

ЭКИПАЖ

ЭКСПЕДИЦИЯ К ДЕВЯТОЙ ПЛАНЕТЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ

НАЧИНАЙТЕ
ЧИТАТЬ ОТСЮДА!
ИГРАЕМ
СО СТРАНИЦЫ 11!

Состав игры	2
Описание игры	3
Общение между игроками	5
Последовательность миссий	8
Степень сложности и сигнал тревоги	12
Символы и жетоны	14
Игра с пятью игроками	18
Игра с двумя игроками	19
Советы и варианты игры	21
Об авторе	22

Требуются космонавты! Некоторые ученые говорят о таинственной планете, которая должна находиться в пределах нашей Солнечной системы. Но пока еще ни один прибор не смог достоверно доказать ее существование. Мы предлагаем вам отправиться в увлекательное космическое приключение! Узнайте, являются ли все эти теории лишь научной фантастикой, или имеют под собой реальные основания.

В этой кооперативной игре вам предстоит выполнить 50 разнообразных миссий. Но достичь успеха вы сможете, только если будете действовать как команда. Чтобы справиться с разнообразными испытаниями, очень важно наладить совместное общение – но в космосе это сделать куда труднее, чем представляется с Земли...

СОСТАВ ИГРЫ

40 игровых карточек

36 цветных карточек
со значениями от 1 до 9

4 карточки ракет
со значениями от 1 до 4

5 карточек
планет

36 карточек
заданий

16 жетонов

10 жетонов заданий

5 жетонов радиосвязи

1 жетон аварийного сигнала

1 правила игры / боржурнал

1 фишка Командира



«Экипаж» – это кооперативная игра, основанная на выполнении миссий с помощью взятки. Что это значит?

КООПЕРАТИВНОСТЬ

Вы выигрываете или проигрываете все вместе – только если каждый из вас успешно выполняет задания и вы помогаете друг другу, появляется шанс выиграть.

ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИЙ

Ваше путешествие состоит из 50 миссий, с различными условиями победы, которые вы будете разыгрывать одну за другой как одно приключение. Вы также можете разыгрывать отдельные миссии по собственному выбору. **Миссии вы найдете в Бортовом журнале в конце этой книги правил.**

Вы вряд ли сможете пройти это приключение за раз. Пока вы не достигнете финальной цели, вам лучше собираться вместе почаше. Первые миссии будут довольно быстрыми – редко больше 5 минут. Однако в дальнейшем время прохождения и сложность миссий увеличивается.

ИГРА СО ВЗЯТКАМИ

В «Экипаже» игровые карточки раздаются игрокам и в каждом раунде каждый игрок выкладывает на стол в открытую одну из своих карточек. Эти карточки называются **«взятка»**. Тот, кто разыграл карточку с наибольшим значением, выигрывает взятку и забирает ее себе. При этом действует также правило «Обязательного розыгрыша».

«Обязательный розыгрыш» означает, что каждый игрок обязан разыграть карточку того же типа (цвета), что и карточка игрока ходившего первым. Только если у вас на руке нет карточек нужного типа, вы можете разыграть любую карточку по своему выбору. Однако выиграть взятку могут только карточки, которые выполняют правило «Обязательного розыгрыша» и совпадают по типу с карточкой, выложенной

ВНИМАНИЕ

Если вы не можете хорошо различить цвета карточек, вместо этого вы можете ориентироваться на эти четыре символа:



Каждый цвет на карточке соответствует определенному символу.

Настольная игра «Экипаж» предлагает вам последовательно погрузиться в историю поиска девятой планеты. Но вы можете разыгрывать миссии, которые вам понравились и по отдельности. Ведь каждое новое прохождение будет отличаться от предыдущего. Играйте так, как вам нравится!

На черных полях вы найдете краткое изложение самых важных правил игры.

В каждом раунде игроки по очереди разыгрывают по одной карточке. Эти карточки составляют взятку. Карточка с наибольшим значением выигрывает взятку.

Необходимо, чтобы тип (цвет) карточки соответствовал первой из разыгранных карточек в каждой взятке.

Это действует для цветных карточек и для карточек ракет.

Если вы не можете «пасть в цвет», вы можете разыграть любую карточку по своему выбору.

Выиграть взятку может только карточка заданного цвета наибольшего значения или ракета. Вы не обязаны выигрывать взятку (можете положить карточку меньшего значения).

Ракеты являются козырями и выигрывают взятку. Если во взятке лежит несколько ракет, выигрывает старшая из них.

Выигранные взятки кладутся закрытыми; вы можете смотреть только последнюю взятку.

первой в этот ход. Из этих карточек выигрывает карточка с самым высоким значением. **Есть пять типов карточек:** розовые, синие, зеленые и желтые, а также карточки ракет. Каждую выигранную взятку вы кладете закрытую рядом с собой. Игрокам разрешается смотреть только последнюю взятку.

Вы не обязаны выигрывать взятку – то есть вы можете специально разыграть карточку с меньшим значением (чтобы отдать взятку другому игроку), а более крупную карточку приберечь на будущее.

У ракет особое значение – они являются козырями. Это значит, что они всегда выигрывают взятку, вне зависимости от того, какие еще карточки лежат на столе. Однако сыграть ракету вы можете только в том случае, если у вас на руках нет карточки заданного цвета. Если **первой карточкой была ракета, она также «задает цвет», и ей нужно следовать, если это возможно.** Если во взятке лежит несколько ракет, выигрывает та из них, у которой значение больше.

В следующих примерах всегда будет отмечено, какой тип карточек является заданным, то есть какая карточка была разыграна первой в текущей взятке:



8 и **6** соответствуют заданному цвету – желтому.

8 старше, поэтому она выигрывает взятку.

3 задает цвет – зеленый.

5 старше, поэтому выигрывает взятку. **9** еще старше, но она не соответствует заданному цвету, поэтому не может выиграть.

В «Экипаже» всегда требуется, чтобы определенные игроки выигрывали конкретные взятки. Для этого вам нужна хорошая общая координация.

ОБЩЕНИЕ

- Вы не можете между игроками обмениваться карточками со своих рук.
- **Не разрешается** подсказывать другим игрокам (говорить, показывать или намекать иным образом), какие карточки находятся у вас в руке.
- Однако есть возможность для общения в виде **жетона радиосвязи**. У каждого из вас есть один жетон радиосвязи, который можно использовать один раз за миссию. Им можно воспользоваться перед розыгрышем новой взятки, но не во время нее. Если вы провалили миссию, то во время следующей попытки, вы, разумеется, можете снова использовать жетон.
- Когда в игру вступают карточки заданий, вы должны сначала распределить их между собой, прежде чем сможете начать общаться. Про карточки заданий читайте на стр. 8.



3 задает цвет – синий.
7 старше, поэтому она могла бы выиграть взятку. Однако Ракета **1** является козырем, поэтому она выигрывает взятку.



2 и **4** обе следуют за Ракетой **3**.
Старшая ракета во взятке – **4**.
Она и выигрывает.

Общее правило по обмену информацией:

Если вы знаете что-то только благодаря карточкам на вашей руке, вы не должны сообщать об этом никому.

Максимум одна попытка общения на каждого члена экипажа за миссию.

Общение возможно сразу после распределения заданий и затем каждый раз перед взяткой, но не во время нее.

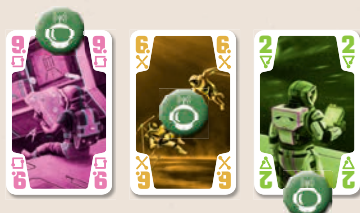
Сеанс связи:

1. Выложите 1 цветную карточку (не ракету)
2. Положите жетон радиосвязи:
 - Верх – старшая
 - Центр – единственная
 - Низ – младшая
3. Возьмите карточку планеты.

Карточки ракет нельзя использовать для сеанса связи.

Если вы хотите устроить сеанс связи, возьмите одну цветную карточку со своей руки и положите ее лицом вверх перед собой, чтобы все могли ее видеть. Эта карточка остается частью вашей руки, так что ее можно разыгрывать как обычно. Единственное отличие в том, что теперь все члены вашего экипажа знают эту карточку. Затем положите ваш жетон радиосвязи зеленой стороной вверх на соответствующее место на карточке, чтобы сообщить членам вашего экипажа важную информацию:

- В верхнюю часть карточки, если это ваша старшая карточка этого цвета.
- В центральную часть карточки, если это ваша единственная карточка этого цвета.
- В нижнюю часть карточки, если это ваша младшая карточка этого цвета.



*старшая
розовая
карточка*

*единственная
желтая
карточка*

*младшая
зеленая
карточка*

Одно из этих условий обязательно должно быть выполнено, в противном случае вы не можете выбрать именно эту карточку для коммуникации. **Карточки ракет нельзя использовать для сеанса связи!**

- 6** *нельзя использовать для коммуникации, поскольку она не является ни самой старшей, ни самой младшей – но при этом она и не единственная карточка на руке. Ракету нельзя использовать для коммуникации. Все остальные карточки использовать можно.*



Положение жетона радиосвязи нельзя изменять, даже если сообщаемая с помощью него информация больше не соответствует действительности. Например, карточка, про которую было сказано, что она «самая старшая», в ходе игры превратилась в «единственную» карточку этого цвета. Однако жетон радиосвязи перекладывать нельзя.

После размещения карточки и жетона возьмите в руку одну из карточек планеты.

Ее назначение – напоминать вам о том, что на столе еще лежит ваша карточка. Когда вы разыграете эту карточку, вы можете сбросить и карточку планеты. После этого переверните жетон радиосвязи красной стороной вверх, чтобы показать что вы уже осуществляли сеанс связи в этой миссии.

Карточки планет отличаются от других карточек с обеих сторон, чтобы ваши товарищи могли видеть, что у вас на руке есть карточка планеты, а значит одна ваша карточка лежит на столе.



Положение жетона радиосвязи нельзя изменять, даже если его информация больше не соответствует действительности.

Карточки планет сбрасываются как только вы разыграли карточку, с помощью которой осуществляли сеанс связи.

Игровые карточки раздаются игрокам – ими вы и будете играть.

Карточки заданий сообщают, чья карточка должна выиграть взятку.

Тот, у кого оказалась 4-я ракета, получает на текущую миссию фишку Командира, однако в дальнейшем он считается обычным членом экипажа.


ПОДГОТОВКА К МИССИИ

Перед каждой миссией выполните следующие шаги:

1. Перемешайте 40 больших игровых карточек и раздайте их поровну всем игрокам взакрытую. **Если вы играете втроем, то один из вас получает на одну карточку больше, чем остальные.** После последней взятки останется одна лишняя карточка, которую больше нельзя разыграть.
2. Каждый кладет жетон радиосвязи перед собой зеленой стороной вверх. Также подготовьте карточки планет для каждого игрока.
3. Положите взакрытую жетон аварийного сигнала.
4. Перемешайте 36 маленьких карточек заданий и составьте из них колоду лицом вниз. Подготовьте жетоны заданий.

ХОД МИССИИ

В большинстве миссий вы должны выполнить определенное количество заданий. Карточки заданий – это маленькие карточки. Если в миссии не говорится иного, то игроки распределяют задания миссии между собой. Сколько их в миссии, показывает символ: **4**

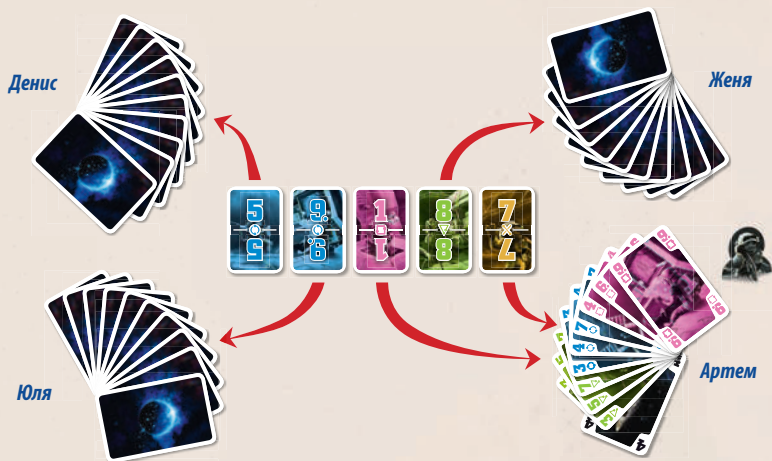
Возьмите указанное количество карточек заданий из закрытой стопки заданий и положите их лицом вверх на середину стола. Оставшиеся карточки в ходе этой миссии больше не понадобятся. Теперь посмотрите на ваши карточки на руках. Тот, у кого есть 4-я ракета, говорит об этом вслух и на текущую миссию объявляется **Командиром**. Этот игрок получает фишку Командира 

Командир всегда первым выбирает задание и кладет его в открытую перед собой. Затем задания берут остальные члены экипажа по часовой стрелке – один за другим, по одной карточке задания по своему выбору, пока все карточки не окажутся распределены.

Каждый игрок может получить несколько заданий и не у всех обязательно окажется одинаковое их количество.

В первых миссиях будет немного заданий. Они достанутся не каждому игроку и миссии будут завершаться быстро.

Карточки заданий
выбираются членами
экипажа по часовой
стрелке, начиная
с Командира.



У Артема ракета **4**. Поэтому он становится Командиром на эту миссию и должен первым выбрать карточку задания. Он решает взять розовую **1**, поскольку у него есть розовая **9** на руке – это значит, что он, скорее всего, легко сможет выиграть **1** розовую. Юля и Денис выбирают по синему заданию. Жене остается выбор между зеленым и желтым, и она решает выбрать зеленый. Так как на столе осталось еще одно задание, Артем должен взять желтую **7**, поскольку теперь его очередь. Ему будет сложно, так как в его руке нет желтых карточек.

На каждом задании указана игровая карточка, которую нужно выиграть. Задание считается выполненным, как только его владелец выиграл эту карточку в составе взятки.

Как только все задания миссии выполнены, ваша миссия считается успешно завершённой.

Если кто-то выполнил чужое задание без соответствующей карточки задания, или нарушил особое правило, миссия провалена.

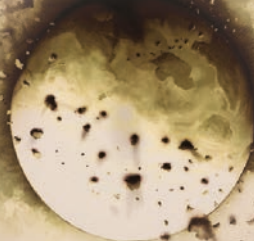
Командир всегда начинает розыгрыш первой взятки. Каждую следующую взятку начинает тот, кто выиграл предыдущую.

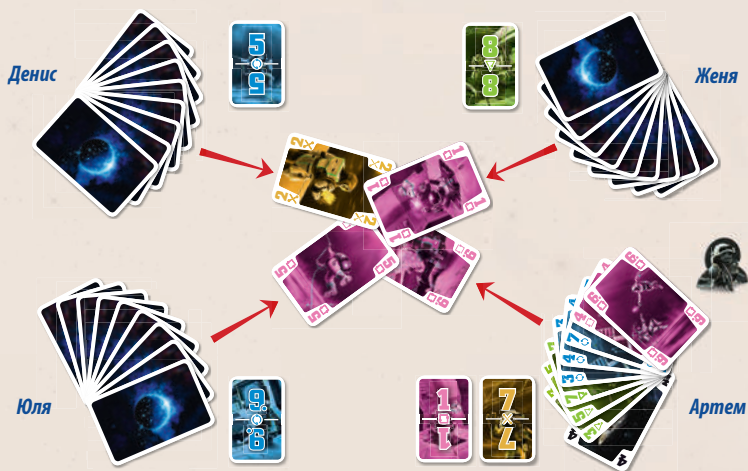
Задание считается выполненным, когда член экипажа выигрывает и забирает взятку, содержащую игровую карточку, указанную на его карточке задания. После этого он переворачивает соответствующую карточку задания лицом вниз. **Игрок может выполнить несколько заданий с помощью одной и той же взятки.** Когда каждый выполнит все свои задания, миссия считается успешно завершённой, и вы можете сразу же переходить к следующей миссии. Запишите в бортовой журнал, сколько попыток вам понадобилось для завершения миссии.

Однако, если кто-то выполнил чужое задание, не имея соответствующей карточки задания, миссия считается проигранной, и вы должны начать ее сначала. **Для каждой новой попытки вы должны снова перемешать все карточки, раздать игровые карточки и выложить новые задания.**

Когда все задания распределены, Командир начинает розыгрыш первой взятки. В ходе текущей миссии розыгрыш следующей взятки начинает всегда тот, кто выиграл предыдущую.

В некоторых миссиях не участвуют карточки заданий и не используются дополнительные правила. В этом случае первую карту во взятке разыгрывает так же Командир.





Артем как Командир начинает игру. Он начинает розыгрыш первой взятки со своей розовой 9 и надеется выиграть розовую 1. Юлия разыгрывает розовую 5. У Дениса нет на руках розовых карточек, поэтому он играет карточку по своему выбору: желтую 2. У Жени есть розовая 1, и она разыгрывает ее. Карточка Артема имеет самое большое значение среди карточек, участвующих во взятке, поэтому он выигрывает ее. Таким образом, его задание – выиграть розовую 1 – выполнено, и он переворачивает лицом вниз свою карточку задания.

ВПЕРЕД!

Теперь вы знаете все основные правила и можете начинать свою первую миссию. Переверните эту брошюру и читайте бортовой журнал.

На страницах 12 и 13 вы найдете информацию об уровнях сложности и систему помощи, если вам понадобится поддержка. На странице 14 объясняются новые правила и символы, которые встретятся вам в бортовом журнале.

На странице 19 вы найдете правила игры для двоих.

Командиром всегда становится тот, у кого есть карточка Ракета 4.

Задачи Командира:

1. Начинать выбор заданий
2. Начать розыгрыш первой взятки
3. Выполнить особые правила некоторых миссий

Перед первым розыгрышем взятки в каждой миссии вы можете послать аварийный сигнал. Переверните жетон аварийного сигнала активной стороной вверх и обведите в кружок ячейку аварийного сигнала в текущей миссии.

Если аварийный сигнал активен, каждый член экипажа может передать одну карточку своему соседу. Ракеты передавать нельзя!

ЭКСКУРС ПО УРОВНЯМ СЛОЖНОСТИ

Совет: не питайте иллюзий, что лежащие перед вами задачи всегда будут просты. Вы убедитесь, что становитесь сильнее с каждой игрой и что каждое поражение улучшает ваше понимание игрового процесса и ваши навыки. Миссии усложняются по мере прохождения игры. Поэтому мы вам настоятельно рекомендуем играть их в предложенном порядке. В игре на четверых только в первой миссии есть более 42-х квинтиллионов вариантов распределения карточек и в последующих миссиях это число только возрастет. Всегда может случиться так, что, благодаря удачному распределению карточек, ваша миссия будет поразительно легкой или неожиданно сложной. Смиритесь с этим – такова воля Вселенной.

Игровой процесс «Экипажа» будет варьироваться в зависимости от количества игроков. Играть вдвоем будет значительно проще, чем вчетвером или впятером (см. стр. 18 и 21).

Вы неизбежно столкнетесь с ситуацией, при которой глядя на оставшиеся на руке карточки вы понимаете, что миссию выполнить невозможно. Сдержите порыв немедленно поделиться этим знанием с вашими товарищами или немедленно открыть ваши карточки. Очень часто получается, что вы что-то забыли, упустили из виду или неверно оценили. В подобной ситуации просто разыграйте оставшиеся взятки – это недолго, но может, однако, привести к победе.

АВАРИЙНЫЙ СИГНАЛ

Если вам приходится тяжело, вы можете даже в космосе рассчитывать на помощь с Земли. В начале каждой миссии, после того, как распределены все игровые карточки и карточки заданий, но перед тем, как кто-то из членов экипажа разыграет сеанс связи, вы можете послать аварийный сигнал из контрольного центра на Землю.

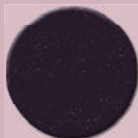
Для этого переверните жетон аварийного сигнала активной стороной вверх (спутник). Вместе решите, хотите ли вы воспользоваться этой помощью.

Аварийный сигнал

активный



неактивный



Затем обведите кругом в бортовом журнале ячейку для аварийного сигнала в текущей миссии. Теперь каждый член экипажа должен передать одну свою карточку с руки своему соседу. **Ракеты таким образом передавать нельзя!** Вместе решите, будете ли вы передавать карточки справа налево или слева направо. Все должны передавать карточки в одном направлении! Затем начинается миссия и действуют обычные правила.

Жетон аварийного сигнала остается активным до тех пор, пока вы не выполните текущую миссию. Неважно, сколько попыток вам понадобится; в начале каждой попытки вы можете передать по одной карточке налево или направо. Даже если вы решите этого не делать, жетон остается активным. Только когда начнется новая миссия, жетон снова перевернется.

Применение жетона аварийного сигнала, конечно же, отразится на вашем счете. После каждой успешно выполненной миссии вы должны отметить в бортовом журнале количество попыток, которое понадобилось вам для успеха. Если в миссии обведено поле аварийного сигнала, вы должны увеличить это число на 1.

Пользуйтесь аварийным сигналом обдуманно. Если вы хотите упростить приключение, воспользуйтесь помощью сразу при первой попытке. Однако каждую миссию можно выполнить и без применения аварийного сигнала!

Либо все члены экипажа должны передать друг другу по карточке, либо никто. Все должны выбрать одно направление.

Ракеты передавать нельзя.

Жетон аварийного сигнала остается активным, пока вы не выполните текущую миссию. Он увеличивает количество попыток прохождения этой миссии на 1.

ВСЕ миссии могут быть выполнены без аварийного сигнала. Примете вызов?

Жетоны заданий усложняют выполнение заданий за счет дополнительных условий.









Если условие на жетоне задания не выполнено, вы проиграли.

ПАМЯТКА ПО СИМВОЛАМ ИЗ БОРТОВОГО ЖУРНАЛА

ЖЕТОНЫ ЗАДАНИЙ

Во многих миссиях используются жетоны заданий. Каждому жетону соответствует одна карточка задания. Жетон задает дополнительное условие для карточки, которые требуется учесть при выполнении задания.

Имеются следующие жетоны заданий:

	<i>Задание должно быть выполнено первым.</i>		<i>Задание должно быть выполнено последним.</i>
	<i>Задание должно быть выполнено вторым.</i>		<i>Задание должно быть выполнено в любое время до задания >>.</i>
	<i>Задание должно быть выполнено третьим.</i>		<i>Задание должно быть выполнено в любое время после задания >.</i>
	<i>Задание должно быть выполнено четвертым.</i>		<i>Задание должно быть выполнено в любое время после >>.</i>
	<i>Задание должно быть выполнено пятым.</i>		<i>Задание должно быть выполнено в любое время после >>>.</i>

Нарушение условия жетона задания ведет к провалу миссии.

Жетон **1** не означает, что задание должно быть выполнено в ходе первой взятки – оно должно быть выполнено первым из всех выпавших заданий.

Может случиться, что один член экипажа выполнит несколько заданий с жетонами за одну взятку. Если эти жетоны напрямую связаны друг с другом, например, **1** и **2** или **»** и **»»**, то считается, что все задания были выполнены корректно, вне зависимости от того, в каком порядке были разыграны карты в этой взятке.

В описании миссии всегда указано, сколько карточек заданий и какие жетоны заданий следует использовать. Если вы играете с жетонами заданий, положите сперва упомянутые жетоны заданий – в открытую на стол. Затем вытяните карточки заданий и разложите их, начиная с первого жетона задания, слева направо. Возле жетона может быть только одна карточка.



В миссии должны использоваться 3 карточки заданий, а также жетоны заданий 1 и 2.



Сначала выложите жетоны.



Затем вытяните карточки одну за другой и в открытую выложите их слева направо, начиная с первого жетона.

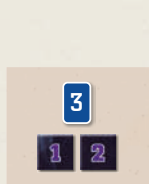
Возможно выполнить несколько заданий с жетонами за одну и ту же взятку, если жетоны непосредственно связаны друг с другом.

Подготовка:

1. Выложите жетоны
 2. Разложите карточки заданий слева направо, начиная с 1-го жетона
-

Распределение карточек заданий происходит, как описано на стр. 8-9. Тот, кто берет карточку задания, должен также взять и связанный с ней жетон.

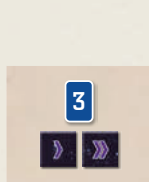
И цифры, и стрелки указывают на порядок действий. Однако жетоны со стрелками предполагают большую свободу при выполнении заданий, чем жетоны с цифрами:



В этой миссии используется 3 карточки заданий и жетоны 1 и 2.



В данном случае должна быть выиграна сначала синяя 6, затем зеленая 3, а уже после — розовая 1.



В этой миссии используется 3 карточки заданий и первые два жетона со стрелками.



В данном случае предполагается, что синяя 6 должна быть выиграна раньше, чем зеленая 3. При этом неважно, будет ли розовая 1 выиграна прежде синей 6 между синей 6 и зеленой 3 или же после зеленой 3.

ЗОНА РАДИОМОЛЧАНИЯ

Если в миссии указан этот символ, это значит, что ваша связь нарушена, и ваше общение ограничено. Если вы хотите устроить сеанс связи, положите перед собой одну из своих карточек с руки. Она должна соответствовать одному из трех условий (самая старшая, единственная или самая младшая из ваших карточек этого цвета). Однако вы не должны класть ваш жетон связи на карточку. Переверните его красной стороной вверх и положите рядом с карточкой. Остальным членам экипажа придется догадываться, какую информацию вы хотите им передать.



ПОМЕХИ

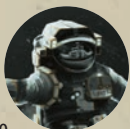
Если в миссии указан этот символ, это значит, что ваша связь на короткое время полностью отключается. Цифра показывает, с какой взятки можно начинать сеанс связи. До этого ни один член экипажа не может выкладывать свои карточки для коммуникации. С началом розыгрыша указанной взятки начинают действовать обычные правила коммуникации.



В этом случае во время первых 2-х взятки миссии вы не можете выходить на связь. Вы можете начать сеанс связи только с 3-й взятки, непосредственно перед ней.

РЕШЕНИЕ КОМАНДИРА

Если в миссии указан этот символ, все указанные карточки заданий кладутся лицом вниз на стол. После того как каждый посмотрел свои карточки на руке, ваш Командир спрашивает каждого о его готовности. Говорите по очереди, насколько вы оцениваете свои возможности к выполнению заданий. Затем ваш Командир решает, кто из членов экипажа (но не сам Командир) возьмет все задания, и открывает карточки заданий. Миссия выиграна, если этот член экипажа выполнил все имеющиеся задания.



Зона радиомолчания предполагает сеанс связи наугад. Выложите карточку, но не кладите на нее жетон связи.

Помехи разрешают сеанс связи только с началом розыгрыша указанной взятки.

Решением Командира должен быть выбран один член экипажа (не Командир), которому предстоит выполнить все задания. Карточки заданий открываются только после вручения игроку.

При распределении задач, задания раздаются поровну на весь экипаж.

В игре на пятерых действует дополнительное правило, начиная с миссии 25, что отмечено с помощью золотого ободка вокруг номера миссии.

25

18

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЗАДАЧ

Если в миссии указан этот символ, Командир должен будет распределить карточки заданий. Подготовьте миссию, как обычно, но не кладите карточки заданий на стол. Ваш Командир открывает только одну карточку и спрашивает каждого члена экипажа по кругу, сможет ли тот выполнить это задание. Отвечать можно только «да» или «нет». В конце Командир решает, кому отдать задание. Он может выбрать и себя самого. Повторите эту процедуру, пока все задания не окажутся распределены. Обратите внимание, что задания должны быть распределены равномерно: в конце распределения ни у кого не должно быть на 2 задания больше, чем у других членов экипажа. Если в игре участвуют жетоны заданий, они должны быть присоединены к карточкам заданий, как обычно – то есть первый жетон идет с первым заданием, и т.д.



ИГРА НА ПЯТЕРЫХ

Базовый порядок игры при игре впятером не меняется. Однако вам нужно осознавать, что игра на пятерых представляет собой особенный вызов, и на более поздних этапах вашего приключения приносит с собой значительное увеличение уровня сложности. Если вы все же справитесь с игрой впятером, вам гарантирована вечная слава.

Все правила действуют так, как было описано ранее, добавляется только одно **дополнительное правило для миссий с карточками заданий**. Это правило вы должны использовать с 25-й миссии. Для напоминания об этом, все миссии с заданиями от 25-й отмечены золотой рамкой вокруг номера миссии.

После того как вы распределили игровые карточки и карточки заданий, но до розыгрыша первой взятки, один член экипажа может передать одно свое задание другому члену экипажа. Решите вместе кто и кому передаст задание. Но при этом не говорите ничего о карточках у вас на руках. Вы можете использовать это дополнительное правило также в миссиях 27 и 37.

После передачи карточки задания у одного члена экипажа оказывается на одно задание больше, а у другого – на одно задание меньше, чем ранее. Общее количество заданий не изменяется, вы не можете убрать никакие задания обратно в колоду. Не увеличивайте количество попыток в бортовом журнале при применении этого правила; просто пользуйтесь им.

ИГРА ДЛЯ ДВОИХ ИГРОКОВ

«Экипаж» лучше всего подходит для игры от трех игроков. Однако вы также можете исследовать бесконечный мир космоса и вдвоем.

Для этого подготовьте миссии следующим образом:

1. Отложите в сторону ракету 4.
2. Перемешайте 39 игровых карточек, возьмите из них 7 карточек и выложите их в ряд взакрытую. Затем выложите еще 7 карточек в открытую поверх закрытых карточек.
3. Перемешайте ракету 4 с обычными карточками и раздайте их взакрытую поровну обоим игрокам так, чтобы у каждого игрока оказалось по 13 карточек.
4. Каждый игрок кладет жетон связи зеленой стороной вверх перед собой. Приготовьте также карточки планет.
5. Положите лицом вниз жетон аварийного сигнала.
6. Перемешайте 36 маленьких карточек заданий и составьте из них колоду (лицом вниз). Положите рядом жетоны заданий.

Перед тем, как будет разыграна первая взятка, один член экипажа может передать другому одну свою карточку.

В игре на двоих третьим членом экипажа становится УРРИ, которого изображает двойной ряд из 14 карточек.

Ваш Командир выбирает задания за УРРИ и играет за него карточки. Все это решается без обсуждения.

В игре на двоих роль Командира берет на себя тот, кому досталась ракета 4. Задачи Командира остаются прежними (начинать выбор задания, начинать розыгрыш первой взятки и следовать особым правилам в миссиях).

Вдобавок ваш Командир также занимается управлением УРРИ. УРРИ – это Универсальный Роботизированный Разведывательный Интеллект, который сопровождает вас в вашем приключении. Он представлен двойным рядом из 14 карточек. Поскольку УРРИ – это бестелесная сущность, принимать за него решения будет Командир. Воспринимайте УРРИ как третьего члена экипажа и решите, где он будет «сидеть». Однако, в ход УРРИ именно Командир решает, какую из лежащих в открытую карточек следует разыграть. Второй член экипажа не должен в это вмешиваться. Также при выборе карточек заданий Командир решает, какие задания возьмет УРРИ.



Пример подготовки игровой области УРРИ в начале миссии.

Можно играть только карточки УРРИ, лежащие в открытую.

Разыгрывать можно только карточки УРРИ, лежащие в открытую. Только когда какая-то из лежащих в открытую карточек сыграна, можно открыть карточку, которая лежала под ней, однако это можно сделать только после окончания розыгрыша взятки – и никогда во время него.

ПОДСКАЗКИ И ВАРИАНТЫ ИГРЫ

- Отсутствие общения – это тоже общение. Это означает, что вы можете напрямую выполнить ваши задания, даже не общаясь.
- Обычно проще выиграть карточку, которой нет у вас на руках. Это особенно касается младших карточек.
- С ракетами проще выиграть карточки того цвета, которого нет у вас на руках.
- Не забывайте, что ракета 4 всегда выигрывает взятку, потому что это самая старшая карточка в игре.
- Возможность выполнить несколько заданий одной взяткой многого стоит. Продумайте это уже при выборе задания.
- Если у вас на руке только 8 и 9 определенного цвета, для сеанса связи выставите лучше 8 как самую младшую, чем 9 как самую старшую. Таким образом вы сможете явно показать всем, что у вас также есть и 9.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ ВТРОЕМ

Если вы хотите попробовать более сложный вариант игры для трех игроков, попробуйте сыграть по следующим правилам:

- При подготовке к игре верните в коробку все зеленые карточки (в том числе задач), а также карточку ракеты со значением «1». После чего начинайте играть по обычным правилам.
- Все специальные правила для миссий из бортового журнала действуют.
- В миссиях 13 и 44. Вам не нужно выигрывать взятки с карточкой ракеты со значением «1».

СОЗДАЙТЕ СВОИ СОБСТВЕННЫЕ МИССИИ

Если вам недостаточно 50 миссий, вы, конечно же, можете создавать и собственные миссии.

Просто скомбинируйте любое количество заданий с жетонами заданий и особыми правилами по вашему выбору.

Если вы еще и придумаете при этом небольшую историю, у вас получится совершенно особенное, свое собственное приключение.

АВТОР



Томас Синг, родился в 1961 году, живет в Констанце на Бодензее. По образованию экономист, несколько лет назад он с друзьями купил магазинчик. Это дает ему достаточно времени для хобби, математики, для мисс Лупун и, конечно же, для игр.

В школьные годы Томас Синг поставил рекорд немецкой настольной игре «Mensch-Argere-Dich-Nicht», выпущенной в 1914 году и проданной тиражом около 70 миллионов экземпляров и таким образом попал в книгу рекордов Гиннеса.

В своей оригинальной первой игре он постарался увлекательным образом скомбинировать механику взяток и кооперативной игры.

Автор и издательство благодарит всех, кто принимал участие в тестировании игры, вычитке правил и продвижении игры, наполнив «Экипаж» множеством креативных идей, превратив эту игру в то, что вы сейчас держите в руках. Это особенно относится к Марко Армбрустеру, Вольфгангу Шмидтсу и редакции KOSMOS.

Особые благодарности Клаусу, Ральфу и Фолькеру, которые всегда были готовы погрузиться в глубины космоса.

Автор игры: Томас Синг
Иллюстратор: Марко Армбрустер
Графика: Sensit Communication GmbH
Редакторы: Килиан Весе,
Вольфганг Людтке

© 2019 Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart
info@kosmos.de
kosmos.de

MADE IN POLAND

Alle Rechte vorbehalten