

DIE CREW

REIST GEMEINSAM ZUM 9. PLANETEN

ANLEITUNG

FANGT HIER
AN ZU LESEN!
LOSSPIELEN
AB SEITE 11!

KOSMOS

Erklär-App

Die kostenlose Bonus-App*

Spielen ohne Regelleesen

*Für iOS, Android, Fire OS
Kompatibilität prüfen im Store



Ladet die kostenlose „Erklär-App“ herunter!

Alter

10+

Spieler

3-5*

* 2-Spieler-Variante auf Seite 19

Astronauten gesucht! Wissenschaftler sprechen von einem mysteriösen Planeten, der sich am Rand unseres Sonnensystems befinden soll. Doch bisher war keine Messung in der Lage, handfeste Beweise zu liefern. Begebt euch gemeinsam auf ein ungewisses Weltraum-Abenteuer! Findet heraus, ob es sich bei den Theorien nur um Science-Fiction handelt, oder ob sich all eure Mühen auszahlen.

In diesem kooperativen Stichspiel absolviert ihr 50 unterschiedliche Missionen. Doch hier besteht ihr nur, wenn ihr als Team funktioniert. Um die abwechslungsreichen Herausforderungen zu meistern, ist Kommunikation unerlässlich - doch die ist im Weltraum schwieriger als gedacht ...

SPIELMATERIAL

40 große Karten (Spielkarten)

36 Farbkarten
in 4 Farben mit
den Werten 1-9

4 Raketenkarten
mit den Werten 1-4

5 große Erinnerungskarten

36 kleine Karten
(Auftragskarten)

16 Plättchen

10 Auftragsplättchen

5 Funkplättchen

1 Notsignalplättchen

1 Kommandantenaufsteller

1 Anleitung/Logbuch



„Die Crew“ ist ein kooperatives, missionsbasiertes Stichspiel. 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 50 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 am Ende dieser Anleitung.**

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.

Stichspiel

In „Die Crew“ werden Spielkarten verteilt und jeder Spieler spielt in jeder Runde eine der eigenen Handkarten offen in die Tischmitte. Diese Karten nennt man den „**Stich**“. Wer die Karte mit dem höchsten Wert ausgespielt hat, gewinnt den Stich. Dabei gilt allerdings die Regel des Bedienzangs.

Bedienzang bedeutet, dass jeder Spieler die Kartenwahl des ersten Spielers „bedienen“ muss, also eine Karte desselben Typs ausspielen muss. Nur wenn du keine Karte dieses Typs auf der Hand hast, darfst du eine Karte deiner Wahl ausspielen. Allerdings können den Stich nur Karten gewinnen, die den Bedienzang erfüllt haben. Von diesen gewinnt

ACHTUNG

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



Jeder Farbe der Farbkarten ist ein Symbol zugeordnet.

„Die Crew“ 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 könnt ihr auch nach einer längeren Pause schnell ins Spiel zurückfinden

In jeder Runde spielt jedes Crewmitglied reihum eine Karte aus. Diese Karten bilden den Stich. Die höchste Karte gewinnt den Stich.

Die zuerst gespielte Karte in jedem Stich muss bedient werden. Das gilt für Farb- und für Raketenkarten.

Kann nicht bedient werden, darf eine Karte nach Wahl ausgespielt werden.

Nur Karten der angespielten Farbe können den Stich gewinnen, es sei denn, es sind Raketen. Es gibt aber keinen Stichzwang.

Raketen sind Trumpf und gewinnen jeden Stich. Liegen mehrere Raketen im Stich, gewinnt die Rakete mit dem höchsten Wert.

Gewonnene Stiche werden verdeckt abgelegt; nur der jeweils letzte Stich darf nochmals betrachtet werden.

diejenige mit dem höchsten Wert. Die **fünf Kartentypen** sind pinke, blaue, grüne und gelbe Karten sowie Raketenkarten. Einen gewonnenen Stich legt ihr verdeckt zur Seite. Ihr dürft euch nur den jeweils letzten Stich nochmals ansehen.

Es gibt keinen Stichzwang, das heißt, wenn ihr bedienen könnt, dürft ihr auch eine Karte mit niedrigem Wert spielen, obwohl ihr mit einer anderen Karte in der Lage wärt, den Stich zu gewinnen. Ihr seid also nicht dazu gezwungen, einen Stich zu gewinnen.

Die Raketen haben eine Sonderstellung, die Trumpf genannt wird. Das bedeutet, dass sie immer den Stich gewinnen, egal welche anderen Karten im Stich liegen. Auf eine Farbkarte darf eine Rakete aber nur dann gespielt werden, wenn die Farbe nicht bedient werden kann. Liegen mehrere Raketen im Stich gewinnt die mit dem höchsten Wert.

In den folgenden Beispielen wurde jeweils markiert, welcher Kartentyp bedient werden muss, also welche Karte als erstes in den Stich gespielt wurde:



8 und **6** bedienen beide die Farbe gelb. **8** ist höher und gewinnt daher den Stich.



3 bedient die Farbe grün. **5** ist höher und gewinnt daher den Stich. **9** hat den höchsten Wert, bedient aber nicht die geforderte Farbe grün und kann daher nicht gewinnen.

In „Die Crew“ geht es immer darum, dass die richtigen Spieler die richtigen Stiche gewinnen. Dafür müsst ihr euch gut koordinieren.

Kommunikation

Eine wichtige Regel im Spiel ist, dass ihr euch nicht über die Karten in eurer Hand austauschen dürft. Es ist nicht erlaubt, den anderen Crewmitgliedern zu zeigen, zu sagen oder anzudeuten, welche Karten ihr selbst besitzt. Es gibt aber eine Kommunikationsmöglichkeit in Form der **Funkplättchen**. Jeder von euch hat ein Funkplättchen, das genau einmal pro Mission eingesetzt werden darf. Es darf jederzeit vor einem Stich eingesetzt werden, aber niemals währenddessen. Scheitert ihr bei einem Missionsversuch, dürft ihr es im nächsten Versuch natürlich wieder einsetzen.



Sind Auftragskarten im Spiel, müsst ihr diese erst unter euch aufteilen, bevor ihr kommunizieren dürft. Auftragskarten erklären wir auf Seite 8.



3 bedient die Farbe blau. **7** ist höher und würde den Stich gewinnen. Die **1**-Rakete ist allerdings Trumpf und gewinnt daher den Stich.



2 und **4** bedienen beide die **3**-Rakete. Die höchste Rakete im Stich ist die **4**. Sie gewinnt daher den Stich.

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 erst nach der Auftragsverteilung und dann jederzeit vor einem Stich; niemals währenddessen.

Kommunikation:

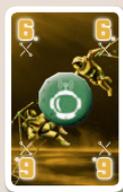
1. 1 Farbkarte auslegen
2. Funkplättchen platzieren
 - › Oben = Höchste
 - › Mitte = Einzige
 - › Unten = Niedrigste
3. Erinnerungskarte nehmen

Wenn ihr kommunizieren wollt, nehmt ihr eine eurer Handkarten und legt sie aufgedeckt vor euch ab, sodass sie jeder sehen kann. Diese Karte bleibt Teil eurer Handkarten, sie kann also regulär gespielt werden. Der einzige Unterschied ist, dass jedes andere Crewmitglied nun auch diese Karte kennt. Legt dann euer Funkplättchen mit der grünen Seite nach oben entsprechend auf die Karte, um euren Crewmitgliedern eine wichtige Information mitzuteilen:

- › An den oberen Rand, wenn es eure höchste Karte dieser Farbe ist.
- › In die Mitte, wenn es eure einzige Karte dieser Farbe ist.
- › An den unteren Rand, wenn es eure niedrigste Karte dieser Farbe ist.



*höchste
rote Karte*



*einzige
gelbe Karte*



*niedrigste
grüne Karte*

Raketenkarten dürfen
nie kommuniziert
werden.

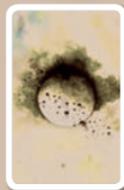
Eine dieser Bedingungen muss zutreffen, ansonsten dürft ihr die Karte nicht zum Kommunizieren wählen. Raketenkarten dürfen nie kommuniziert werden!



- 6 darf nicht kommuniziert werden, weil sie weder die höchste, noch die niedrigste, noch die einzige gelbe Karte der Handkarten ist. Die Rakete darf nie kommuniziert werden. Alle anderen Handkarten dürfen kommuniziert werden.

Die Platzierung der Funkplättchen darf nicht verändert werden, falls ihre Aussage nicht mehr stimmt. Z. B. kann eine kommunizierte „höchste“ Karte im Spielverlauf zur „einzigen“ Karte der Farbe werden. Das Funkplättchen darf aber trotzdem nicht umgelegt werden.

Nehmt nach dem Platzieren von Karte und Plättchen eine der **Erinnerungskarten** auf die Hand. Ihr Zweck ist, euch daran zu erinnern, dass auf dem Tisch noch eure kommunizierte Karte liegt. Wenn ihr diese ausspielt, könnt ihr die Erinnerungskarte wieder ablegen. Dreht dann das Funkplättchen auf die rote Seite um anzuzeigen, dass ihr in dieser Mission bereits kommuniziert habt.



Erinnerungskarten sehen auf beiden Kartenseiten anders aus, als alle anderen Karten, sodass auch eure Crewmitglieder sehen können, dass ihr eine Erinnerungskarte auf der Hand habt.

Die Platzierung der Funkplättchen darf nicht verändert werden, falls ihre Aussage nicht mehr stimmt.

Erinnerungskarten werden abgelegt, sobald die kommunizierte Karte gespielt wird.

Spielkarten werden an die Crewmitglieder verteilt – mit ihnen wird gespielt.

Auftragskarten geben vor, welche Spielkarte in einem Stich gewonnen werden muss.

Wer die 4er-Rakete hat, erhält für den aktuellen Missionsversuch den Kommandantenaufsteller.

MISSIONSVORBEREITUNG

Führt die folgenden Schritte vor jeder Mission aus:

1. Mischt die 40 großen Spielkarten und verteilt sie verdeckt und gleichmäßig an alle Crewmitglieder. Spielt ihr zu dritt, erhält einer von euch eine Karte mehr als die anderen. Nach dem letzten Stich bleibt daher eine Karte übrig, die nicht mehr ausgespielt wird.
2. Jeder legt ein Funkplättchen mit der grünen Seite nach oben vor sich aus. Legt für jeden eine Erinnerungskarte bereit.
3. Legt das Notsignalplättchen verdeckt aus.
4. Mischt die 36 kleinen Auftragskarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Haltet die Auftragsplättchen griffbereit.

MISSIONSABLAUF

In den meisten Missionen müsst ihr eine bestimmte Anzahl von Aufträgen erfüllen. **Auftragskarten** sind kleinere Versionen der Spielkarten. Sofern eine Mission keine anderen Regeln vorgibt, teilen die Crewmitglieder die Aufträge der Mission unter sich auf. Wie viele das jeweils sind, seht ihr an diesem Symbol: 

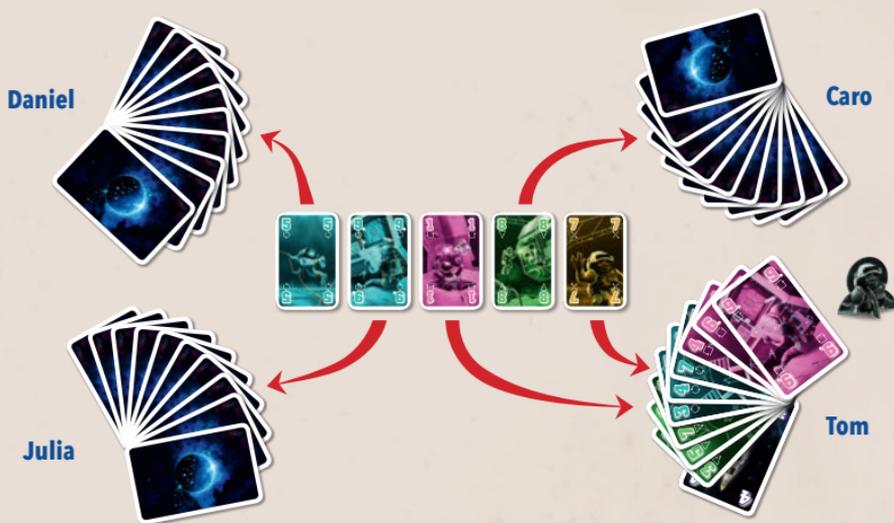
Legt die vorgegebene Menge Auftragskarten offen in die Tischmitte. Alle übrigen Auftragskarten werden für diesen Durchgang der aktuellen Mission nicht benötigt. Schaut jetzt eure Handkarten an. Wer die 4er-Rakete hat, sagt das laut an und ist für die aktuelle Mission euer **Kommandant**. Zur Erinnerung erhält dieses Crewmitglied den Kommandantenaufsteller.

Euer Kommandant wählt immer als Erster einen Auftrag aus der Tischmitte und legt ihn offen vor sich. Danach nehmen die rest-

lichen Crewmitglieder im Uhrzeigersinn nacheinander jeweils eine Auftragskarte ihrer Wahl, bis alle Aufträge verteilt sind. Jeder von euch kann daher durchaus mehrere Aufträge erhalten und nicht alle haben zwangsläufig dieselbe Anzahl Aufträge.

In den ersten Missionen gibt es nur wenige Aufträge. Es wird nicht unbedingt jeder von euch einen Auftrag haben und die Missionen sind häufig schnell gespielt.

Auftragskarten werden im Uhrzeigersinn auf die Crewmitglieder aufgeteilt, beginnend mit dem Kommandanten.



Tom hat die **4**-Rakete. Damit ist er der Kommandant für diese Mission und muss als Erster eine der Auftragskarten wählen. Er entscheidet sich für die pink **1**, da er selbst die pink **9** auf der Hand hat und die pink **1** somit leicht gewinnen sollte. Julia und Daniel wählen jeweils einen blauen Auftrag. Caro hat nur noch die Wahl zwischen grün und gelb und entscheidet sich für grün. Da immer noch ein Auftrag in der Mitte liegt, muss Tom eine weitere Karte wählen. Leider liegt dort nur noch eine gelbe Karte, von denen Tom keine auf der Hand hat. Den Auftrag muss er trotzdem nehmen.

Jeder Auftrag gibt eine Spielkarte vor, die gewonnen werden muss. Ein Auftrag ist erfüllt, wenn sein Besitzer diese Spielkarte in einem Stich gewinnt.

Sind alle Aufträge oder die Aufgabe der jeweiligen Mission erfüllt, habt ihr die Mission gewonnen.

Wird ein Auftrag von einem Crewmitglied ohne die passende Auftragskarte erfüllt oder eine Sonderregel verletzt, habt ihr verloren.

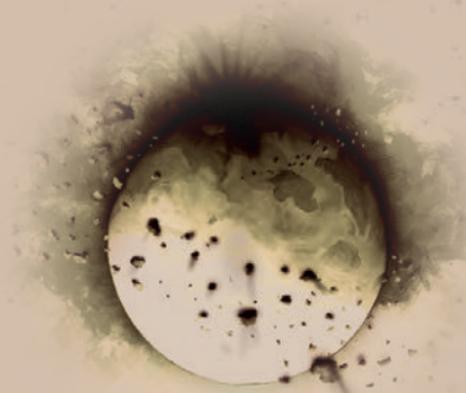
Der Kommandant beginnt immer den ersten Stich. Alle weiteren Stiche beginnt, wer den vorherigen Stich gewonnen hat.

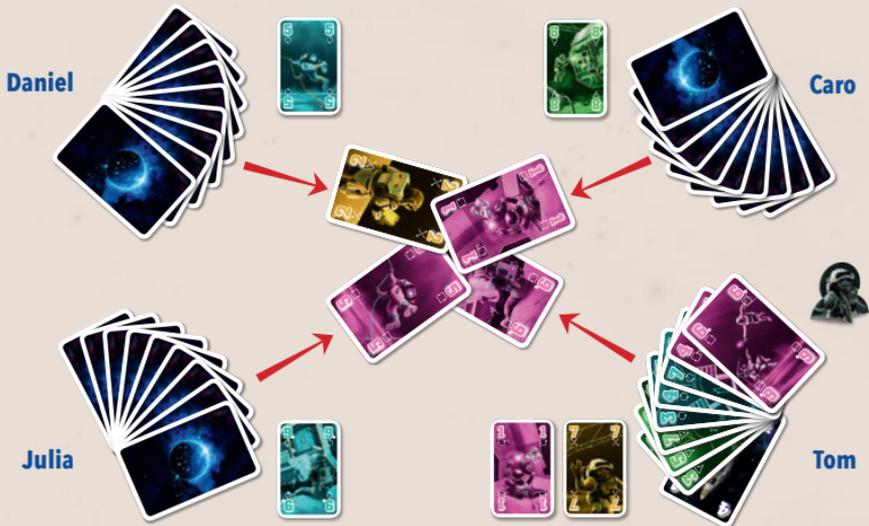
Ein Auftrag ist erfüllt, wenn ein Crewmitglied einen Stich gewinnt, der die Spielkarte enthält, die auf seiner Auftragskarte zu sehen ist. Dreht dann die entsprechende Auftragskarte auf ihre Rückseite. Ein Crewmitglied kann auch mehrere Aufträge mit demselben Stich erfüllen. Sobald jeder von euch alle eigenen Aufträge erfüllt hat, habt ihr die Mission erfolgreich abgeschlossen und könnt sofort die nächste Mission beginnen. Wie viele Versuche ihr für die Mission gebraucht habt, tragt ihr dann im Logbuch ein.

Wenn auch nur ein einziger Auftrag von jemandem ohne die entsprechende Auftragskarte gewonnen wird, habt ihr sofort verloren und müsst diese Mission von vorne beginnen. **Für einen neuen Versuch müsst ihr alle Karten mischen, neue Spielkarten ausgeben und auch neue Aufträge auslegen.**

Wenn alle Aufträge verteilt wurden, beginnt der Kommandant den ersten Stich. Für den restlichen Missionsversuch beginnt immer derjenige den nächsten Stich, wer den vorherigen gewonnen hat.

Einige Missionen verwenden keine Auftragskarten. Auch in diesen beginnt immer der Kommandant den ersten Stich.





Als Kommandant beginnt Tom das Spiel. Er eröffnet den ersten Stich mit seiner pinken 9 und hofft, so die pinke 1 zu gewinnen. Julia spielt eine pinke 5 in den Stich. Daniel hat keine roten Karten auf der Hand und spielt deshalb eine Karte seiner Wahl aus: die gelbe 2. Caro hat die pinke 1 und spielt sie auch in den Stich. Tom hat den höchsten Wert der gespielten roten Karten und gewinnt daher den Stich. Sein Auftrag, die pinke 1 zu gewinnen, ist damit erfüllt und er dreht seine Auftragskarte um.

AUF GEHT'S!

Ihr kennt jetzt alle Grundregeln und könnt mit eurer ersten Mission beginnen. Dreht dazu dieses Heft um und lest das Logbuch.

Auf den Seiten 12 und 13 findet ihr Informationen zum Schwierigkeitsgrad und ein Hilfesystem, falls ihr etwas Unterstützung braucht. Ab Seite 14 werden neue Regeln und Symbole erklärt, auf die ihr im Logbuch stoßen werdet.

Ab Seite 19 wird das Spiel zu zweit erklärt.

Kommandant wird immer, wer die 4er-Rakete hat. Die Aufgaben des Kommandanten sind:

1. Beginn der Auftragswahl
2. Beginn des ersten Stichs
3. Sonderregeln einzelner Missionen ausführen

EXKURS ZUM SCHWIERIGKEITSGRAD

Ein gut gemeinter Ratschlag: Gebt euch nicht der Illusion hin, dass die vor euch liegenden Aufgaben immer einfach sind. Ihr werdet feststellen, dass ihr mit jedem Spiel besser werdet und jeder Rückschlag euer Verständnis der Abläufe und euer Spielvermögen schult. Tendenziell werden die 50 Missionen stetig schwieriger. Wir empfehlen daher sehr, sie in der vorgegebenen Reihenfolge zu spielen. Es gibt im Spiel zu viert allein für die erste Mission **über 42 Trilliarden** Möglichkeiten, wie die Karten verteilt sein können und in späteren Missionen wird die Zahl noch größer. Es kann daher immer passieren, dass sich eine Mission auf Grund der Kartenkonstellation als überraschend einfach oder unerwartet schwierig erweist. Akzeptiert das – das Weltall kooperiert nicht.

Sicherlich werdet ihr auch die Situation erleben, dass ihr eure (verbliebenen) Handkarten seht und überzeugt seid, die Mission nicht schaffen zu können. Haltet den Drang zurück, diese Erkenntnis direkt euren Crewmitgliedern mitzuteilen oder sogar eure Karten aufzudecken. Viel zu oft wird dabei ein Detail übersehen, vergessen oder vorschnell beurteilt. Spielt in einer solchen Situation einfach die übrigen Stiche aus – das dauert nie lang, bringt aber womöglich doch noch einen Sieg.

Vor dem ersten Stich jedes Missionsversuches kann ein Notsignal losgeschickt werden. Das Notsignalplättchen wird auf seine aktive Seite gedreht und das Notsignalfeld der aktuellen Mission wird eingekreist.

Ist das Notsignal aktiviert, darf jedes Crewmitglied eine Handkarte an seinen Nachbarn weitergeben. Raketen dürfen nicht weitergegeben werden!

NOTSIGNALE FÜR EIN LEICHTERES SPIEL

Wenn es hart auf hart kommt, könnt ihr auch im Weltraum auf die Unterstützung eures Bodenteams zählen. Zu Beginn jeder Mission, nachdem alle Spiel- und gegebenenfalls Auftragskarten verteilt wurden, aber bevor irgendein Crewmitglied kommuniziert, könnt ihr ein Notsignal an das Kontrollzentrum auf der Erde schicken. Dreht dazu das Not-

signalplättchen auf seine aktive Seite (Satellit). Entscheidet gemeinsam, ob ihr diese Hilfe in Anspruch nehmen wollt.

Notsignalplättchen



Kreist danach sofort im Logbuch euer Notsignalfeld der aktuellen Mission ein. Jedes Crewmitglied muss jetzt eine eigene Handkarte an seinen Nachbarn weitergeben. Es dürfen aber niemals Raketen weitergegeben werden! Entscheidet gemeinsam, ob ihr die Karten links herum oder rechts herum weitergebt. Alle müssen dieselbe Richtung wählen! Danach beginnt die Mission und folgt den üblichen Regeln.

Das Notsignalplättchen bleibt so lange aktiv, bis ihr die aktuelle Mission geschafft habt. Egal wie viele Versuche ihr benötigt, zu Beginn jedes Versuches dürft ihr eine Handkarte links herum oder rechts herum an ein Crewmitglied direkt neben euch verschieben. Auch wenn ihr darauf verzichtet, bleibt das Plättchen aktiv. Erst wenn ihr eine neue Mission beginnt, dreht ihr das Plättchen wieder um.

Die Verwendung des Notsignalplättchens macht sich natürlich in eurer Bilanz bemerkbar. Nach jeder erfolgreichen Mission tragt ihr im Logbuch die Anzahl Versuche ein, die ihr gebraucht habt, bis ihr erfolgreich wart. Ist euer Notsignalfeld der Mission eingekreist, müsst ihr diese Zahl um 1 erhöhen.

Nutzt diese Hilfe nach eigenem Ermessen. Wenn euer Abenteuer insgesamt etwas einfacher sein soll, könnt ihr die Hilfe schon direkt bei eurem jeweils ersten Versuch nutzen. Jede Mission kann aber auch ohne den Einsatz des Notsignalplättchens abgeschlossen werden!

Es müssen entweder alle Crewmitglieder eine Karte weitergeben oder keins und alle müssen dieselbe Richtung wählen.

Raketen dürfen niemals weitergegeben werden.

Das Notsignalplättchen bleibt aktiv, bis die aktuelle Mission geschafft ist und erhöht die Anzahl von Versuchen für diese Mission einmalig um 1.

ALLE Missionen können ohne das Notsignalplättchen abgeschlossen werden. Stellt ihr euch der Herausforderung?

Auftragsplättchen erschweren das Erfüllen von Aufträgen durch zusätzliche Bedingungen.

ERKLÄRUNG DER SYMBOLE IM LOGBUCH

Auftragsplättchen

In vielen Missionen werden Auftragsplättchen verwendet. Jedem Plättchen wird dann eine Auftragskarte zugeordnet. Sie geben Bedingungen für die jeweilige Karte vor, die bei der Auftragsbefreiung berücksichtigt werden müssen.

Es gibt folgende Auftragsplättchen:

	Der Auftrag muss als erster erfüllt werden.		Der Auftrag muss als letzter erfüllt werden.
	Der Auftrag muss als zweiter erfüllt werden.		Der Auftrag muss irgendwann vor » erfüllt werden.
	Der Auftrag muss als dritter erfüllt werden.		Der Auftrag muss irgendwann nach » erfüllt werden.
	Der Auftrag muss als vierter erfüllt werden.		Der Auftrag muss irgendwann nach » erfüllt werden.
	Der Auftrag muss als fünfter erfüllt werden.		Der Auftrag muss irgendwann nach » erfüllt werden.

Wird die Bedingung eines Auftragsplättchens nicht erfüllt, habt ihr verloren.

Die Bedingung eines Auftragsplättchens zu verletzen, führt sofort zum Scheitern der Mission.

Auftragsplättchen **1** bedeutet nicht, dass der Auftrag im ersten Stich erfüllt werden muss – er muss nur von allen ausliegenden Aufträgen als erster erfüllt werden.

Es kann vorkommen, dass mehrere Aufträge mit Auftragsplättchen von einem Crewmitglied im selben Stich gewonnen werden. Wenn diese Auftragsplättchen direkt zusammengehören, z. B. **1** und **2** oder **»** und **»»** gelten beide als korrekt erfüllt, unabhängig davon, welcher der Aufträge zuerst in den Stich gelegt wurde.

In der Missionsbeschreibung steht jeweils, wie viele Auftragskarten und welche Auftragsplättchen verwendet werden sollen. Wenn ihr mit Auftragsplättchen spielt, legt zuerst die angegebenen Auftragsplättchen offen in die Tischmitte. Zieht dann die Auftragskarten und legt sie, beginnend beim ersten Auftragsplättchen, von links nach rechts aus. Keiner Karte darf mehr als ein Plättchen zugeordnet sein.



Die Mission gibt vor, 3 Auftragskarten sowie die Auftragsplättchen 1 und 2 zu verwenden.



Zuerst werden die Plättchen nebeneinander ausgelegt.



Danach werden nacheinander Auftragskarten gezogen und von links nach rechts offen ausgelegt, beginnend beim ersten Plättchen.

Es ist möglich, mehrere Aufträge mit Auftragsplättchen im selben Stich zu gewinnen, wenn die Plättchen direkt zusammengehören.

Aufbau:

1. Plättchen auslegen
 2. Aufträge von links nach rechts auslegen, beginnend beim 1. Plättchen
-

Die Verteilung der Auftragskarten erfolgt dann wie oben beschrieben. Wer eine Auftragskarte nimmt, muss auch das zugehörige Auftragsplättchen nehmen.

Zahlen- und Pfeilplättchen geben beide eine Reihenfolge vor. Pfeilplättchen lassen euch aber größere Freiheiten bei der Erfüllung der Aufträge als Zahlenplättchen:



Diese Mission gibt drei Auftragskarten und die Plättchen 1 und 2 vor.



Hier muss erst die blaue 6, dann die grüne 3 und zum Schluss die pinke 1 gewonnen werden.



Diese Mission gibt drei Auftragskarten und die ersten zwei Pfeilplättchen vor.



Hier gilt nur, dass die blaue 6 vor der grünen 3 gewonnen werden muss. Ob die pinke 1 vor der blauen 6, zwischen der blauen 6 und der grünen 3 oder nach der grünen 3 gewonnen wird, ist egal.

Funkloch

Zeigt eine Mission dieses Symbol, ist eure Kommunikation gestört und ihr könnt euch nur noch eingeschränkt verständigen. Wenn ihr kommunizieren wollt, legt ihr wie gewohnt eine eurer Handkarten vor euch ab. Sie muss eine der drei Bedingungen erfüllen (höchste, einzige oder niedrigste eurer Handkarten in der Farbe). Ihr dürft aber euer Funkplättchen nicht auf der Karte platzieren. Dreht es auf die rote Seite und legt es neben die Karte. Die anderen Crewmitglieder müssen sich nun einfühlen, um herauszufinden, welche Information übermittelt werden soll



Das Funkloch erfordert die Kommunikation per Einfühlung. Kommuniziert eine Karte, aber platziert kein Funkplättchen darauf.

Störung

Zeigt eine Mission dieses Symbol, setzt eure Kommunikation kurzzeitig vollständig aus. Die Zahl gibt an, ab welchem Stich kommuniziert werden darf. Bis dahin darf kein Crewmitglied eine Handkarte kommunizieren. Ab dem genannten Stich gelten dann die regulären Kommunikationsregeln.

In diesem Fall dürftet ihr während der ersten 2 Stiche der Mission nicht kommunizieren. Erst ab dem 3. Stich, also direkt davor, dürft ihr damit anfangen.



Die Störung erlaubt die Kommunikation erst ab dem angegebenen Stich.

Kommandanten-Entscheidung

Zeigt eine Mission dieses Symbol, bestimmt euer Kommandant ein anderes Crewmitglied, das alle ausliegenden Aufträge zu sich nimmt. Die Mission ist erfüllt, wenn dieses Crewmitglied alle Aufträge erfüllt hat. Euer Kommandant darf sich nicht selbst wählen und alle anderen Crewmitglieder dürfen seine Entscheidung nicht beeinflussen



Bei der Kommandanten-Entscheidung wird diskussionslos ein Crewmitglied bestimmt, das alle Aufträge erfüllen muss.

Bei der Kommandanten-Verteilung werden die Aufträge gleichmäßig auf die gesamte Crew verteilt.

Kommandanten-Verteilung

Zeigt eine Mission dieses Symbol, übernimmt euer Kommandant die Verteilung der Auftragskarten. Bereitet die Mission wie üblich vor, aber legt keine Auftragskarten offen in die Tischmitte. Euer Kommandant deckt nun eine Auftragskarte auf und fragt jedes Crewmitglied reihum, ob es den Auftrag übernehmen möchte. Es darf aber nur mit „Ja“ oder „Nein“ geantwortet werden. Im Anschluss entscheidet euer Kommandant dann, wer den Auftrag tatsächlich erhalten soll. Er kann sich auch selbst wählen. Wiederholt den Vorgang, bis alle Aufträge verteilt sind. Beachtet aber, dass die Aufträge gleichmäßig verteilt werden müssen: Am Ende der Verteilung darf niemand 2 Aufträge mehr haben, als ein anderes Crewmitglied. Sind Auftragsplättchen im Spiel, müssen diese regulär mit den Auftragskarten verteilt werden, also das erste Plättchen mit dem ersten Auftrag usw.



Im Spiel zu fünft gilt eine Zusatzregel ab Mission 25, was durch einen goldenen Rahmen um die Missionsnummer gekennzeichnet ist.

25

DAS SPIEL ZU FÜNFT

Der grundsätzliche Spielablauf ändert sich auch mit 5 Crewmitgliedern nicht. Seid euch aber bewusst, dass das Spiel zu fünft eine besondere Herausforderung darstellt und vor allem im späteren Verlauf eures Abenteuers eine enorme Steigerung des Schwierigkeitsgrades mit sich bringt. Wenn ihr es allerdings zu fünft besteht, ist euch ewiger Ruhm gewiss.

Alle Regeln gelten wie bisher beschrieben, es kommt lediglich eine **Zusatzregel für Missionen mit Auftragskarten** hinzu. Diese dürft ihr ab Mission 25 nutzen. Zur Erinnerung haben alle Auftragsmissionen ab 25 einen goldenen Rahmen um ihre Missionsnummer.

Nachdem ihr die Spiel- und Auftragskarten verteilt habt und bevor ihr mit dem ersten Stich beginnt, darf ein Crewmitglied einen eigenen Auftrag an ein anderes Crewmitglied abgeben. Entscheidet gemeinsam, wer einen Auftrag abgibt und wer ihn dafür übernehmen soll. Verratet dabei aber nichts über eure Handkarten. Ihr dürft diese Zusatzregel auch in den Missionen 27 und 37 einsetzen.

Nach der Abgabe der Auftragskarte hat ein Crewmitglied einen Auftrag mehr und ein anderes einen Auftrag weniger als zuvor. Die Gesamtzahl der Aufträge ändert sich nicht, ihr dürft also keinen Auftrag zurück auf den Stapel legen. Ihr müsst die Anzahl eurer Versuche im Logbuch beim Einsatz dieser Zusatzregel **nicht** um 1 erhöhen, sondern könnt sie einfach so nutzen.

DAS SPIEL ZU ZWEIT

„Die Crew“ hat seine größten Stärken im Spiel ab 3 Crewmitgliedern. Dennoch könnt ihr auch zu zweit die unendlichen Weiten des Weltraums erkunden. Nutzt dafür den folgenden Missionsaufbau:

1. Legt die 4er-Rakete beiseite.
2. Legt von den übrigen 39 großen Spielkarten 7 verdeckt in einer Reihe nebeneinander. Legt dann weitere 7 Karten offen in einer Reihe auf die verdeckten Karten.
3. Mischt die 4er-Rakete in die übrigen Karten und verteilt diese verdeckt und gleichmäßig unter beiden Crewmitgliedern, sodass jeder 13 Karten hat.
4. Jeder legt ein Funkplättchen mit der grünen Seite nach oben vor sich aus. Legt zwei Erinnerungskarten bereit.
5. Legt das Notsignalplättchen verdeckt aus.
6. Mischt die 36 kleinen Auftragskarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Haltet die Auftragsplättchen griffbereit.

Bevor der erste Stich beginnt, darf ein Crewmitglied einen eigenen Auftrag an ein anderes Crewmitglied abgeben.

Im Spiel zu zweit wird mit JARVIS ein drittes Crewmitglied durch eine Doppelreihe mit 14 Karten simuliert.

Euer Kommandant wählt die Aufträge für JARVIS und spielt Karten für JARVIS aus. Beides wird diskussionslos entschieden.

Auch im Spiel zu zweit übernimmt die Kommandanten-Rolle, wer die 4er-Rakete hat. Die Aufgaben des Kommandanten bleiben unverändert (beginnt die Auftragsauswahl, beginnt den ersten Stich und befolgt gegebenenfalls Sonderregeln der Missionen).

Zusätzlich übernimmt euer Kommandant aber die Verwaltung von JARVIS. JARVIS ist eine künstliche Intelligenz, die euch auf eurem Abenteuer stets begleiten wird. Sie wird durch die Doppelreihe mit 14 Karten repräsentiert, die Lösungsansätze für jedwede Situation bietet. Da JARVIS eine körperlose Entität ist, muss euer Kommandant die Entscheidungen für sie treffen. Behandelt JARVIS wie ein drittes Crewmitglied. Allerdings entscheidet in JARVIS' Zug immer euer Kommandant, welche der offen liegenden Karten in den Stich gespielt werden soll. Das zweite Crewmitglied darf dabei nicht mitdiskutieren. Auch bei der Wahl der Auftragskarten entscheidet euer Kommandant, welche Aufträge JARVIS übernimmt.



Beispielhafter Aufbau von JARVIS' Spielbereich zu Beginn einer Mission.

Es können nur offen liegende Karten von JARVIS gespielt werden.

Es können nur offen liegende Karten von JARVIS gespielt werden. Erst wenn eine offen liegende Karte gespielt wurde, darf die darunterliegende Karte aufgedeckt werden, allerdings nur nach einem Stich und keinesfalls währenddessen.

TIPPS UND HINWEISE

- Keine Kommunikation ist auch eine Kommunikation. Häufig heißt das, dass ihr direkt versuchen könnt, eure Aufträge zu gewinnen, wenn niemand kommuniziert.
- Meistens ist es einfacher eine Karte zu gewinnen, die ihr nicht selbst auf der Hand habt. Das gilt insbesondere für niedrige Karten.
- Mit Raketen könnt ihr einfacher Karten gewinnen, deren Farbe ihr nicht auf der Hand habt.
- Vergesst nicht, dass die 4er-Rakete **immer** einen Stich gewinnt, weil sie die höchste Karte im Spiel ist.
- Mehrere Aufträge in einem Stich erfüllen zu können ist Gold wert. Bedenkt das bereits bei der Auftragswahl.
- Habt ihr von einer Farbe nur die 8 und die 9 auf der Hand, kommuniziert lieber die 8 als niedrigste Karte, statt die 9 als höchste. So könnt ihr deutlich machen, dass ihr auch noch die 9 habt.



VARIANTEN

Falls euch die 50 Missionen nicht mehr ausreichen, könnt ihr natürlich mit dem Material auch eigene Missionen entwerfen.

Kombiniert einfach eine beliebige Anzahl Aufträge mit Auftragsplättchen und Sonderregeln eurer Wahl.

Wenn ihr euch dann noch eine kleine Geschichte dazu ausdenkt, habt ihr euer ganz persönliches Abenteuer geschaffen!

DER AUTOR



Thomas Sing, geboren 1961, lebt in Konstanz am Bodensee. Der diplomierte Volkswirt hat sich vor einigen Jahren mit Freunden einen großen Kiosk gekauft. Das lässt ihm genug Zeit für seine Hobbys, Mathematik, Miss Lupin 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 seinem originellen, ersten Spiel im KOSMOS-Verlag ist es ihm gelungen, die beliebten Spielwelten Stichspiele und kooperative Spiele auf faszinierende Weise zusammenzubringen.

Autor und Verlag danken allen, die beim Testspielen, Regellesen und der Entstehung des Spiels beteiligt waren und „Die Crew“ mit vielen kreativen Ideen zu dem gemacht haben, was ihr jetzt in Händen haltet. Dies gilt insbesondere für Marco Armbruster, Wolfgang Schmidts und das KOSMOS-Redaktionsteam.

Ein ganz besonderer Dank gilt Klaus, Ralf und Volker, die immer und immer wieder bereit waren, in die Tiefen des Weltalls vorzudringen.

IMPRESSUM

Autor: Thomas Sing

Illustration: Marco Armbruster

Grafik: Sensit Communication

Redaktion: Kilian Vosse,

Wolfgang Lüdtko

Alle Rechte vorbehalten

MADE IN POLAND

© 2019 Franckh-Kosmos

Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerst. 5-7, 70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Art.-Nr. 691868

EPILOG

Ihr seid sicher auf der Erde gelandet. Eure überraschende Rückkehr hat ein mediales Echo sondergleichen ausgelöst. Euer Sprung durch das Wurmloch verbreitet sich wie ein Lauffeuer auf allen Kontinenten – es ist *das* Gesprächsthema. Das Wiedersehen mit euren Familien und Freunden lässt euch fast alle Strapazen vergessen und nach der langen Zeit im All genießt ihr das Gefühl, endlich wieder zu Hause zu sein.

Die Erkenntnisse und mitgebrachten Daten eurer Reise bringen schon bald spektakuläre Theorien hervor. Durch das Wurmloch in relativer Erdnähe kann in kürzester Zeit der Planet erreicht werden. Eine tieferegehende Analyse hat bestätigt, dass seine Oberflächenstruktur tatsächlich für eine Besiedelung geeignet wäre. Eure Entdeckung eröffnet damit ungeahnte Möglichkeiten. Zukünftige Astronauten könnten zunächst zum 9. Planeten gebracht werden und ihre eigentliche Mission von einer dort gebauten planetaren Station starten.

Wenn die Erkundung des Weltraums daher bereits am Rand unseres Sonnensystems beginnt, scheint endlich umsetzbar, was bisher als Science-Fiction galt: interstellare Reisen. Ihr habt wahrlich gehoffen, ein neues Zeitalter der Raumfahrt einzuläutern!



Der Weg zurück ist deutlich aufwendiger als gedacht. Einige Module sind dauerhaft beschädigt und ihr kämpft gegen die immense Anziehungskraft der Sonne an. Mit euren letzten Reserven könnt ihr euch unter diesen Bedingungen keinen Fehler mehr erlauben – der Heimweg muss präzise durchgeführt sein. Ihr müsst euch zunächst die Schwerkrätumlenkung zunutze machen um den Absprung zu schaffen. Danach müssen die Schiffsmodule unter Kontrolle gehalten und der Anflug zur Erde eingeleitet werden. Schlussendlich bedarf die Landung auf der Erde nicht weniger Aufmerksamkeit als jedes andere Manöver. Jeder sieht sich seine Handkarten an. Ein Crewmitglied muss die ersten 4 Stiche gewinnen. Ein anderes Crewmitglied muss den letzten Stich gewinnen. Die restlichen Crewmitglieder müssen alle Stiche dazwischen gewinnen. Euer Kommandant fragt jeden nach seiner präferierten Aufgabe, danach entscheidet ihr gemeinsam als Crew, wer welche Position übernehmen soll. Verrätet dabei aber nichts über eure Handkarten.



**nur letzter
Stich**



**nur Stiche
1 bis 4**



49

Als ihr zur Bestimmung kommt, hat sich die Situation halbwegs normalisiert. Ihr konntet gerade noch die nötigen Schritte einleiten, bevor ihr vor Erschöpfung zusammengebrochen seid. Ihr lokalisiert euren Standort und könnt es kaum glauben. Ihr seid im Orbit der Venus! Das Wurmloch ist eine direkte Verbindung zwischen dem 9. Planeten und der Venus, dem 2. Planeten. Das erklärt auch die extreme Hitze, denn die Venus ist nochmal deutlich näher an der Sonne, als die Erde. Es dauert einen Moment bis es euch dämmert: Ihr könnt nach Hause! Überprüft alle 10 Hauptmodule, aber legt besonderen Wert auf Lebenserhaltung, Antrieb und Kommunikation. Setzt Kurs auf die Erde.



10



48

Ihr habt kaum Zeit, euch zu orientieren. Auf einen Schlag ist es überall extrem heiß. Die Bordanalyse versetzt das gesamte Schiff augenblicklich in die höchste Gefahrenstufe. Die ersten Module fallen der radikalen Temperaturschwankung zum Opfer. Selbst in euren regulierten Anzügen verfallt ihr binnen Sekunden in Schwelkausbrüche. Ihr müsst das Notfallprotokoll aktivieren, die Hitzeschilde ausfahren und so schnell wie möglich eine größere Distanz zur Hitzequelle aufbauen. Der **U**-Auftrag muss im letzten Stich gewonnen werden.

im letzten
Stich

3



47

Ihr seid am Ende eurer Kräfte. Der Sprung fühlt sich inzwischen wie ein Gefängnis an, in dem ihr nicht mehr zwischen Realität und Einbildung unterscheiden könnt. Euer Körper schreibt, dass ihr kaum noch 10 Sekunden aushalten könnt, aber euer Geist stellt in Frage, wie lange 10 Sekunden eigentlich sind. Ihr zählt sie herunter – und platzt mit einem Mal aus dem Wurmloch heraus.

10



alle roten
Karten



46

Während wahnsinnig viele unglaubliche Eindrücke auf euch einprasseln, reagiert ihr dennoch instinktiv auf Gefahrenquellen. Als sich während des Sprungs plötzlich alle Hauptmodule des Schiffes abschalten, reißen euch die roten Warnlampen aus eurem transeartigen Zustand. Euer Auftrag ist, dass das Crewmitglied links von dem mit der roten 9 alle roten Karten gewinnen muss. Sagt dafür an, wer die rote 9 besitzt.



45

Die Wirkung ist gewaltig! Ihr seid in euren Sitzen festgeschallt und fühlt euch doch, als wärt ihr überall gleichzeitig. Farben und Formen verändern sich, Licht fühlt sich an wie eine wabbernde Masse, die sich wie ein intelligentes Wesen verhält und euch umgarnet. Ihr konzentriert euch auf eure Anzeigen und versucht, nicht euren Verstand zu verlieren.

9





je 1 Stich
mit



44

Bis jetzt waren Wurmlöcher allenfalls theoretische Konstrukte und nun steht ihr hier, direkt davor. Es überschattet euch wie ein schwarzer Monolith – unverständlich, aber mit einer enormen Anziehung. Ihr sendet eine Nachricht zur Erde und bereitet die Triebwerke für den Sprung vor. Jede Raketenkarte muss einen Stich gewinnen. Zuerst die 1er-Rakete, dann die 2er, die 3er und zum Schluss die 4er.



6



43

Im Namen der Wissenschaft wagt ihr euch näher heran. Die Gesetze der Gravitation scheinen sich umzukehren, je näher ihr der Anomalie kommt und ihr verankert euch zur Sicherheit mit Vibranium-Haken in der Planetenoberfläche. Euer Kommandant sichert die restliche Crew und verteilt die folgerung zu: Ihr habt ein Wurmloch entdeckt.

6



42

Der Planet ist extrem kalt und unwirtlich, scheint aber bewohnbar zu sein. Ihr bemerkt einen Bereich, der sich euren Instrumenten zu entziehen scheint. Je näher ihr dieser Anomalie kommt, desto eklatanter werden die Messfehler. Was sich euch präsentiert, übersteigt euren Stand der Wissenschaft. Zumindest könnt ihr das Phänomen grob eingrenzen, denn die Ergebnisse normalisieren sich, wenn ihr euch entfernt.



41

Ihr reguliert die Triebwerke und bereitet euch auf die Landung vor. Auf Grund der vollkommen neuen Bedingungen, muss einer von euch die Koordination der Landung übernehmen. Nachdem sich jeder seine Handkarten angesehen hat, fragt euer Kommandant jeden nach seiner Bereitschaft. Es darf aber nur mit „ja“ oder „Nein“ geantwortet werden. Euer Kommandant wählt dann eine Person aus. Euer Auftrag ist es, dass diese Person nur den ersten und letzten Stich gewinnt. Da nur die Schubdüsen zur Positionskorrektur verwendet werden, dürfen beide Stiche nicht mit Raketenkarten gewonnen werden.

nur 1. und
letzter Stich



40

Ihr haltet jetzt genau auf das Objekt zu, aber noch habt ihr keine Gewissheit. Was dort vor euch auftaucht, könnte auch ein Pluto-Mond sein. Nein, das ist kein Mond! Ihr habt ihn gefunden! Den 9. Planeten! Grenzenlose Euphorie macht sich in euch breit und lässt all die Strapazen vergessen. Der Oberflächenscan des Planeten lässt auf eine feste Kruste schließen. Das würde bedeuten, dass er kein weiterer Gasriesen, sondern begehbar ist. Eine fantastische Chance tut sich auf. Bevor ihr beginnt, die Auftragskarten zu wählen, dürft ihr ein Auftragsplättchen zu einem anderen Auftrag ohne Auftragsplättchen legen.



8



39

Das muss er sein! Die angezeigten Messwerte eurer Module können nur durch wirklich gigantische Objekte hervorgerufen werden. Die Auswirkungen sind so massiv, dass sogar euer **Funkverkehr gestört** ist. Kalibriert eure Instrumente neu und findet heraus, was tatsächlich dahinter steckt.



8



38

Ihr erreicht die Heliopause, den Randbereich unseres Sonnensystems. Sollten sich die Berechnungen als wahr erweisen, kann der 9. Planet nicht mehr weit sein. Ein intensives Kribbeln breitet sich aus, die Stunde der Wahrheit rückt näher. Als eure Instrumente ausschlagen, springt ihr fast von den Sitzen. Doch leider ist es nur eine Störung. **Ihr dürft erst ab dem 3. Stich kommunizieren.**

8



37

Ihr erreicht den Zwergplaneten Pluto. Vor vielen Jahren wäre er der 9. Planet gewesen. Ihr schwelgt in Erinnerungen an Dinge, die euch eure Väter früher Sonntags erklärt haben und denkt über Veränderlichkeit nach. Dennoch muss das Schiff auf Kurs gehalten werden. **Der Kommandant bestimmt, wer sich darum kümmert.**

4





36

Einen der seltenen Momente der Ruhe nutzt ihr, um wieder mehr zueinander zu finden. Mit all den kleineren und größeren Notfällen, der Verantwortung auf euren Schultern und der Ungewissheit über den Ausgang eures Abenteuers ist die Anspannung jedem Einzelnen bis ins Mark gekrochen. Es tut gut, einfach mal nur beieinander zu sitzen, zu erzählen und zuzuhören. Um eine Last erleichtert widmet ihr euch dann den kommenden Herausforderungen. **Euer Kommandant verteilt die einzelnen Aufträge.**



7



35

Andächtig erreicht ihr den äußersten Planeten unseres Sonnensystems: den eisernen Neptun. Sein tiefes Blau lässt euch frösteln. Während ihr langsam an Neptun vorbeizieht, erhaltet ihr eine weitere Nachricht von der Erde. Die Raumsonde *Alpha 5* umkreist den Neptun, hat aber beschädigte Sensoren. Macht sie ausfindig und repariert sie.



7



34

Neptun ist bereits in Sicht, als euer Schiff ins Wanken gerät. Bemannt die Stabilisatoren, um nicht die Kontrolle zu verlieren. Euer Kommandant muss in der Zwischenzeit das Gravitationsmodul neu ausrichten. **Zu keinem Zeitpunkt darf ein Crewmitglied 2 Stiche mehr als ein anderes Crewmitglied gewonnen haben. Euer Kommandant muss den ersten und letzten Stich gewinnen.**

1. und
letzter
Stich

Genau
1 Stich

33

Ein Außeneinsatz steht an! Eine der Luken ist defekt und muss repariert werden. Doch das Verlassen des Schiffes stellt immer ein Risiko dar. Nachdem sich jeder seine Handkarten angesehen hat, fragt euer Kommandant jeden nach seiner Bereitschaft. Es darf aber nur mit „Ja“ oder „Nein“ geantwortet werden. Euer Kommandant wählt dann ein Crewmitglied aus. Das gewählte Crewmitglied muss genau 1 Stich gewinnen, allerdings nicht mit einer Raketenkarte.



7



32

Trotz der guten Voraussetzungen macht sich inzwischen bemerkbar, wie lange ihr schon zusammen unterwegs seid und nur allzu menschliche Eigenschaften treten zu Tage. Um einer schwindenden Auseinandersetzung zuvorzukommen, verteilt sich jeder in seine Arbeit. Euer Kommandant übernimmt die Organisation und verteilt die einzelnen Aufträge.



31

Als ihr euch langsam von Uranus entfernt, erreicht euch eine Nachricht von der Erde, die um die Erhebung von Metadaten der Uranusmonde bittet. Auf Grund der Störung kommt sie leider zu spät, sodass ihr nur noch drei der 27 Monde – Rosalind, Belinda und Puck – begutachten könnt. Das wird vorerst reichen müssen.

3

1 2

6



30

2. Stich kommunizieren.

Ein Teil ist geschafft, doch den Rest der Reparatur verschiebt ihr, da ihr direkt auf Uranus zuhaltet. Seine glatte, blassblaue Oberfläche lässt ihn fast künstlich wirken. Ihr reißt euch von diesem faszinierenden Anblick los, denn noch immer sind nicht alle Schäden behoben. Ihr dürft erst ab dem



9



29

Gewonnen haben. Die Kommunikation ist gestört.

Euer Kommunikationsmodul scheint einen größeren Schaden davongetragen zu haben, als ihr zunächst dachtet. Die Reparatur erfordert eine Reihe von Tests und Kalibrierungen, die ihr gemeinsam und präzise aufeinander abgestimmt durchführen müsst. Zu keinem Zeitpunkt darf ein Crewmitglied 2 Stiche mehr als ein anderes Crewmitglied



28

Ihr dürft erst ab dem 3. Stich kommunizieren.

Ihr messt einen ungewöhnlich hohen Ausschlag kosmischer Strahlung. Scheinbar unbeeinträchtigt führt ihr euren Flug fort, nur um festzustellen, dass eure Funkprüche entweder gar nicht, oder stark zeitversetzt beim Empfänger ankommen. Ein reibungsloses Arbeiten ist so nicht möglich. Ihr



9



27



Ihr stellt fest, dass der Hüllenriss nicht folgenlos geblieben ist. Eine Überprüfung der an den Lagerraum angeschlossenen Module zeigt eine Beschädigung des Fluxkompensators. Wenn gleich aktuell noch kein Problem besteht, ist eine Reparatur langfristig notwendig, wenn ihr wieder zurück nach Hause wollt. Euer Kommandant bestimmt, wer die Reparatur durchführt.



26



Ein lauter Knall reizt euch aus der andächtigen Stimmung. Zwei Gesteinsbrocken im Umkreis des Saturns haben Löcher in eure Schiffshülle gerissen. Die Bordanalyse hat den betroffenen Lagerraum sofort abgeschottet. Beide Steine klemmen noch in der Hülle fest. Ihr müsst sie vorsichtig entfernen, ohne den Schaden zu vergrößern. Zwei 1er-Karten müssen je einen Stich gewinnen.



25



Ihr erreicht den Saturn und haltet inne, um das grandiose Schauspiel der Gesteinsbahnen zu bewundern, die ihn unablässig umkreisen. Nicht umsonst nennt man ihn den Ringplaneten. Geradezu apathisch widmet ihr euch der Bordanalyse und versinkt ansonsten in Stauern. Wegen des Funklochs werdet ihr kaum gestört. Spielt ihr zu fünf, dürft ihr ab sofort die Zusatzregel für 5 Crewmitglieder nutzen.



9



?



2 Stiche mit



3





24

Der unerwartete Zwischenfall hat eure Abläufe ziemlich durch-einander gebracht. Überall gibt es jetzt etwas zu tun und einen Moment lang will jeder von euch unkontrolliert an irgendeiner Stelle beginnen. Euer Kommandant übernimmt die Initiative, und stellt einen Plan auf. Um strukturiert vorgehen zu können, verteilt er die einzelnen Aufträge.



9



23

Noch immer stehen die meisten Module auf Notversorgung, während ihr über die Ursache der rapiden Abkühlung rä-telt. Als ihr Kallisto, einen der 69 Jupitermonde, passiert, scheint ihr dem Frostfeld entkommen zu sein. Zumindest die Messwerte relativieren sich. Reaktiviert die Module auf Standby. Bevor ihr die Auftragskarten auswählt, dürft ihr die Position von zwei Auftragsplätzen tauschen.



5



22

Als ihr aus dem Größten raus seid, sinkt die Temperatur plötzlich merklich. Alle Kontrollsysteme schlagen Alarm und ihr zieht sofort eure Anzüge an. Das Regulierungsmodul kommt kaum mit der Anpassung hinterher. Leitet nach-ander die Energieversorgung anderer Module um, um einen Totalausfall des Systems zu vermeiden.



5



21



Nach der Reparatur stellt ihr fest, dass ihr durch die Wolke deutlich zu nah an den Jupiter geraten seid. Seine ca. 2,5-fache Erdanziehungskraft beeinflusst bereits euren Kurs. Um ihr entgegenzuwirken, müsst ihr konzentriert und präzise arbeiten, damit ihr den idealen Austrittspunkt erwischt. Den **gestörten Funkverkehr** bemerkt ihr dabei kaum.



5



20



Endlich, die Wolke lichtet sich und die Ausschläge des Kommunikationsmoduls verringern sich merklich. Vor euch präsentiert sich der Jupiter in seiner ganzen Pracht. Der gigantische Gasriese trägt seinen Namen zu recht. Eure Ehrfurcht wird unterbrochen, als ihr die beiden beschädigten Radar-sensoren bemerkt. **Euer Kommandant bestimmt, wer die Aufträge erhält und die Reparatur durchführt.**



19



Die Staubwolke offenbart erstaunliche Ausmaße und je länger ihr euch darin befinde, desto wunderlicher reagiert euer Kommunikationsmodul. Es schwankt zwischen glas-klar und vollkommen unverständlich. Allerdings werden die stark beeinträchtigten Zeiträume länger. **Ihr dürft erst ab dem 3. Stich kommunizieren.**



5



18

Ihr setzt Kurs auf den Jupiter, als ihr in eine Staubwolke fliegt. Fast im selben Moment reagiert euer Kommunikationsmodul. Es zeigt zunächst eine erstaunliche gute Verbindung an, scheint aber nur Sekunden später einen Totalausfall zu haben. Ihr dürft erst ab dem 2. Stich kommunizieren.

5



kein Stich
mit

2



17

Der Schaden am 9. Kontrollmodul ist sogar noch größer als ursprünglich gedacht, sodass ihr deutlich mehr Zeit in die Reparatur investieren müsst. Gleichzeitig müsst ihr aber noch euren Kurs im Auge behalten und eine Nachricht an die Erde schicken, wo euer Status schon sehnsüchtig erwartet wird. **Noch immer dürft ihr keinen Stich mit einer ger-Karte gewinnen.**



kein Stich
mit



16

Der Schock war insgesamt schwerer als der Schaden und das meiste konntet ihr zeitnah wieder in Ordnung bringen. Allerdings wurde das 9. Kontrollmodul, das die Lebenserhaltungssysteme eurer Anzüge überwacht, bei der Kollision stark beschädigt und ist ausgefallen. **Ihr dürft keinen Stich mit einer ger-Karte gewinnen.**



15

Ihr passiert den Mars und verlasst das Funkloch. Eure Geodanken kreisen um Schokoriegel, als plötzlich euer Kollisionsmodul Alarm schlägt. Noch bevor ihr richtig reagieren könnt, werdet ihr von einem Meteoriten getroffen. Schottert sofort die vier beschädigten Module ab und beginnt mit der Reparatur.



4



14



Ihr befindet euch bereits nahe genug am Mars, sodass ihr Olympus Mons, den höchsten Vulkan unseres Sonnensystems, mit bloßem Auge erkennen könnt. Ihr nutzt die Gelegenheit, um erst ihn und im Anschluss die Marsmonde Phobos und Deimos zu fotografieren. Der Anblick verschmerzt das **Funkloch**, in dem ihr gerade steckt.



4



13



Je 1 Stich mit

Anscheinend wurdet ihr trotz Kursänderung von kleineren Brocken getroffen. Zumindest zeigt das Kontrollmodul eine Fehlfunktion am Antrieb. Führt einen Schubtest an allen Antrieben aus, um das Problem näher zu bestimmen. Ihr müsst mit jeder Raketenkarte einen Stich gewinnen.



Angespannt verfolgt ihr, wie ihr verhältnismäßig knapp an den Meteoriten vorbeizieht. In der Aufregung bringt ihr eure Unterlagen durcheinander, was einige Minuten für eine Unterlage Verwirrtheit sorgt. Sofort nach dem 1. Stich muss jeder von euch eine zufällige Karte des Crewmitglieds rechts von sich ziehen. Spielt dann normal weiter.



Eure Radarsysteme melden ein dichtes Meteoritenfeld, das in Kürze euren Kurs kreuzen wird. Der Kommandant bestimmt ein anderes Crewmitglied, das sich um die Neuberechnung des Kurses kümmern muss. Die Aufgabe erfordert höchste Konzentration, daher kann das bestimmte Crewmitglied in dieser Mission nicht kommunizieren.



Nach diesem kleinen Aufreger direkt zu Beginn eurer Mission seid ihr jetzt bereit, den Mond hinter euch zu lassen. Ihr sendet euren Status zur Erde, startet alle Kontroll- und Messinstrumente und zündet die Triebwerke. Dies wird wahrlich ein großer Schritt. Für euch und für die Menschheit.





1 Stich mit



Ihr werdet jäh aus euren Gedanken gerissen, als sich das Bordanalysemodul NAVI penetrant meldet und eure Aufmerksamkeit beansprucht. In der Antriebselektronik hat sich ein sehr kleines Stück Metall verkeratet. Um die Platinen nicht zu beschädigen, sind ruhige Hände erforderlich. Eine der Karte muss einen Stich gewinnen.



Ihr habt den Mondorbit erreicht, Schwerelosigkeit setzt ein – ein unbeschreibliches Gefühl. Etlliche Tests und Trainings und dennoch übermannt euch die Freude darüber jedes Mal aufs Neue. Ihr seht zurück auf die Erde, die bisher euer gesamter Kosmos war und die ihr schon jetzt mit eurem Dauen verdecken könnt.

3

2 1

3



Ein denkwürdiger Tag! Bereitet euch auf den Start vor. 10-9-8-7-6-5-4-3-2-1-LIFT OFF! Der Abschluss des Trainings ist erst der Anfang eures Abenteuer. Eine gewaltige Kraft presst euch in eure Sitze – jetzt gibt es kein Zurück mehr. Unter ohrenbetäubendem Lärm verlasst ihr das Gelände, das Land, den Kontinent, den Planeten.

U

3



6



Nach diesem kleineren Rückschlag steht eure letzte Trainingsphase bevor: Verständigung bei eingeschränkter Kommunikation. Hierzu wird ein **Funkloch** simuliert, zu dem im Weltraum eine Vielzahl von Umständen führen kann. Stärkt eure mentale Verbindung und besteht die letzten Tests.



3



5



Zu früh gefreut! Einer von euch ist krank ans Bett gefesselt. Nachdem sich jeder seine Handkarten angesehen hat, fragt euer Kommandant jeden nach seinem Befinden. Es darf aber nur mit „Gut“ oder „Schlecht“ geantwortet werden. Euer Kommandant entscheidet dann, wer krank ist. Das kranke Crewmitglied darf keinen einzigen Stich gewinnen.



kein Stich



4



Ihr nähert euch dem Abschluss der Vorbereitungen. Die letzten Trainingsphasen beschäftigen sich mit der Rekalibrierung der Kontrollmodule, der Neuaustrichtung der Kommunikationatoren und den fortgeschrittenen Hilfsystemen der Raumanzüge. Dem baldigen Start steht damit nichts mehr im Weg.

3



Die Trainingsphasen folgen Schlag auf Schlag. Der kombinierte Kurs Energieversorgung und Notfallpriorisierung erfordert ein hohes Maß logischen Denkens, um die Verküpfungen zu verstehen und anzuwenden. Eure mathematische Vorbildung kommt hier wie gerufen.



Es stellt sich schnell heraus, dass ihr hervorragend aufeinander abgestimmt seid. Vor allem eure mentale Verbundenheit, die sogenannte Drift-Kompatibilität, spricht für eine erfolgreiche Zusammenarbeit. Stellt euch nun den Trainingsphasen 2 und 3: *Steuerungstechnik* und *Schwerelosigkeit*.



Teambuilding. Herzlichen Glückwunsch! Ihr würdet unter einer Vielzahl von Bewerbern ausgewählt, um am aufregendsten, größten und gefährlichsten Abenteuer der Menschheit teilzunehmen: Die Suche nach dem unbekanntesten 9. Planeten. Kaum auf dem Ausbildungsgelände für die letzten Tests angekommen, sitzt ihr auch schon in eurer ersten Trainingsphase:



Wie ihr dieses Logbuch benutzt:

In dieser Übersicht trägt ihr eure Crew ein. Notiert die Namen der Crewmitglieder, die Daten eurer ersten und letzten Spielrunde sowie wie viele Versuche ihr insgesamt benötigt habt. Das Kreuz zeigt euch an, in welches Crew-Feld jeder Mission ihr eure Anzahl Versuche einträgt. Die Crew ganz oben auf der Seite nutzt z. B. nur das Feld ganz links. So können gleichzeitig bis zu 6 Crews ihren jeweiligen Fortschritt im Logbuch notieren.

Missionsnummer. Der goldene Rahmen dient als Erinnerung an die Zusatzregel im Spiel zu fünf ab Mission 25.

Hier steht der Missionstext. Er verrät euch alles über eure aktuelle Mission. Der größte Teil dieses Textes erzählt die Geschichte eures Abenteurers weiter. Wenn allerdings wie hier der Text besonders hervorgehoben ist, handelt es sich um eine Sonderregel für diese Mission. Lest diese Texte unbedingt durch!



Erinnerung an das Notisignalplättchen.

Kreis für das Notisignalplättchen.



Wenn eine Mission Sonderregel hat, sind hier verschiedene Symbole aufgeführt. Der hervorgehobene Text in der Missionsbeschreibung verrät euch Näheres dazu. Manche Symbole werden auch in der Anleitung näher erklärt.

Hier sind alle Auftragsplättchen aufgeführt, die ihr für die aktuelle Mission benötigt.

Am Ende jeder Seite trägt ihr in diese Kästchen ein, wie viele Versuche ihr gesehen, wie weit ihr gekommen seid. Außerdem könnt ihr euren Fortschritt mit anderen Crews vergleichen.

Summe



3



Beginn: Abschluss: Versuche:

CREW:

Tragt hier eure Crew ein:



LOG BUCH

An den 24. August 2006 erinnert ihr euch noch gut. Nach Jahren der Diskussion fiel auf der Generalversammlung der Internationalen Astronomischen Union die Entscheidung, Pluto seinen Status als 9. Planeten eures Sonnensystems abzuerkennen. Von einem Tag auf den anderen umkreisten nur noch acht Planeten eure Sonne, wobei Neptun der äußerste von ihnen war.

In den folgenden Jahren verdichtete sich eine reißerische Theorie: Am Rand des Sonnensystems müsste sich ein bis dato unbekanntes, riesiger Himmelskörper befinden. Ausgangspunkt der Vermutungen waren die Daten, die die Raumsonden *Voyager 2* und später *New Horizons* übermittelten. Ungewöhnliche Verzerrungen ihrer Messwerte und phasenweise Aussetzer der Kommunikation stellten die Wissenschaftler vor ein Rätsel. Anfänglich als Hirngespinnst abgetan, ließen sich mit der Zeit viele Skeptiker von den schlüssigen Indizien überzeugen. Doch die Datenlage war schon bald aus-

geschöpft und konnte keine handfesten Beweise erbringen.

Am Ende ihrer Möglichkeiten angelangt, rief das Forschungsteam um Dr. Markow das Projekt NAUTILUS ins Leben: Ein bemanntes Raumschiff sollte ausgesendet werden, um die Existenz dessen zu überprüfen, was ein neuer 9. Planet sein könnte. Nach vielen Rückschlägen und Jahren der Forschung steht nun endlich die Technologie zur Verfügung, um die Mission durchzuführen. Bleibt nur noch die Frage: Mit welcher Crew? Freiwillige vor!

LEST ZUERST
DIE ANLEITUNG.
DREHT DAFÜR
EINFACH DAS
HEFT UM.