

THE CREW

MISSION SOUS-MARINE

LIVRET DE RÈGLES

COMMENCEZ PAR
LIRE CE LIVRET.
JOUEZ À PARTIR
DE LA PAGE 12 !

Matériel	2
Jeu de plis	3
Communication	5
Préparation d'une mission	7
Déroulement d'une mission	8
C'est parti !	12
Niveau de difficulté	13
Aide du signal de détresse	14
Cartes Tâche	16
Symboles du journal de bord	19
Partie à 2 joueurs	21
Conseils	23
Aide de jeu	24



Vous avez déjà joué à *The Crew*? Dans ce cas, vous pouvez directement passer au chapitre « Déroulement d'une mission » en page 8 !

La variante 2 joueurs se trouve en page 21.

C'est très surprenant ! À ce jour, la très grande majorité des océans de notre planète reste inexploree. Aujourd'hui, vous avez la chance de changer cela ensemble. Partez à l'assaut des profondeurs ! Les commanditaires de votre mission semblent savoir ce qui vous attend dans les abysses, mais ils ne sont pas très loquaces. Plongez au plus profond des océans et découvrez vous-même ce qu'il en est.

The Crew - Mission Sous-Marine est la suite indépendante de *The Crew*, le « Kennerspiel des Jahres 2020 ». Elle peut donc être jouée sans le jeu d'origine. Les 96 cartes Tâche sont riches en nouvelles sensations de jeu et vous poseront de vrais défis. Enfin, n'oubliez pas que, sous l'eau, la communication peut s'avérer compliquée !

MATÉRIEL

40 cartes Océan (grandes cartes)

36 cartes de couleur
(4 couleurs,
de valeurs 1 à 9)

4 cartes Sous-marin
(de valeurs 1 à 4)

5 cartes Rappel (grandes cartes)

96 cartes Tâche
(petites cartes)

6 jetons

5 jetons Sonar

1 jeton Signal de Détresse

1 pion Commandant

1 livret de règles

1 journal de bord



The Crew - Mission Sous-Marine est un jeu de plis coopératif, basé sur un système de missions. OK, mais ça veut dire quoi ?

Coopératif

Vous gagnez ensemble ou vous perdez ensemble : ce n'est qu'en vous aidant mutuellement et en vous assurant que chacun atteint ses objectifs que vous serez en mesure d'accomplir les missions et de remporter la partie.

Système de missions

Votre voyage se compose de nombreuses missions différentes, chacune imposant une condition de victoire spécifique. Jouées l'une à la suite de l'autre, les missions forment une histoire. Mais, si vous le souhaitez, vous pouvez aussi les jouer dans l'ordre de votre choix. **Chaque mission est détaillée dans le journal de bord.**

Vous ne pourrez probablement pas aller au bout de l'aventure en une seule session de jeu. Nous vous conseillons de vous réunir plusieurs fois afin de poursuivre votre progression. Les premières missions ne nécessitent que quelques minutes pour être accomplies. Mais la difficulté augmente au fur et à mesure : chaque mission deviendra donc plus longue à accomplir.

Jeu de plis

Dans *The Crew - Mission Sous-Marine*, toutes les cartes sont distribuées aux joueurs puis, à son tour dans le sens horaire, chacun joue l'une de ses cartes face visible au centre de la table. On appelle « **pli** » l'ensemble des cartes ainsi jouées par les joueurs (une carte par joueur) pendant le tour. Celui qui a joué la carte la plus haute remporte le pli, mais seulement s'il a joué une carte de la série demandée.

Il y a **5 séries de cartes** : rose, bleue, verte, jaune et les cartes Sous-marin. Si possible, **chaque joueur doit « suivre » la série choisie par le premier joueur** (la « série demandée ») en jouant une carte de cette série. **Ce n'est que lorsque vous n'avez aucune carte de cette série dans votre main que vous pouvez jouer une carte d'une série différente.**

ATTENTION

Si vous avez des difficultés à distinguer les couleurs des cartes, vous pouvez vous référer aux symboles suivants :



bleu



vert



rose



jaune

Chaque couleur est associée à un symbole.

The Crew - Mission Sous-Marine vous raconte une histoire, mais vous pouvez aussi jouer les missions de votre choix, car chaque tentative sera différente de la précédente. À vous de choisir !

Cette colonne résume les points de règles les plus importants pour vous aider à vous replonger dans le jeu après une longue pause.

Jouez chacun votre tour dans le sens horaire. À votre tour, jouez l'une de vos cartes. Les cartes jouées forment un pli. La carte la plus forte remporte le pli.

La première carte jouée indique la série qui doit être respectée pour ce pli. **Cela s'applique à la fois aux cartes de couleur et aux cartes Sous-marin.**

Si vous n'avez pas de carte respectant la série, vous jouez la carte de votre choix.

Seules les cartes de la série demandée peuvent remporter le pli, sauf si des cartes Sous-marin ont été jouées. Vous pouvez jouer sans intention de remporter le pli.

Les **cartes Sous-marin** sont des atouts, elles remportent tous les plis. Si plusieurs cartes Sous-marin sont jouées dans un même pli, la carte Sous-marin la plus forte remporte le pli.

Les plis remportés sont mis de côté, face cachée. Seul le dernier pli remporté peut être consulté.

Un pli ne peut être remporté que par la carte la plus haute qui respecte la série demandée (exception faite des cartes Sous-marin). Une fois remporté, le pli est mis de côté, face cachée. Vous ne pouvez consulter que les cartes du dernier pli remporté.

Si vous avez la possibilité de jouer plusieurs cartes, vous êtes libres de choisir parmi celles-ci. Vous pouvez jouer la carte la plus faible même si vous auriez pu remporter le pli avec une autre carte. En d'autres mots, vous n'êtes pas obligés de remporter un pli.

Les cartes Sous-marin sont des atouts. Cela signifie qu'elles remportent toujours le pli, quelles que soient les autres cartes jouées. Vous ne pouvez jouer une carte Sous-marin que pour ouvrir un pli ou lorsque vous n'avez pas de carte de la couleur demandée. **Si une carte Sous-marin ouvre le pli, les autres joueurs doivent respecter cette série s'ils le peuvent (et donc jouer des cartes Sous-marin).** S'il y a plusieurs cartes Sous-marin dans un même pli, la carte Sous-marin la plus haute remporte le pli.

Les illustrations ci-dessous présentent quelques exemples de plis :



Le **8** jaune et le **6** jaune ont été joués pour respecter la série demandée par la première carte, le **2** jaune. Le **8** est le plus fort et remporte donc le pli.



Le **3** vert a été joué pour respecter la série demandée. Le **5** vert est le plus fort et remporte donc le pli. Le **9** rose est d'une valeur supérieure, mais il ne respecte pas la série demandée et ne peut donc pas remporter le pli.

Dans *The Crew - Mission Sous-Marine*, il faut s'organiser pour que les plis soient remportés par les joueurs adéquats. Vous allez devoir habilement vous coordonner pour accomplir les missions.

Communication

L'une des règles les plus importantes de ce jeu est que vous ne pouvez pas donner librement aux autres joueurs des informations sur les cartes de votre main. Vous ne pouvez pas montrer vos cartes, ni dire ou suggérer quelque chose qui permettrait aux autres joueurs de savoir ce que vous avez en main.

Toutefois, une forme de communication est autorisée grâce aux **jetons Sonar**. Chaque joueur dispose d'un jeton Sonar qu'il peut utiliser une fois (et une seule !) par mission. Il peut être utilisé à tout moment **avant un pli**, mais jamais pendant un pli. Si votre mission échoue, vous pourrez bien entendu réutiliser votre jeton Sonar pour une prochaine tentative.

Si des cartes Tâche sont en jeu, vous devez d'abord les répartir entre les joueurs avant de pouvoir communiquer. Les cartes Tâche sont présentées en page 16.



Le **7** bleu est le plus fort et devrait remporter le pli. Mais la carte **1** est une carte Sous-marin, un atout, c'est donc elle qui remporte le pli.



La première carte jouée est une carte Sous-marin de valeur **3**. Le **2** et le **4** sont aussi des cartes Sous-marin. La carte la plus forte est le **4**, elle remporte donc le pli.

Règle d'or pour l'échange d'informations :

Si vous découvrez quelque chose uniquement en prenant connaissance de vos cartes, vous ne pouvez pas divulguer cette information.

À chaque tentative pour accomplir une mission, une seule communication est autorisée par membre d'équipage.

Vous ne pouvez communiquer qu'après avoir distribué les cartes Tâche. Vous pouvez communiquer uniquement avant un pli, jamais pendant.

Communication :

1. Révélez une carte de couleur (pas une carte Sous-marin)
2. Placez votre jeton Sonar sur la carte :
 - › En haut = Plus forte
 - › Au milieu = Seule carte
 - › En bas = Plus faible
3. Prenez une carte Rappel en main

Si vous souhaitez communiquer, prenez une **carte de couleur** de votre main et placez-la devant vous sur la table, face visible, afin que tous les joueurs la voient. **Cette carte fait toujours partie de votre main et peut donc être jouée de manière classique.** La grande différence est que, désormais, les autres joueurs savent que vous la possédez. Placez ensuite votre **jeton Sonar** sur cette carte (côté vert visible) pour donner l'une de ces trois informations :

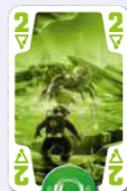
- › Sur le bord haut : c'est votre plus forte carte dans cette couleur.
- › Au milieu : c'est votre seule carte dans cette couleur.
- › En bas : c'est votre plus faible carte dans cette couleur.



*Votre plus forte
carte rose*



*Votre seule
carte jaune*



*Votre plus faible
carte verte*

Vous ne pouvez jamais communiquer sur les cartes Sous-marin.

L'une de ces trois conditions doit s'appliquer. Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez pas communiquer sur cette carte. **Vous ne pouvez jamais communiquer sur vos cartes Sous-marin.**



Vous ne pouvez pas communiquer sur la carte 6 jaune car elle n'est ni la carte jaune la plus forte, ni la plus faible, ni la seule de votre main. Vous ne pouvez pas communiquer sur la carte Sous-marin. Vous pouvez communiquer sur toutes les autres cartes.

La position du jeton Sonar n'est jamais modifiée, même si elle ne reflète plus la réalité. Par exemple, si votre carte « la plus forte » devient votre « seule » carte de cette couleur, votre jeton Sonar ne bouge pas.

Après avoir révélé une carte et placé votre jeton Sonar, ajoutez à votre main **l'une des cartes Rappel**. Elle vous permet de ne pas oublier que l'une de vos cartes est posée sur la table. Lorsque vous jouerez cette carte de couleur, défaussez aussi votre carte Rappel, et **retournez le jeton Sonar du côté rouge** pour indiquer que vous avez déjà communiqué pendant cette mission.



Les cartes Rappel se différencient des autres cartes grâce à leurs deux faces identiques, permettant à tous les membres d'équipage de voir rapidement que vous avez une carte Rappel en main, et donc une carte visible devant vous.

PRÉPARATION D'UNE MISSION

Avant chaque mission, respectez les étapes suivantes :

1. Mélangez les 40 cartes Océan et distribuez-les équitablement, face cachée, aux membres d'équipage. **À 3 joueurs, l'un de vous commence avec une carte de plus.** Après le dernier pli, la carte restante demeure donc non jouée.
2. Chaque membre d'équipage place devant lui son jeton Sonar, côté vert visible. Préparez une carte Rappel par joueur.
3. Placez le jeton Signal de Détresse sur le côté, face cachée.
4. Mélangez les 96 cartes Tâche et regroupez-les en une pioche, face cachée.

La position de votre jeton Sonar ne peut pas être modifiée, même si elle ne reflète plus la réalité.

Après avoir communiqué, ajoutez à votre main une carte Rappel. Elle est défaussée lorsque la carte qu'elle représente est jouée.

Distribuez les cartes Océan aux membres d'équipage.

Les cartes Tâche indiquent ce que vous devez faire pour réussir une mission.



indique que le niveau de difficulté de la mission est de 4.



Piochez des cartes Tâche jusqu'à atteindre le niveau de difficulté requis pour la mission.

DÉROULEMENT D'UNE MISSION

Durant la plupart des missions, vous devrez réaliser un certain nombre de Tâches, présentées sur les cartes Tâche. Sauf indication contraire, les membres d'équipage se répartissent les Tâches entre eux en début de mission. Le nombre de Tâches à réaliser dépend du **niveau de difficulté** de la mission, indiqué par un symbole de ce type :

Chaque carte Tâche indique sur son verso trois **valeurs de difficulté**, pour 3, 4 ou 5 joueurs. Si vous jouez à 4, ne prenez en considération que le chiffre indiqué au milieu de la carte.

Piochez des cartes Tâche jusqu'à ce que les valeurs de difficulté additionnées atteignent le niveau de difficulté de la mission. Vous devez atteindre **précisément** le bon nombre. Il est donc possible que vous deviez ignorer des cartes Tâche.

Nous recommandons de **ne pas remélanger** au paquet les cartes Tâche utilisées, afin d'en obtenir toujours de nouvelles. S'il n'en reste plus suffisamment dans la pioche, alors remélangez-les.



Vous jouez à 4 pour la mission 5, dont le niveau de difficulté se situe à 5. Vous avez déjà pioché deux cartes dont la valeur se situe à 2 et 1. La prochaine carte possède une valeur de 3. Avec cette dernière carte, vous obtiendriez une somme de valeurs de 6 (2+1+3), ce qui est trop élevé.

Ignorez les cartes trop élevées jusqu'à obtenir une carte de valeur 2. Si vous piochez d'abord une carte de valeur 1, il vous faudra encore trouver une autre carte de valeur 1.

Une fois que la somme des valeurs indiquées (pour votre nombre de joueurs) sur les cartes Tâche piochées atteint le niveau de difficulté, placez-les, face visible, au centre de la table. Ce sont les Tâches à réaliser pour la mission en cours. Toutes les autres cartes Tâche seront inutiles pour cette mission, vous pouvez les mettre de côté. Prenez alors connaissance des cartes que vous avez en main. Celui qui possède la carte Sous-marin 4 l'annonce (sans révéler aucune carte) et devient le **Commandant** de cette mission. Il reçoit le pion Commandant.

Il est possible que la série de cartes Tâche que vous devez réaliser soit impossible à effectuer : elles sont incompatibles. Vous trouverez plus d'informations sur ce sujet en page 13.

Le Commandant choisit toujours en premier une carte Tâche au centre de la table. Il la place face visible devant lui. Ensuite, chacun votre tour et dans le sens horaire, choisissez une carte parmi les cartes Tâche restantes et placez-la devant vous, jusqu'à ce qu'elles aient toutes été réparties. Un même joueur peut ainsi recevoir plusieurs Tâches, et tous les joueurs ne reçoivent pas nécessairement le même nombre de Tâches.

Lors des premières missions, il y a peu de Tâches à réaliser. Il est possible que certains joueurs ne reçoivent pas de Tâche, et les missions sont souvent réalisées rapidement.

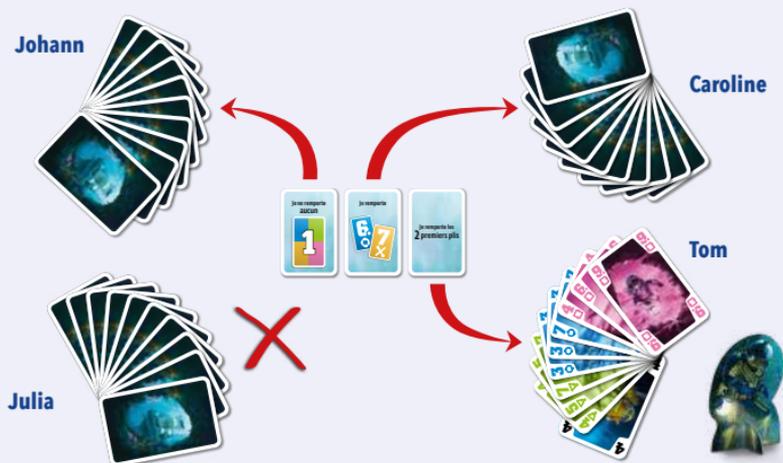
S'il y a **moins de cartes Tâche sur la table que de joueurs**, par exemple trois cartes Tâche pour 4 joueurs, les joueurs peuvent **passer** au moment de choisir une Tâche. Un joueur qui devrait normalement prendre une carte Tâche peut choisir de ne pas le faire (Commandant compris). **Mais il faut que toutes les Tâches aient été distribuées à la fin du tour de table.** Si le nombre de Tâches est supérieur ou égal au nombre de joueurs, il n'est pas possible de passer.

Celui qui possède la carte Sous-marin 4 devient le Commandant de cette mission. Il est toujours considéré comme membre d'équipage.

Dans le sens horaire, en commençant par le Commandant, les joueurs choisissent les cartes Tâche (une carte à la fois).

Vous pouvez passer s'il y a moins de cartes Tâche que de joueurs, mais il faut que toutes les cartes Tâche aient été réparties à la fin du tour.

Exemple de préparation et de distribution des cartes Tâche pour la mission 5 du journal de bord :



Tom a la carte Sous-marin 4. Il est le Commandant de cette mission et donc le premier à choisir une carte Tâche. Puisqu'il est en possession du Sous-marin 4 et du 9 rose, il choisit « Je remporte les 2 premiers plis ». Julia ne souhaite pas prendre de Tâche et passe son tour. Johann et Caroline doivent chacun prendre l'une des Tâches restantes. Aucun d'eux ne peut passer puisque toutes les cartes doivent être réparties à la fin du tour. S'il y avait eu cinq cartes Tâche au milieu, aucun joueur n'aurait pu passer. Après que chacun eut choisi une Tâche, ça aurait été le tour de Tom, qui aurait dû prendre la dernière Tâche.

Une Tâche est accomplie lorsque ses conditions sont remplies et qu'il n'est plus possible d'échouer.

Si toutes les Tâches sont réalisées et les conditions de réussite respectées, alors la mission est accomplie.

Une Tâche est accomplie lorsque ses conditions sont remplies et qu'il n'est plus possible d'échouer. Le joueur qui l'a réalisée retourne alors la carte Tâche face cachée devant lui. **Un membre d'équipage peut réaliser plusieurs Tâches lors d'un même pli.** Dès que **chaque membre a réalisé ses propres Tâches**, la mission est immédiatement accomplie avec succès. Après avoir accompli une mission, vous pouvez noter dans le journal de bord le nombre de tentatives ayant été nécessaires à sa réussite.

Si une seule Tâche ne peut pas, ou plus, être menée à bien, vous avez immédiatement perdu la mission, et devez la recommencer depuis le début. **Pour une nouvelle tentative, mélangez les cartes Océan et redistribuez-les. En ce qui concerne les cartes Tâche, vous pouvez choisir de rejouer avec les mêmes ou d'en piocher de nouvelles.**

Lorsque toutes les Tâches ont été réparties, le Commandant ouvre le premier pli en jouant une carte de sa main. Ensuite, et pour toute la durée de cette tentative, le joueur qui remporte le pli ouvre le suivant. Certaines missions n'utilisent pas de cartes Tâche : pour celles-ci aussi c'est toujours le Commandant qui ouvre le premier pli.

Si la mission échoue, réessayez avec les mêmes Tâches ou piochez-en de nouvelles.

Le Commandant ouvre le premier pli. Ensuite, c'est le joueur qui remporte le pli qui ouvre le suivant.



En tant que Commandant, Tom ouvre la partie. Il commence par jouer son 9 rose. Julia joue un 7 rose. Johann n'a pas de carte rose en main, il peut donc jouer la carte de son choix : le 2 jaune. Il aurait aussi pu jouer une carte Sous-marin, mais l'équipage aurait alors perdu puisque Tom doit remporter les deux premiers plis. Caroline joue le 8 rose. Tom a joué la carte rose la plus haute et remporte donc le pli.

C'EST PARTI !

Vous en savez suffisamment pour plonger dans l'histoire de *The Crew - Mission Sous-Marine*. Commencez par la mission suivante, 40 ans avant notre aventure :

Journal intime de Meg Diver, 17 septembre 1981

Cher Journal, aujourd'hui c'est mon anniversaire, j'ai 10 ans. Et c'est également la plus belle journée de ma vie, car Maman a promis que nous ferions du bateau à voile ! J'ai même eu le droit d'inviter Christine, James et Naomi. J'ai tellement hâte que je n'arrive plus à fermer les yeux, mais il est encore très tôt et, dehors, tout est sombre. J'ai déjà préparé toutes mes affaires, il ne manque plus que mon manteau. Et si j'allais le chercher maintenant ?



Comment procéder :

- Préparez la mission. (*page 7 pour 3 à 5 joueurs, page 21 pour 2 joueurs*)
- Révélez des cartes Tâche depuis la pioche jusqu'à obtenir une carte qui indique une valeur de difficulté de 1 pour votre nombre de joueurs. Placez cette Tâche au milieu de la table, face visible. (*page 8*)
- Le joueur qui possède la carte Sous-marin 4 prend le pion Commandant et décide s'il souhaite prendre la carte Tâche. S'il ne la prend pas, c'est au joueur suivant de décider. Le tour se poursuit dans le sens horaire, jusqu'à ce que l'un des joueurs prenne la Tâche. Il faut forcément qu'elle ait été attribuée à la fin du tour. (*page 9*)
- La partie commence : le Commandant joue sa première carte. Rappelez-vous que vous pouvez communiquer certaines informations. (*pages 5 à 7*)
- Si la partie se termine sans que la Tâche ait été menée à bien, rejouez la mission. Si vous avez réussi, vous êtes prêts pour le journal de bord ! (*page 10*)

Inscrivez votre équipage sur la page 2 du journal de bord, lisez le prologue puis commencez l'aventure avec la mission 1.

Si, en cours d'aventure, vous découvrez de nouveaux symboles, lisez leur description dans le livret de règles (pages 19 à 21).

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Petit conseil : ne sous-estimez pas la difficulté des missions qui vous attendent. Partie après partie, vous vous améliorerez et chaque échec vous permettra de mieux maîtriser les subtilités du jeu. Les missions ont été pensées pour être d'une difficulté croissante. Nous vous conseillons donc de les jouer dans l'ordre. Les cartes sont nombreuses, et les configurations multiples. Il se peut que le hasard rende une mission incroyablement facile ou, au contraire, difficile.

En regardant les cartes qu'il vous reste en main, vous aurez parfois l'intime conviction que la mission est vouée à l'échec. Gardez cela pour vous, ne révélez pas vos cartes. Trop souvent, un détail a été négligé, oublié, ou jugé à la hâte. Continuez simplement à jouer, ce ne sera pas long et vous aurez peut-être l'agréable surprise de sortir victorieux !

Il peut arriver que les Tâches piochées ne permettent pas de mener la mission à bien. Dans ces cas-là, vous devez être vigilants et déterminer si cette situation **aurait pu être évitée**. Si, par exemple, l'un des membres d'équipage devait réaliser la Tâche « Je remporte un pli avec un 2 », mais qu'il ne possédait pas de 2 en main, vous avez soit manqué de vigilance, soit pris un trop grand risque. La mission est alors un échec.

Règle pour les échecs :

Seuls les échecs qui auraient pu être évités par les joueurs sont comptabilisés comme tels dans le journal de bord. Quand ce n'est pas le cas, et selon la situation, changez de cartes Tâche ou redistribuez les cartes Océan.



Faites attention : certaines **combinaisons de cartes Tâche sont impossibles à résoudre**. Par exemple, si les joueurs sont face aux deux Tâches « Je remporte le premier pli » et « Je remporte les 2 premiers plis » et que ces dernières doivent être choisies par 2 joueurs différents, la mission n'est pas réalisable. Dans ces cas-là, remélangez à la pioche la dernière carte Tâche piochée qui pose problème, et remplacez-la par une autre de même valeur de difficulté. En revanche, si ces deux Tâches peuvent être attribuées au même joueur, vous devez les garder.

Enfin, il existe, pour quelques **Tâches qui concernent les Sous-marins**, un ou deux schémas qui empêchent la victoire, quel que soit le joueur qui prend la Tâche. Ces schémas sont précisés sur les cartes et/ou dans le livret de règles. Dans ces cas-là, reprenez et remélangez simplement toutes les cartes. Cela ne compte évidemment pas comme un échec.

Ainsi, vous constatez que, dès le choix des cartes Tâche, vous devrez déjà être aux aguets pour mesurer les chances de succès et les risques d'échec de la mission, ou même pour évaluer sa faisabilité.

Un signal de détresse peut être envoyé avant le premier pli de la mission. Le jeton Signal de Détresse est alors retourné, face Actif visible. Entourez son symbole dans le journal de bord.

AIDE DU SIGNAL DE DÉTRESSE

Au début de chaque mission, après avoir distribué les cartes Océan et, le cas échéant, les cartes Tâche, mais avant toute communication entre les membres d'équipage, vous pouvez envoyer un signal de détresse au bateau de recherche. Décidez ensemble si vous souhaitez utiliser ce soutien, puis retournez le jeton Signal de Détresse, face Actif (balise) visible.

Jeton Signal de Détresse

Actif



Inactif



Entourez immédiatement le cercle représentant le signal de détresse sur la page du journal de bord consacrée à la mission en cours. Chaque membre d'équipage doit alors donner à son voisin l'une des cartes de sa main. Les cartes Sous-marin ne peuvent pas être transmises ainsi. Décidez ensemble si les cartes seront données à votre voisin de gauche ou de droite. Tous les joueurs doivent donner leur carte dans le même sens ! La mission peut ensuite commencer, en suivant les règles habituelles.

Le jeton Signal de Détresse reste actif jusqu'à ce que la mission soit accomplie. Peu importe le nombre de tentatives nécessaires : vous pouvez, au début de chaque essai, donner l'une de vos cartes à votre voisin (de gauche ou de droite, il faut décider ensemble). Même si vous n'utilisez pas son effet à chaque tentative, le jeton Signal de Détresse reste actif. Ce n'est qu'au moment où vous vous lancez dans une nouvelle mission que le jeton est retourné sur sa face Inactif.

L'utilisation du jeton Signal de Détresse sera comptabilisée lors du calcul de votre score. Après avoir accompli une mission, inscrivez dans le journal de bord le nombre de tentatives ayant été nécessaires. Si le symbole Signal de Détresse a été entouré, vous ajoutez 1 tentative supplémentaire à votre score.

Utilisez cette aide selon vos besoins. Si vous voulez rendre votre aventure plus accessible, vous pouvez même activer le jeton Signal de Détresse dès votre première tentative. Mais chaque mission peut être accomplie sans aucun soutien !

Si le signal de détresse est activé, chaque membre d'équipage doit donner une carte à son voisin. Les cartes Sous-marin ne peuvent pas être transmises ainsi !

Tous les membres d'équipage, sans exception, doivent donner l'une de leurs cartes, en respectant le sens choisi.

Le jeton Signal de Détresse reste actif jusqu'à ce que la mission soit accomplie. Il augmente de 1 votre nombre de tentatives à inscrire dans le journal de bord.

TOUTES les missions peuvent être accomplies sans utiliser le signal de détresse. Êtes-vous prêts à relever le défi ?

Chaque carte Tâche ne concerne que le joueur qui l'a sélectionnée.

Chaque joueur pose les plis qu'il a remportés devant lui, face cachée.

Les cartes qui permettent de valider une Tâche peuvent être placées face visible sous la carte Tâche correspondante.

CARTES TÂCHE

Sur chaque carte Tâche figure une Tâche qui doit être réalisée. Chaque carte Tâche ne concerne que le joueur qui l'a sélectionnée. Pour remporter un pli et les cartes qui le composent, un joueur doit jouer sa carte la plus haute pour la série demandée, ou sa carte Sous-marin la plus haute. Chaque joueur pose les plis qu'il a remportés devant lui, face cachée.

Lorsqu'un joueur remporte les cartes qui lui permettent de valider sa Tâche, il peut les placer face visible sous la carte Tâche correspondante. Cela permet de mieux repérer quelles Tâches ont été réalisées ou non.

Sur les cartes Tâche, les autres cartes du jeu sont représentées de façon simplifiée. Les cartes au fond multicolore renvoient toujours à la fois aux cartes bleues, vertes, jaunes et roses, mais jamais aux cartes Sous-marin.



4 bleu



Sous-marin **2**



n'importe quelle
carte rose



n'importe quelle
carte Sous-marin



n'importe quel
7 de couleur



Ces Tâches indiquent les cartes qui doivent être remportées par le joueur. Lorsque plusieurs cartes sont représentées, cela ne signifie pas qu'elles doivent être remportées dans le même pli. Sur certaines cartes Tâche figurent également d'autres conditions, qui doivent elles aussi être remplies.

Pour ces Tâches, vous devez remporter plusieurs cartes de même valeur ou de même type. « **Exactement** » signifie que vous devez remporter exactement le nombre de cartes indiqué. « **Au moins** » signifie que vous pouvez en remporter plus, mais en aucun cas moins.

Pour ces Tâches, vous devez remporter des plis ou des cartes précises en jouant les cartes indiquées. Notez que la Tâche avec le Sous-marin n'est pas réalisable si un seul joueur possède toutes les cartes Sous-marin et la carte à remporter. Dans ce cas-là, remélangez toutes les cartes Océan et redistribuez-les.

Pour ces Tâches, aucune des cartes indiquées ne doit se trouver parmi vos plis remportés, jusqu'à la fin de la mission.

Ces Tâches indiquent quels sont les premiers et/ou derniers plis de la partie que vous devez ou ne devez pas remporter. « **Que** » signifie que vous ne devez remporter aucun des autres plis de la partie.

Ces Tâches indiquent combien de plis vous devez remporter. « **Exactement** » signifie que vous devez avoir remporté, à la fin de la partie, le nombre de plis indiqué, ni plus ni moins. Peu importe le moment de la mission auquel vous les remportez. « **D'affilée** » signifie que vous devez remporter le nombre de plis indiqués à la suite. Pour ces Tâches, vous pouvez remporter plus de plis d'affilée que le nombre indiqué, ou plus de plis au total, cela n'entre pas en ligne de compte.





Pour ces Tâches, comparez le nombre de plis que vous avez remportés à ceux des autres membres d'équipage. Vous devez en avoir plus ou moins. La Tâche qui consiste à remporter plus de plis que le Commandant ne peut pas être choisie par le Commandant lui-même.



Pour ces Tâches, vous devez dépasser ou, au contraire, ne pas dépasser une somme donnée en cumulant les cartes Océan que vous avez remportées. Attention : les valeurs demandées peuvent varier en fonction du nombre de joueurs. Il existe aussi des Tâches pour lesquelles toutes les cartes remportées dans un pli doivent avoir une valeur inférieure ou supérieure au nombre indiqué. Pour valider ces Tâches, aucune carte Sous-marin ne doit être jouée dans le pli en question.



Pour ces Tâches, observez votre main et estimez combien de plis vous pouvez remporter au cours de cette mission. Écrivez ce nombre puis, selon ce qu'indique la mission, partagez-le ou non avec les autres joueurs. Vous ne validez la Tâche que si votre pronostic s'avère correct.



Pour ces Tâches, vous devez remporter le même nombre de cartes des deux couleurs indiquées. Cela peut être au cours d'un pli spécifique ou sur l'ensemble des cartes remportées, à la fin de la mission. Dans tous les cas, vous devez remporter au moins une carte de chaque couleur indiquée.



Pour ces Tâches, vous devez avoir, à la fin de la mission, plus de cartes de la première couleur indiquée que de l'autre couleur. La Tâche reste valide si vous n'avez aucune carte de la seconde couleur. Dans ce cas-là, une seule carte de la première couleur suffit à réaliser la Tâche.

Pour ces Tâches, vous devez remporter soit toutes les cartes d'une même couleur, soit au moins une carte de chaque couleur. **Les cartes Sous-marin ne comptent pas comme une couleur.**

Pour ces Tâches, vous devez remporter un pli dans lequel toutes les valeurs de cartes sont impaires ou paires. Les plis en question ne doivent pas contenir de carte Sous-marin.

Ces Tâches sont validées à la fin de la mission si le membre d'équipage concerné n'a ouvert aucun pli avec les couleurs indiquées. Cela concerne toutes les couleurs indiquées sur les cartes, mais uniquement au moment d'ouvrir un pli.

SYMBOLES DU JOURNAL DE BORD

Interférences

Si ce symbole est présent dans la description de votre mission, vos communications seront brouillées et limitées. Lorsque vous voulez communiquer malgré les Interférences, placez devant vous l'une de vos cartes, face visible. Cette carte doit respecter, comme d'habitude, l'une des trois conditions (la plus forte carte de sa couleur, la plus faible, ou la seule). La grande différence imposée par les Interférences est que vous ne pouvez pas placer de jeton Sonar sur la carte. Retournez-le du côté rouge puis placez-le à côté de la carte, et non sur la carte. Les autres membres d'équipage devront utiliser leur intuition pour découvrir quelle information vous avez voulu leur transmettre concernant cette carte.

Ivresse des profondeurs

Si ce symbole est présent dans la description de votre mission, disposez sur la table 2 jetons Sonar de moins que le nombre de joueurs. Aucun joueur n'a donc de jeton Sonar automatiquement attribué.



Communiquer avec des Interférences requiert beaucoup d'intuition. Vous révélez une carte, mais vous n'y placez pas de jeton Sonar. Retournez votre jeton du côté rouge.



Retirez 2 jetons Sonar. Les autres sont à la disposition de tous les joueurs.



Révélez une carte de couleur pour déterminer l'état du système de communication.



Choisissez 1 ou 2 joueurs qui se partagent toutes les Tâches. À la fin du tour, toutes les Tâches doivent être attribuées.

Lorsque 2 joueurs se partagent les Tâches, chacun doit en prendre au minimum une. Les autres sont réparties selon leurs préférences.

Lorsqu'un joueur souhaite communiquer, il prend, sans discussion préalable, un jeton Sonar et communique **immédiatement** sur l'une de ses cartes en respectant la règle normale. Si plusieurs jetons Sonar se trouvent sur la table, un même joueur peut communiquer sur plusieurs de ses cartes (une par jeton), à des moments différents ou au même moment. Si tous les jetons Sonar ont été utilisés, les joueurs ne peuvent plus communiquer.

Terrain inconnu

Si ce symbole est présent dans la description de votre mission, révéléz une carte Océan de la pioche avant de distribuer les cartes. La valeur de cette carte détermine les problèmes de communication que vous allez rencontrer pour la mission à venir : **1, 2, 3** signifie que tout sera normal ; **4, 5, 6** qu'il y aura des Interférences ; et **7, 8, 9** que vous ressentirez l'Ivresse des profondeurs. Si vous révéléz une carte Sous-marin, ignorez-la et révéléz une autre carte. Remélangez les cartes ainsi révélées avant de distribuer les cartes à l'équipage.

Missions contre la montre

Si ce symbole est présent dans la description de votre mission, vous pouvez vous chronométrer pour la jouer. Le chiffre indiqué dans le chronomètre correspond au **niveau de difficulté** de la mission. Dès que les Tâches sont réparties, entrez dans un minuteur le temps qui vous est imparti (indiqué sur le journal de bord). Ce n'est que lorsque vous l'aurez lancé que vous pourrez communiquer sur des cartes ou en jouer. Si le temps est écoulé avant que vous n'ayez terminé la mission, vous avez échoué.

Pour les **missions 14, 15 et 16**, le Commandant doit trouver un volontaire. Il interroge chacun des joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Ces derniers peuvent **uniquement** répondre par « oui » ou « non ». Le joueur qui accepte prend **immédiatement** toutes les Tâches. Pour la **mission 26**, c'est le même principe, mais avec cette fois 2 membres d'équipage. Ces derniers peuvent, après avoir accepté, partager les Tâches **entre eux**, selon leurs préférences, mais chacun doit prendre

au moins une Tâche. Comme d'habitude, aucune information concrète ne peut être révélée sur les cartes.

Pour chacune de ces 4 missions, après un tour de table, toutes les Tâches **doivent** être attribuées. Par exemple pour la mission 26, dans une partie à 4, si les deux premiers joueurs refusent, le troisième membre d'équipage et le Commandant sont obligés de se répartir toutes les Tâches.

Si vous ne le souhaitez pas, vous n'êtes pas obligés de jouer avec le minuteur. Suivez les instructions de répartition des Tâches. En fonction des missions, vous ajouterez des problèmes de communication ou augmenterez la difficulté.

Libre répartition des Tâches

Si ce symbole est présent dans la description de votre mission, vous pouvez librement discuter pour vous répartir les Tâches. Dites quelles sont les Tâches que vous aimeriez prendre et répartissez-les en conséquence. Il n'est pas nécessaire que les Tâches soient réparties équitablement : un seul membre d'équipage peut avoir un courage tentaculaire et choisir de toutes les prendre.

Lancez le minuteur après la répartition des Tâches.



Discutez librement de la répartition des Tâches et répartissez-les en conséquence.

PARTIE À 2 JOUEURS

Vous pouvez également explorer les profondeurs de l'océan à 2 joueurs en suivant les étapes ci-dessous :

1. Mettez de côté la carte Sous-marin 4.
2. Parmi les 39 cartes Océan restantes, piochez-en 7 et alignez-les, face cachée, sur la table, l'une à côté de l'autre. Placez ensuite 7 autres cartes, face visible, de manière à recouvrir chacune des 7 premières cartes.
3. Mélangez la carte Sous-marin 4 aux cartes restantes et distribuez-les équitablement aux 2 membres d'équipage, face cachée (13 cartes par joueur).
4. Chaque membre d'équipage place un jeton Sonar devant lui (face verte), ainsi qu'une carte Rappel.
5. Placez le jeton Signal de Détresse sur le côté, face cachée.
6. Mélangez les 96 cartes Tâche et formez une pioche face cachée.



À 2 joueurs, un troisième joueur est incarné par *Tonoja* grâce à une double rangée de 14 cartes.

Le Commandant choisit les Tâches attribuées à *Tonoja* et joue les cartes de *Tonoja*. Aucune discussion n'est autorisée pour l'aider à prendre ses décisions.

Dans une partie à 2 joueurs, le rôle du Commandant est là aussi assuré par le joueur qui possède la carte Sous-marin 4. Ses devoirs sont toujours les mêmes : choisir en premier une carte Tâche, ouvrir le premier pli et mettre en œuvre les règles spéciales de certaines missions.

De plus, le Commandant est désormais responsable de *Tonoja*. *Tonoja* est une intelligence artificielle qui vous accompagne dans votre aventure. Elle est représentée par la double rangée de 14 cartes mise en place plus tôt. Comme *Tonoja* est une entité sans enveloppe physique, c'est le Commandant qui doit prendre les décisions pour elle. *Tonoja* est tout de même considérée comme un troisième membre d'équipage. Pendant le tour de jeu de *Tonoja*, le Commandant décide seul de la carte que *Tonoja* doit jouer, prise parmi les cartes visibles de la double rangée. Le second membre d'équipage ne peut pas intervenir dans cette décision. Même lors de la distribution des cartes Tâche, le Commandant décide quelles Tâches sont endossées par *Tonoja*. Traitez *Tonoja* comme un membre d'équipage, et décidez à quelle place elle « s'assoit ».

Exemple de zone de jeu de *Tonoja* en début de mission :



Seules les cartes face visible de *Tonoja* peuvent être jouées.

Seules les cartes face visible de *Tonoja* peuvent être jouées. Lorsqu'une carte est jouée et le pli remporté (pas avant), la carte qu'elle recouvrait est révélée : elle est alors retournée face visible.

CONSEILS

- Ne pas communiquer, c'est aussi communiquer ! Cela signifie que vous pourrez souvent réaliser votre Tâche immédiatement sans que personne n'intervienne.
- Généralement, il est plus facile de remporter une carte que vous n'avez pas en main. C'est particulièrement vrai pour les cartes de faible valeur.
- Avec les cartes Sous-marin, vous pouvez facilement remporter des cartes d'une couleur que vous n'avez pas en main.
- N'oubliez pas que la carte Sous-marin 4 remporte toujours le pli, c'est la carte la plus forte du jeu. **Remarque** : comme il y a une carte de plus dans une partie à 3 joueurs, le Sous-marin 4 peut ne jamais apparaître au cours de la mission !
- Être capable de réaliser plusieurs Tâches en un seul pli est un vrai avantage. Pensez-y lorsque vous choisissez vos Tâches.
- Si vous n'avez en main que le 8 et le 9 d'une même couleur, il est préférable de communiquer sur le 8 en indiquant que c'est votre carte la plus faible, plutôt qu'en indiquant que le 9 est votre carte la plus forte. Tout le monde comprendra que vous avez aussi le 9 en main.



Thomas Sing vit dans la ville de Constance, au bord du lac de Constance. Il y a quelques années, ce diplômé en économie a acquis avec des amis un magasin. Il a pu profiter de son temps libre pour s'adonner à ses passions : les mathématiques, le jeu *Miss Lupin* et, bien sûr, la création de jeux. Pendant ses études, Thomas Sing a détenu un record du monde aux petits chevaux et s'est retrouvé dans le *Livre Guinness des records*.

Avec *The Crew* et *The Crew - Mission Sous-Marine*, il a réussi à réunir d'une manière originale et fascinante deux genres de jeux très populaires : les jeux de plis et les jeux coopératifs.

L'auteur et l'éditeur souhaitent remercier tous ceux qui ont contribué à la création de *The Crew - Mission Sous-Marine*, et ont permis, grâce à leurs idées et à leur créativité, d'en faire le jeu qu'il est aujourd'hui. Nous pensons tout particulièrement à Marco Armbruster, Wolfgang Schmidts, Christian Sachseneder, Alexandra Kunz et l'équipe éditoriale de Kosmos.

Un remerciement spécial à Klaus, Ralf et Volker, qui étaient toujours prêts à explorer les profondeurs des océans.

Auteur : Thomas Sing

Illustrateur : Marco Armbruster

Graphisme :

Sensit Communication

Rédaction : Kilian Vosse

Production technique :

Monika Schall

Édition française : IELLO

Traduction française :

Laura Muller-Thoma

Relecture française :

Maëva Debieu, Marie-Laure

Faurite (Tradixit), Robin Houplier,

MeepleRules.fr

© 2021 KOSMOS Verlag,

Stuttgart, Allemagne

© 2021 IELLO pour la version française

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341, 54180 Heillecourt, France

www.iello.com

Tous droits réservés

Imprimé en Pologne

AIDE DE JEU



carte rose
la plus haute

seule carte
jaune

carte verte
la plus basse

Communication :

La communication est autorisée une fois par membre d'équipage et par mission, mais jamais pendant un pli. Vous ne pouvez jamais communiquer sur les cartes Sous-marin. Les jetons Sonar ne peuvent pas être déplacés, et ce, même si l'information n'est plus valable.

Interférences :

Communiquez sur une carte selon la règle normale, mais sans placer de jeton Sonar dessus.



Ivresse des profondeurs :

Retirez 2 jetons Sonar de la partie. Le reste est à disposition de tout l'équipage.



Libre répartition des Tâches :

Discutez de la répartition des Tâches et partagez-les en conséquence.



Missions contre la montre :

Pour ces missions, le Commandant interroge les joueurs dans le sens horaire. Ils ne peuvent répondre que par « oui » ou « non ». Le premier (et, le cas échéant, le deuxième joueur) qui répond « oui » récupère toutes les Tâches. Si vous jouez sans limite de temps, augmentez le niveau de difficulté et/ou les problèmes de communication.



Terrain inconnu :

Révélez une carte de couleur au hasard :



N'oubliez pas :

- Vous devez toujours jouer une carte de la série demandée si possible, même s'il s'agit d'un Sous-marin.
- C'est toujours le Commandant qui choisit en premier une Tâche et qui ouvre le premier pli.
- Vous avez le droit de passer seulement s'il y a moins de Tâches que de joueurs.
- Vous n'avez le droit de consulter que le dernier pli remporté.
- Les cartes remportées lors d'une Tâche peuvent être glissées sous la carte Tâche correspondante.
- Si une mission échoue, essayez une nouvelle fois ou piochez de nouvelles Tâches.