьох дещо простіше, ніж вчотирьох чи вп'ятьох (див. с. 18 і 21).

Ви також можете зіткнутися з ситуацією, коли, дивлячись на решту карт на руці, ви раптом розумієте, що не зможете виконати місію. Утримайтеся від бажання негайно повідомити про це членів екіпажу чи просто розкрити свої карти. Занадто часто виходить так, що ви щось забули, не взяли до уваги чи неправильно оцінили. У такій ситуації просто дограйте раунд до кінця – це не займе багато часу, а ви можете й перемогти.

АВАРІЙНИЙ СИГНАЛ (ЛЕГША ГРА)

Коли стає важко, ви можете розраховувати на підтримку своєї команди з Землі, навіть перебуваючи в космосі. На початку кожної місії після роздачі всіх гральних карт і вибору карт завдань, але до того, як хтось із членів екіпажу почне сеанс радіозв'язку, ви можете відправити аварійний сигнал у центр управління польотом на Землі. Якщо ви спільно вирішили таки відправити сигнал, то для цього переверніть жетон аварійного сигналу активною стороною догори (супутник).

Жетон аварійного сигналу



активний



неактивний

Потім негайно обведіть в бортжурналі кружечок аварійного сигналу поточної місії. Тепер кожен член екіпажу повинен передати сусідові одну карту з руки. Карти ракет не можна передавати! Вирішіть разом, як передавати карти – за годинниковою стрілкою чи проти. Усі гравці повинні передавати карти в одному напрямі! Потім починається місія, і гра відбувається за звичайними правилами.

Жетон аварійного сигналу залишається активним, доки ви не завершите поточну місію. Байдуже, скільки спроб вам знадобиться – на початку кожної спроби ви можете передати по одній карті гравцеві ліворуч або праворуч. Навіть якщо ви не використовуєте жетон, він усе одно залишається активним. Ви знову перевертаєте жетон у неактивний стан тільки тоді, коли починаєте нову місію.

Використання жетона аварійного сигналу, звісно, вплине на ваш результат. Після кожної успішної місії ви записуватимете в бортжурнал кількість спроб, які знадобилися вам для завершення місії. Якщо кружечок аварійного сигналу обведений, то кількість ваших спроб збільшується на 1.

Добре міркуйте, чи варто користуватися аварійним сигналом. Якщо хочете трохи полегшити собі пригоду, то користуйтеся допомогою вже під час першої спроби. А втім, кожен місію можна завершити й без використання жетона аварійного сигналу!

Або всі члени екіпажу повинні передати один одному по карті, або ніхто. Карти передають в одному напрямі (за годинниковою стрілкою або проти).

Карти ракет не можна передавати.

Жетон аварійного сигналу залишається активним, доки ви не завершите поточну місію. Він також збільшує кількість спроб проходження цієї місії на 1.

Усі місії можна виконати без використання жетона аварійного сигналу. Ви готові прийняти виклик?

Жетони завдань ускладнюють виконання завдань унаслідок додаткових умов.

ПОЯСНЕННЯ СИМВОЛІВ У БОРТ-ЖУРНАЛІ

Жетони завдань

У багатьох місіях використовуються жетони завдань. Для кожної карти призначають по одному жетону-ві завдання. Жетон визначає умову для відповідної карти, якої треба дотримуватися під час виконання завдання.

У грі є такі жетони завдань:



Це завдання треба виконати першим.



Це завдання треба виконати останнім.



Це завдання треба виконати другим.



Це завдання треба виконати перед >>.



Це завдання треба виконати третім.



Це завдання треба виконати після >.



Це завдання треба виконати четвертим.



Це завдання треба виконати після >>.



Це завдання треба виконати п'ятим.



Це завдання треба виконати після >>>.

Ви програєте, якщо не виконаєте умову на жетоні завдання.

Порушення умови порядку виконання завдань негайно призведе до провалу місії.

Жетон завдання **1** не означає, що завдання треба виконати під час першої взятки – його лише треба виконати першим з усіх запланованих завдань.

Може статися так, що один член екіпажу виконає кілька завдань із жетонами за одну взятку. Якщо ці жетони йдуть один за одним, наприклад, **1** і **2** або **»** і **»**, то вважається, що завдання виконані правильно, байдуже, у якому порядку були зіграні карти в цій взятці.

Опис місії показує, скільки карт завдань і які жетони завдань треба використати. Якщо ви граєте з жетонами завдань, спершу покладіть горілиць указані жетони на центр стола. Потім візьміть карти завдань і викладіть їх зліва направо, починаючи з першого жетона завдання. Біля жетона може бути лише одна карта.



У місії треба використати три карти завдань, а також жетони завдань «1» і «2».



Спершу покладіть жетони один біля одного.



Потім беріть по одній карті завдання і викладайте їх горілиць зліва направо, починаючи з першого жетона.

Якщо жетони завдань йдуть один за одним, то однією і тою самою взяткою можна виконати кілька завдань.

Приготування:

- 1) викладіть жетони;
 - 2) розкладіть карти завдань зліва направо, починаючи з першого жетона завдання.
-

Розподіл карт завдань відбувається так, як описано раніше. Якщо ви берете карту завдання, то також повинні взяти відповідний жетон завдання.

Цифри та стрілки вказують на порядок дій. Жетони зі стрілками дають вам більше свободи під час виконання завдань, ніж жетони з цифрами.



Ця місія вимагає трьох карт завдань і жетонів завдань «1» і «2».

У цьому прикладі спершу треба виграти синю **6**, потім зелену **3**, а наостанок рожеву **1**.



Ця місія вимагає трьох карт завдань і перших двох жетонів зі стрілками.

У цьому прикладі синю **6** треба виграти перед зеленою **3**. Не має значення, чи ви виграте рожеву **1** перед синьою **6**, чи між синьою **6** і зеленою **3**, чи після зеленої **3**.

«Мертва зона»

Якщо в описі місії зображено цей символ, це означає, що зв'язок зіпсований, а ваше спілкування обмежене. Коли ви хочете влаштувати сеанс радіозв'язку, покладіть свою карту перед собою як завжди. Вона повинна відповідати одній з трьох умов: це найстарша, єдина або наймолодша з карт певного кольору на вашій руці. Однак вам заборонено розміщувати на карті свій жетон радіозв'язку. Натомість переверніть його червоною стороною догори й покладіть біля карти. Решта членів екіпажу тепер повинні інтуїтивно здогадатися, яку інформацію ви передаєте.



Перешкоди

Якщо в описі місії зображено цей символ, ваше спілкування повністю переривається на короткий проміжок часу. Цифра підказує, з якої взятки можна відновити сеанс радіозв'язку. Доти жоден член екіпажу не може викладати свої карти для спілкування. Починаючи з указаної взятки, застосовуються звичайні правила спілкування.

У цьому прикладі ви не можете спілкуватися під час перших двох взятків місії. Ви можете відновити спілкування, починаючи з третьої взятки (тобто перед розіграшем третьої взятки).



Рішення командира

Якщо в описі місії зображено цей символ, покладіть долілиць указану кількість карт завдань на центр стола. Після того як кожен подивиться свої карти на руці, командир питає всіх гравців про їхню готовність виконувати завдання. Відповідати можна лише словами «так» або «ні». Потім командир вирішує, хто з членів екіпажу (але не сам командир) візьметься виконати всі завдання, і відкриває карти завдань. Місію вважають завершеною, коли вибраний гравець виконає всі завдання.



долілиць

«Мертва зона» вимагає інтуїції. Викладіть карту, але не кладіть на неї жетон радіозв'язку.

Перешкоди дозволяють влаштувати сеанс радіозв'язку, тільки починаючи з указаної взятки.

Командир вирішує, хто з членів екіпажу (але не сам командир), повинен виконати всі завдання. Карти завдань відкривають лише після вибору такого гравця.

Якщо командир повинен розподілити завдання, то всі завдання треба розподілити одне за одним приблизно порівну між усіма членами екіпажу. Після розподілу жоден гравець не може мати на 2 завдання більше, ніж інший член екіпажу.

Граючи вп'ятьох, пам'ятайте, що є додаткове правило, яке діє з 25-ї місії. Це правило позначається золотою рамкою навколо номера місії.

25

18

Розподіл завдань командиром

Якщо в описі місії є цей символ, командир повинен розподілити карти завдань. Приготуйте місію як завжди, але не кладіть відкриті карти завдань на центр стола. Тепер командир відкриває одну карту завдання і по черзі запитує кожного члена екіпажу, чи хоче той виконати це завдання. Відповідати можна лише словами «так» або «ні». Після цього командир вирішує, хто виконуватиме це завдання. Командир також може вибрати себе. Повторюйте цей процес, поки всі завдання не будуть розподілені. Однак зверніть увагу, що **завдання треба розподіляти рівномірно: після розподілу жоден гравець не може мати на 2 завдання більше, ніж інший член екіпажу.** Якщо ви використовуєте жетони завдань, то розподіляйте їх разом з картами завдань. Тобто перший жетон завдання з першою картою завдання тощо.



ГРА ВП'ЯТЬОХ

Коли ви граєте вп'ятьох, основний порядок гри не змінюється. Проте зверніть увагу, що в такому разі гра кидає вам серйозний виклик. Насамперед на пізніших стадіях вашої пригоди рівень складності неймовірно зростає. Однак якщо ви вп'ятьох упораєтеся з завданнями, то вічна слава вам забезпечена.

Усі правила діють так, як описано раніше, проте з'являється **одне додаткове правило для місій з додаванням карт завдань.** Це правило застосовується, починаючи з 25-ї місії. Нагадаємо, що всі такі місії позначені золотою рамкою навколо своїх номерів.

Роздавши гральні карти й карти завдань, але перед розіграшем першої взятки, один член екіпажу може передати свою карту завдання іншому членові екіпажу. Вирішіть разом – хто й кому передасть карту завдання, але нічого не повідомляйте про свої карти на руці. Ви також можете використати це додаткове правило в місіях 27 і 37.

Після передання карт завдань в одного члена екіпажу буде на одне завдання більше, а в іншого – на одне менше, ніж перед тим. Загальна кількість завдань не змінюється. Ви не можете повернути завдання назад у колоду. Застосовуючи це додаткове правило, ви не повинні збільшувати на 1 кількість спроб у бортжурналі.

ГРА ВДВОХ

«Екіпаж» найліпше грати втроєх чи вчотирьох. А втім, ви також можете досліджувати нескінченні простори космосу й удвох. Для цього виконайте такі кроки:

1. Відкладіть убік «4» ракети.
2. З решти 39 великих гральних карт візьміть 7 карт і покладіть їх долілиць у ряд. Потім викладіть горілиць 7 карт зверху закритого ряду карт.
3. Перетасуйте «4» ракети разом з рештою карт і долілиць роздайте їх порівну обом гравцям так, щоб кожен мав по 13 карт.
4. Кожен член екіпажу кладе перед собою жетон радіозв'язку зеленою стороною догори, а також карту планети.
5. Покладіть долілиць жетон аварійного сигналу.
6. Перетасуйте 36 маленьких карт завдань і покладіть їх колодою долілиць. Покладіть неподалік жетони завдань.

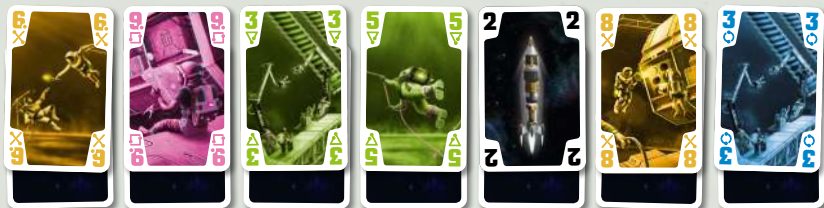
Перед початком розіграшу першої взятки член екіпажу може передати своє завдання іншому членові екіпажу.

Коли ви граєте вдвох, то третім членом екіпажу стає Джарвіс, представлений подвійним рядом з 14 карт.

Командир вибирає завдання для Джарвіса та грає замість нього карти. Усе це вирішується без обговорення.

У грі вдвох роль командира також виконує гравець, що отримав «4» ракети. Завдання командира залишаються незмінні (почати вибір завдання, почати розіграти першої взятки та в разі потреби дотримуватися особливих правил у місіях).

Крім того, командир бере на себе управління Джарвісом. Джарвіс – це штучний інтелект, який буде супроводжувати вас упродовж пригоди. Його представляє подвійний ряд з 14 карт. Джарвіс – безтілесна сутність, тому командир вирішуватиме за нього. Трактуйте Джарвіса як третього члена екіпажу. Однак під час ходу Джарвіса командир завжди вирішуватиме, яку з відкритих карт слід зіграти. Другий член екіпажу не втручається в цей процес. Під час вибору карт завдань командир також вирішуватиме, які завдання візьме на себе Джарвіс. Також вирішіть, де «сидітиме» Джарвіс.



Приклад ігрової зони Джарвіса на початку місії.

Можна грати лише відкриті карти Джарвіса.

Можна грати лише відкриті карти Джарвіса. Тільки зігравши відкриту карту, ви можете перевернути горілиць карту, що лежала під нею. Однак це можна зробити лише після завершення розіграшу взятки, і ніколи під час нього.

ПОРАДИ ТА ВАРІАНТИ

- Брак спілкування – це також спілкування. Це означає, що ви можете пробувати виконувати свої завдання навіть не спілкуючись.
- Зазвичай легше виграти карту, якої ви не маєте на руці. Особливо це стосується молодших карт.
- За допомогою ракет ви можете легко виграти карти того кольору, якого не маєте на руці.
- Не забувайте, що «4» ракети **завжди** виграє взятку, бо це найстарша карта у грі.

Виняток. Якщо це не зіграна карта, що залишилася в кінці гри втрюх.

- Можливість виконати кілька завдань за одну взятку – важлива річ. Враховуйте це, вибираючи завдання.
- Якщо у вас на руці лише «8» і «9» певного кольору, то під час радіозв'язку корисніше повідомити про «8» як наймолодшу карту, а не «9» як найстаршу. Так ви можете дати зрозуміти, що також маєте і «9».

Складніші правила для гри втрюх

Якщо ви хочете трохи ускладнити гру втрюх, спробуйте зіграти з такими правилами:

- Під час приготування поверніть у коробку всі зелені карти (зокрема й карти завдань), а також «1» ракети. Після цього грайте за звичайними правилами.
- Діють усі особливі правила для місій, указані в боржурналі.
- У місіях 13 і 44 вам не треба вигравати «1» ракети.

СТВОРЬТЕ ВЛАСНІ МІСІЇ

Якщо вам замало 50 місій, ви також можете створювати власні місії.

Просто скомбінують будь-яку кількість завдань і жетонів завдань з будь-якими особливими правилами на ваш вибір.

А коли ви ще до цього вигадаєте невеличку історію, то візьмете участь у власній неповторній пригоді!

ЯК ВИГРАТИ ВЗЯТКУ

Приклади, наведені нижче, покажуть вам основну механіку гри. В кожному прикладі ми розглянемо одну й ту саму взятку з точки зору різних членів екіпажу. Завдання у всіх однакове – виграти зелену **9**.



- 1. Денис:** він має зелену **9**. Її можна виграти, лише виклавши ракету. Денис починає взятку зеленою **9**. Тепер всі інші гравці повинні притримуватись зеленої масті, а всі інші зелені карти мають нижчі номери. Завдання виконане!
- 2. Ірина:** вона починає з **4** ракети. Юлія не має на руці карт ракет і розіграє будь-яку карту. Денис і Тарас повинні притримуватись масті ракет і розіграють їх. Тепер єдина позостала карта ракети - це **3** в Ірини. Вона розіграє її, а Денис викладає зелену **9**. Завдання виконане!
- 3. Юлія:** у неї багато жовтих карт. Вона починає дві взятки своїми найстарішими жовтими картами (**9** потім **8**). Денис і Тарас можуть зіграти в масть в обох взятках, а Ірина – лише в одній. Вже зіграно сім жовтих карт; Юлія має позосталі дві. Наступну взятку вона починає жовтою картою, і тепер Денис може викласти зелену **9**. Завдання виконане!
- 4. Тарас:** він сповістив, що **5** – це його єдина зелена карта, і починає взятку з неї. Тарас, Ірина та Юлія грають в масть **4**, **3** і **8**, тож Юлія виграє цю взятку. Наступну вона починає з зеленої **2**. Тарас більше не має зелених карт і розіграє **1** ракети. Тепер Денис може викласти зелену **9**. Завдання виконане!

АВТОР



Томас Сінґ народився 1961 року та живе в місті Констанц біля Боденського озера, Німеччина. За освітою економіст, Томас кілька років тому разом з друзями купив велику крамницю. Це дало йому багато часу для власних захоплень – математики, настільної гри «Міс Лупун» і вигадкування інших ігор.

У шкільні роки Томас Сінґ був світовим рекордсменом з гри «Людо», і таким способом потрапив до Книги рекордів Гіннеса.

«Екіпаж» – це його перша гра для компанії *Kosmos*, у якій він вдало й оригінально поєднав механіку взятку і кооперативних ігор.

Автор і видавець хотіли б подякувати всім, хто тестував гру та редагував правила, зробивши гру такою, щоб ви могли насолоджуватися нею. Це стосується, зокрема, Марко Армбрустера, Вольфганга Шмідта та редакції компанії *Kosmos*.

Особлива подяка Клаусу, Ральфу та Фолькеру, які завжди були готові досліджувати глибини Всесвіту.

ТВОРЦІ ГРИ

Автор гри: Томас Сінґ

Художник: Марко Армбрустер

Графіка: Sensit Communication GmbH

Редагування: Кіліан Воссе, Вольфганг Людтке

© 2019, 2020 KOSMOS Verlag

Pfizerstr. 5-7

70184 Stuttgart

Germany

kosmos.de

Усі права застережено.

Виготовлено в Польщі.

УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ «GEEKACH GAMES»

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Випусковий редактор: Поліна Матузевич

Редактор: Сергій Лисенко

Перекладач: Святослав Мишаць

Верстальник: Артур Патрихалко

Неоціненна допомога: Анна Вакуленко,

Владислав Дубчак, Дмитро Науменко,

Ксенія Манусевич, Сергій Іщук та Сергій Тодоров.



ПАМ'ЯТКА



найстарша
рожева
карта



єдина
жовта
карта



наймолодша
зелена
карта

Спілкування

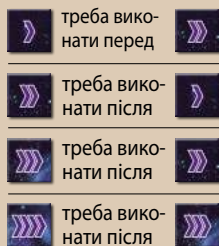
Спілкування може відбуватися відразу після фази розподілу завдань, а потім щоразу перед розіграшем взятки, але ніколи під час нього. За одну місію кожен член екіпажу може передати щонайбільше одне повідомлення. Карти ракет ніколи не використовують для спілкування. Позицію жетонів радіозв'язку не можна змінювати, навіть якщо їхня інформація більше не актуальна.



Це завдання треба виконати першим/другим/третім/четвертим/п'ятим/останнім.

Пам'ятайте!

- Якщо першою була зіграна карта ракети, вона також встановлює масть.
- Командир завжди першим вибирає завдання та починає розіграш взятки.
- Ви можете переглядати лише карти останньої виграної вами взятки.



треба виконати перед

треба виконати після

треба виконати після

треба виконати після



Мертва зона

Викладіть карту, але не кладіть на неї жетон радіозв'язку.



Перешкоди

Спілкування дозволене, тільки починаючи з указаної взятки.



Рішення командира

Командир вирішує, хто з членів екіпажу (але не сам командир), повинен виконати всі завдання. Карти завдань відкривають лише після вибору такого гравця.



Розподіл завдань командиром

Відкриваючи карту завдання, командир по черзі запитує кожного члена екіпажу, чи хоче той виконати це завдання, а потім вирішує, хто виконуватиме його. Командир може вибрати себе. Після розподілу жоден гравець не може мати на 2 завдання більше, ніж інший.