

Astronauten gezocht! Wetenschappers vermoeden een mysterieuze planeet aan de rand van ons zonnestelsel. Tot nu toe werden echter nog geen concrete bewijzen geleverd. Waag jullie daarom samen aan een uniek avontuur in het heelal. Ontdek of de wetenschappers te veel fantasie hebben of dat jullie inspanningen werkelijk iets opleveren.

In dit coöperatieve slagenspel proberen de spelers 50 verschillende missies te volbrengen. Daarin slagen ze alleen als ze een goed team vormen. Om de opdrachten tot een goed einde te brengen, is een goede communicatie onontbeerlijk, maar dat is in het heelal niet altijd even vanzelfsprekend...

## SPEELMATERIAAL

40 grote kaarten (speelkaarten)

36 kleurenkaarten  
in 4 kleuren,  
met waarde 1-9

4 rakettenkaarten  
met waarde 1-4

5 grote herinneringskaarten

36 kleine kaarten  
(opdrachtkaarten)

16 fiches

10 opdrachtiches

5 communicatiefiches

1 noodsignaalfiche

1 commandantfiguur

De spelregels + logboek



'De crew' is een coöperatief slagenspel met missies.  
Wat betekent dat?

### Coöperatief

De spelers winnen of verliezen samen. Alleen als alle spelers in hun opdracht slagen en elkaar helpen, kunnen ze het spel winnen.

### Met missies

De spelers reizen door het heelal en moeten 50 missies volbrengen. Elke missie houdt een andere opdracht in. Ze vormen een chronologisch verhaal, maar de spelers kunnen ze ook in een willekeurige volgorde spelen, of een meermaals spelen. De missies staan beschreven in het logboek achter in deze spelregels.

De spelers kunnen dit avontuur wellicht niet in één keer uitspelen. Ze kunnen het beter in verschillende sessies spelen, tot ze alle missies hebben volbracht. De eerste missies gaan heel snel en zullen zelden langer dan 5 minuten duren. Hoe verder het avontuur vordert, hoe langer elke missie zal duren.

### Slagenspel

In 'De crew' krijgen de spelers speelkaarten en elke speler speelt in elke ronde één van zijn handkaarten. Die gespeelde kaarten vormen de 'slag'. De speler die de kaart met de hoogste waarde speelt, wint de slag. Daarbij moeten de spelers volgen.

**Volgen** betekent dat de spelers de kleurkeuze van de eerste speler moeten volgen. Ze moeten dus een kaart van dezelfde kleur spelen als ze die hebben. Heeft een speler geen kaart in de gekozen kleur, dan mag hij een andere kaart spelen, in een willekeurige kleur. Alleen spelers die volgen, kunnen de slag winnen. Van die spelers wint de speler die de kaart met de hoogste waarde speelde. Er zijn vijf soorten kaarten:

### OPGELET

Als de kleuren van de kaarten moeilijk te zien zijn, kun je ze ook onderscheiden dankzij deze vier symbolen:



Bij elke kleur van de kleurenkaarten hoort een symbool.

De missies van 'De crew' vormen een chronologisch verhaal, maar de spelers kunnen missies die ze heel leuk vinden telkens opnieuw spelen, want elk spel zal anders zijn. Speel het spel dan ook zo, dat je er het meeste plezier aan beleeft.

In de marge vatten we de belangrijkste regels kort samen. Zo kunnen de spelers als ze het spel lange tijd niet hebben gespeeld, de draad weer snel oppakken.

