

THE CREW

کاوش برای سیاره نهم

راهنمای بازی خدمه

از اینجا خواندن قوانین بازی را
آغاز کنید!
از صفحه ۱۳ بازی را آغاز کنید!

۴.....	اجزاء بازی.....
۵.....	کلیات بازی.....
۷.....	ارتباط.....
۱۰.....	آماده سازی مراحل و ترتیب بازی.....
۱۴.....	درجه سختی بازی و سیگنال امداد.....
۱۶.....	سمبل‌ها و توکن‌ها.....
۲۰.....	بازی ۵ نفره.....
۲۱.....	بازی ۲ نفره.....
۲۳.....	نکات و مدل‌های بازی.....





استخدام فضانورد! دانشمندان می‌گویند سیاره‌ای مرموز به عنوان نهمین سیاره در گوشه‌ی منظومه شمسی وجود دارد. اما با وجود تمام تلاش‌هایشان، آن‌ها تاکنون قادر به ارائه‌ی مدارک قابل توجهی، جهت اثبات وجود این سیاره نبوده‌اند. به این ماجراجویی فضایی هیجان‌انگیز بپیوندید تا پیدا کنید که این تئوری‌ها فقط تخیلاتی برپایه علم هستند و یا شما سیاره نهم را کشف خواهید کرد.

در این بازی Cooperative (مشارکتی) و Trick-taking (کارت سر برنده!)، شما می‌بایست 50 مأموریت مختلف را کامل کنید. اما شما فقط زمانی موفق خواهید شد که مثل یک تیم با هم همکاری کنید. برای گذر از چالش‌ها و موفقیت در مأموریت‌ها، ارتباط بین فضانوردان ضروری خواهد بود، اما در فضا همه چیز میتواند سخت تر از آن چیزی باشد که شما انتظار دارید...

سن
۱۰+

تعداد بازیکنان
۳-۵*

*مدل ۲ نفره بازی
در صفحه ۲۱

محتویات جعبه بازی:

۴۰ کارت بزرگ (کارت‌های بازی)



۳۶ کارت رنگی

در چهار رنگ با شماره‌های ۱ تا ۹

۴ کارت فضاییما

با شماره‌های ۱ تا ۴

۵ کارت یادآوری



۳۶ کارت کوچک

(کارت‌های وظیفه)



۱۶ توکن

۱۰ توکن وظیفه

۵ توکن ارتباط رادیویی

۱ توکن سیگنال امداد

۱ توکن فرمانده

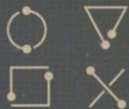
۱ دفترچه قوانین بازی

۱ کتابچه گزارش سفر



توجه!

* اگر تفاوت رنگ بین کارت‌ها به راحتی برایتان قابل تشخیص نبود، می‌توانید از نشانه‌های زیر به عنوان جایگزین استفاده کنید:



هر یک از رنگ‌های کارت‌ها به یکی از این نشانه‌ها مرتبط شده‌اند.

بازی خدمه (The Crew) یک بازی مشارکتی - مأموریتی به سبک Trick-taking (کارت سر برنده!) است. این به چه معناست؟

مشارکتی (Cooperative)

شما یا با هم برنده بازی می‌شوید یا همگی می‌بازید. تنها در صورت همکاری با یکدیگر شما می‌توانید مأموریت‌ها را با موفقیت به پایان برسانید و برنده بازی شوید.

مأموریتی (Mission-based)

سفر شما طی ۵۰ مأموریت مختلف انجام می‌شود. هر کدام با شرایط منحصر به فرد برای برنده شدن که شما تحت عنوان یک داستان دنباله دار و منسجم آن را دنبال می‌کنید. اما در صورت تمایل شما می‌توانید مأموریت‌ها را بدون ترتیب بازی کنید. این مأموریت‌ها در کتابچه گزارش سفر، جداگانه در جعبه بازی قرار گرفته است.

احتمالاً شما نمی‌توانید تمام مأموریت‌های بازی را به یکباره به اتمام برسانید، بنابراین بهتر است تا در موقعیت‌ها و زمان‌های مختلف برای به اتمام رساندن بازی دور هم جمع شوید. چند مأموریت ابتدایی بازی معمولاً بیش‌تر از ۵ دقیقه زمان نیاز ندارند تا به اتمام برسند، اما با پیشروی در مراحل بازی شما با مأموریت‌های دشوارتری مواجه می‌شوید که نیازمند زمان بیشتری برای به پایان رساندن هستند.

بازی Trick-taking (کارت سر برنده!)

تمامی کارت‌ها بین بازیکنان پخش شده است و هر کدام از بازیکنان به نوبت یکی از کارت‌های دست‌شان را «به رو» در وسط میز بازی می‌کنند. به این حالت از بازی کردن یک کارت توسط هر یک از بازیکنان، تریک "trick" گفته می‌شود. بازیکنی که بالاترین عدد کارت‌ها را قرار داده باشد برنده این دور محسوب می‌شود، اما به شرطی که این بازیکن قانون دنبال کردن کارت مرجع را رعایت کرده باشد.

بطور کلی پنج نوع کارت تعیین کننده کارت مرجع در بازی وجود دارد: صورتی، آبی، سبز، زرد و کارت‌های فضاییما. دنبال کردن کارت مرجع بدین معناست که هر بازیکن باید کارت خود را با توجه به کارت انتخاب شده توسط اولین بازیکن انتخاب کند و کارت مشابه آن کارت را بازی کند. تنها در صورت نداشتن از آن نوع کارت شما می‌توانید از کارت‌ها با رنگ یا مدل‌های دیگر استفاده کنید.

بازی خدمه (The Crew) به صورت یک داستان ارائه شده اما شما به راحتی می‌توانید مأموریت مورد دلخواه‌تان را برای بازی کردن انتخاب کنید، چون هر بار با تجربه‌ای جدید از تلاش کردن در یک مأموریت روبه‌رو می‌شوید، پس به روشی که برایتان لذت بخش‌تر است بازی کنید.

این ستون‌ها شامل توضیحات مختصری از قوانین مهم بازی هستند تا در هر زمان از بازی اطلاعات مورد نیازتان به راحتی به شما یادآوری شود.

هر چند در یک دور بازی تنها کارتی برنده می‌شود که با کارتی که بعنوان **کارت مرجع** بازی شده، مشابه باشد.

کارتی که دارای بالاترین مقدار عددی است و مشابه با اولین کارت بازی شده (**کارت مرجع**) در این دور است برنده می‌شود. کارت‌های یک دور برنده «به پشت» در کناری قرار می‌گیرد و شما در صورت نیاز تنها اجازه دارید به کارت‌های یک دور برنده‌ای که اخیراً کنار گذاشته شده، نگاهی بیندازید.

در طول یک دور بازی هیچ اجباری به بازی کردن یک کارت مشخص ندارید. اگر شما چندین انتخاب برای بازی کردن دارید می‌توانید یک کارت با ارزش مقداری کم را بازی کنید، با این حال که با بازی کردن یک کارت با ارزش بالاتر، برنده بازی می‌بودید. به زبانی دیگر شما اجباری به بردن یک دور بازی ندارید.

کارت‌های فضاییما همیشه ارجحیت دارند. این به این معنی است که همیشه دور بازی را می‌برند بدون توجه به سایر کارت‌هایی که در این دور وجود دارند. به این کارت‌ها ترامپ (Trump) گفته می‌شود. در طول یک دور بازی با کارت مرجع رنگی، در صورتی که امکان بازی کردن با توجه به کارت مرجع نباشد، میتوان کارت فضاییما را بازی کرد.

اگر کارت فضاییما بعنوان کارت مرجع بازی شود (اولین کارت دور بازی)، سایر بازیکنان نیز می‌بایست در صورتیکه کارت فضاییما دارند آن را بازی کنند.

اگر چندین کارت فضاییما در یک دور بازی قرار بگیرد، کارتی که ارزش مقداری بالاتری دارد، برنده محسوب می‌شود.

در این مثال‌ها نشان داده می‌شود که در یک دور بازی کدام کارت‌ها با توجه به اولین کارت بازی شده (کارت مرجع) می‌بایست بازی شوند:



کارت شماره 5 سبز بعنوان کارت مرجع و اولین کارت بازی شده و کارت‌های 3 سبز و 9 صورتی دنبال آن توسط سایر بازیکنان بازی شده (بازیکن سوم کارت سبزی برای بازی کردن نداشته) کارت 9 صورتی با این حال که دارای ارزش مقداری بالاتری است نمی‌تواند برنده این دور باشد و کارت 5 سبز این دور را می‌برد.



کارت‌های 8 و 6 زرد به دلیل مرجع بودن کارت 2 زرد به دنبال آن بازی شده‌اند. کارت 8 زرد دارای ارزش مقداری بالاتری است پس برنده این دور است.

در هر مرحله، در جهت عقربه‌های ساعت هر بازیکن کارتی را بازی می‌کند. این کارت‌ها یک دور بازی را می‌سازد. بالاترین کارت بازی شده برنده دور بازی است.

اولین کارتی که در هر دور بازی می‌شود تعیین کننده نوع کارت‌هایی است که در آن دور می‌بایست بازی شوند.

این قانون هم کارت‌های رنگی است و هم کارت‌های فضاییما.

اگر کارتی از نوع کارت مرجع برای بازی کردن نداشته باشید، در این صورت هر کارت دیگری را می‌توانید بازی کنید.

فقط کارت‌های مشابه با کارت مرجع می‌توانند برنده دور بازی باشند مگر کارت فضاییما که هر شرایطی برنده است.

شما الزامی به برنده شدن در یک دور بازی ندارید.

کارت‌های فضاییما در هر شرایطی برنده هستند و در شرایطی که چندین کارت فضاییما در یک دور بازی قرار بگیرد، کارتی که ارزش مقداری بالاتری دارد، برنده محسوب می‌شود.

کارت‌های یک دور برنده «به پشت» در کناری قرار می‌گیرد و شما فقط اجازه نگاه کردن به آخرین دور از این کارت‌ها را دارید.

قوانین مربوط به تبادل
اطلاعات:

اگر شما با توجه به
کارت‌های خودتان
متوجه چیزی شدید، شما
اجازه ندارید درباره این
اطلاعات صحبت کنید.

برای هر بازیکن فقط یک
توکن ارتباط رادیویی در
هر مأموریت بازی وجود
دارد.

توکن ارتباط رادیویی تنها
در زمان بعد از مرحله
پخش کردن کارت‌های
وظیفه و یا هر بار قبل
از شروع دور بازی قابل
استفاده است و هیچ وقت
در طول دور بازی قابل
استفاده نیست.

در بازی خدمه **The Crew** همیشه موضوع سر این است که
یک بازیکن به درستی یک دور مناسب با روند بازی را ببرد.
شما برای موفقیت در مأموریت‌ها به هماهنگی نیاز دارید.

ارتباط



یک قانون خیلی مهم در این بازی این است که
شما اجازه ندارید در مورد کارت‌های دست‌تان
صحبت کنید. شما اجازه نشان دادن، پیشنهاد دادن و
یا صحبت در مورد کارتهایتان را ندارید. اما امکان
ایجاد ارتباط از طریق **توکن‌های ارتباط رادیویی**
وجود دارد. هر کدام از شما یک توکن ارتباط
رادیویی دارید که تنها فقط یکبار در هر مأموریت
می‌توانید از آن استفاده کنید. این توکن در هر



زمان قبل از یک دور می‌تواند استفاده شود اما هیچ وقت در
حین انجام یک دور اجازه استفاده از آن را ندارید. اگر در انجام
یک مأموریت شکست خورید طبیعتاً می‌توانید در تلاش بعدی
مجدداً از توکن‌تان استفاده کنید.

اگر کارت‌های وظیفه در بازی هستند شما ابتدا باید قبل از
اینکه ارتباط بگیرید، کارت‌های وظیفه را بین خودتان پخش
کنید.

در صفحه 10 درباره کارت‌های وظیفه توضیح داده شده.



اولین کارت بازی شده کارت **3** فضاییما بوده و
کارت‌های **2** و **4** فضاییما نیز بعد از آن بازی شده.
بالاترین کارت این دوره کارت **4** فضاییما است که
برنده دور می‌شود.



کارت **3** ایی بازی شده بوده و کارت **7** ایی چون بیشتر
است می‌بایست برنده این دور باشد اما بدلیل وجود کارت
1 فضاییما و اینکه کارت‌های فضاییما همیشه ارجحیت
دارند، کارت **1** فضاییما برنده این دور است.

ارتباط:

یک کارت از دست‌تان را رو کنید. (فضایما نباشد)

توکن ارتباط رادیویی را بر روی کارت قرار دهید:

< بالا: بیشترین
< وسط: یک کارت
< پایین: کمترین

یک کارت یادآوری بردارید و به دست‌تان اضافه کنید.

وقتی که خواستید ارتباط برقرار کنید، یکی از کارت‌های رنگی دست‌تان را انتخاب کنید و در مقابل‌تان قرار دهید به نحوی که برای همه بازیکنان قابل رویت باشد. این کارت «به رو» و همچنان به عنوان یکی از کارت‌های بازی شما محسوب می‌شود و مانند روال عادی بازی می‌توانید از آن استفاده کنید و تنها تفاوتش در این است که سایر بازیکنان نیز می‌دانند شما این کارت را برای بازی کردن در اختیار دارید. سپس توکن ارتباط رادیویی که در اختیار دارید از سمت سبز رنگش بر روی این کارت قرار دهید تا بتوانید این اطلاعات را مخابره کنید:

< در قسمت بالای کارت، اگر این کارت بیشترین عددی است که از این رنگ دارید.

< در قسمت میانی کارت، اگر این کارت تنها کارتی است که از این رنگ دارید.

< در قسمت پایین کارت، اگر این کارت کمترین عددی است که از این رنگ دارید.



بیشترین کارت صورتی شما



تنها کارت زرد شما



کمترین کارت سبز شما

یکی از این شرایط باید باشد تا بتوانید ارتباط برقرار کنید، در غیر اینصورت شما مجاز به استفاده از این امکان نیستید.

کارت‌های فضایما هرگز برای ارتباط گرفتن استفاده نمی‌شوند.

کارت‌های فضایما هرگز برای ارتباط گرفتن استفاده نمی‌شوند.



6 نمی‌تواند برای ارتباط گرفتن استفاده شود بدلیل اینکه بعنوان بیشترین کارت زرد و یا کمترین کارت زرد موجود محسوب نمی‌شود و همچنین تنها کارت زرد موجود نیز نمی‌باشد. فضایما هم که برای ارتباط گرفتن استفاده نمی‌شود، اما از سایر کارت‌ها برای ارتباط برقرار کردن می‌توان استفاده نمود.



محل قرارگیری توکن ارتباط رادیویی بر روی کارت نباید تغییر کند، حتی اگر شرایط اعلام شده توسط شما دیگر درست نباشد. بعنوان مثال ممکن است یک کارت ارتباطی با مفهوم بیشترین مقدار در طول بازی به تنها کارت موجود در دست شما تغییر کند، با این حال شما نباید جای توکن ارتباط رادیویی را بر روی کارت تغییر دهید.



بعد از قرار دادن توکن ارتباط رادیویی بر روی کارت، یکی از **کارت‌های یادآوری** را بزدارید و به کارت‌های دست تان اضافه کنید. شما می‌توانید با توجه به رنگ و یا سمبل کارتی که برای ارتباط گرفتن استفاده کرده‌اید، کارت یادآوری را به نحوی که رنگ و یا سمبل مربوطه در بالای کارت باشد در دست‌تان قرار دهید. این کار به

این منظور است که به شما یادآوری شود که کارت ارتباطی شما هنوز بر روی میز قرار گرفته و اینکه این کارت از چه رنگ یا سمبلی است.

وقتی کارت ارتباطی را در جریان دور بازی قرار دادید، شما می‌توانید کارت یادآوری را از دست‌تان خارج کنید که در اینصورت می‌بایست توکن رادیویی ارتباطی‌تان را به سمت قرمزش برگردانید که با این کار مشخص شود شما در این مأموریت از توکن ارتباط رادیویی خود استفاده کرده‌اید و دیگر امکان استفاده مجدد از آن را در این مأموریت ندارید.

کارت‌های یادآوری به لحاظ ظاهری از هر دو سمت متفاوت از سایر کارت‌ها هستند تا سایر بازیکنان بدانند که شما کارت یادآوری‌تان را همچنان در دست‌تان دارید.



محل قرارگیری توکن
ارتباط رادیویی بر روی
کارت نباید تغییر کند حتی
اگر شرایط اعلام شده
توسط شما دیگر درست
نباشد.

بمحض اینکه کارت
ارتباطی شما بازی شد،
کارت یادآوری را از
دست‌تان خارج کنید.

آماده‌سازی مأموریت

اقدامات زیر را قبل از هر مأموریت انجام دهید:

۱- ۶۰ کارت بزرگ بازی را «به پشت» بر بزنید و به تعداد مساوی بین بازیکنان تقسیم کنید.

اگر با سه بازیکن بازی می‌کنید، یک بازیکنان یک کارت بیشتر نسبت به بقیه دریافت می‌کند که در دور آخر بازی، این کارت باقی می‌ماند که در جریان بازی قرار نمی‌گیرد.

۲- هر بازیکن یک توکن ارتباط رادیویی در جهت سبز توکن در مقابل خود قرار می‌دهد.

برای هر بازیکن یک کارت یادآوری کنار بگذارید.

۳- توکن سیگنال امداد را «به پشت» در وسط میز بازی قرار دهید.

۴- ۳۶ کارت کوچک وظیفه را «به پشت» بر بزنید و بصورت ستون در وسط میز بازی قرار دهید.

توکن‌های وظیفه را در دسترس قرار دهید.

مراحل مأموریت

در هر مأموریت شما می‌بایست تعداد مشخصی از وظیفه‌ها را انجام دهید. این وظیفه‌ها بوسیله کارت‌های وظیفه مشخص شده‌اند که مدل کوچک شده کارت‌های رنگی بزرگ بازی هستند. مگر اینکه یک مأموریت شرایط دیگری را برای انجام نیاز داشته باشد، که بازیکنان وظیفه‌ها را با توجه به آن شرایط، بین خودشان توزیع می‌کنند. شما تعداد وظیفه موجود در یک مأموریت را بوسیله این علامت تشخیص می‌دهید: **4**

از ستون کارت‌های وظیفه (کارت‌های کوچک) به تعداد مشخص شده از کارت‌های وظیفه آن مأموریت بردارید و آن‌ها را «به رو» در وسط میز بازی قرار دهید. باقی کارت‌های وظیفه را به کناری بگذارید چون در این مأموریت استفاده نمی‌شوند. حالا به کارت‌های دست‌تان نگاه کنید، بازیکنی که کارت **4** فضاپیما را در اختیار دارد، بعنوان فرمانده در این مأموریت بازی می‌کند. این بازیکن توکن فرمانده را در مقابل خودش قرار می‌دهد.

فرمانده کسی است که همیشه اولین کارت وظیفه را از بین کارت‌ها برای خود انتخاب می‌کند و «به رو» در مقابل خود می‌گذارد، سپس بقیه بازیکنان در جهت عقربه‌های ساعت، هر کدام یک کارت وظیفه را انتخاب و «به رو» در مقابل‌شان قرار می‌دهند.

کارت‌های بزرگ بازی بین بازیکنان تقسیم می‌شود، این‌ها کارت‌هایی است که بازیکنان در دست‌شان می‌گیرند و با آن‌ها بازی می‌کنند.

کارت‌های وظیفه (کارت‌های کوچک) تعیین کننده این هستند که کدامیک از کارت‌های بزرگ بازی در آن دور بازی باید برنده شود.

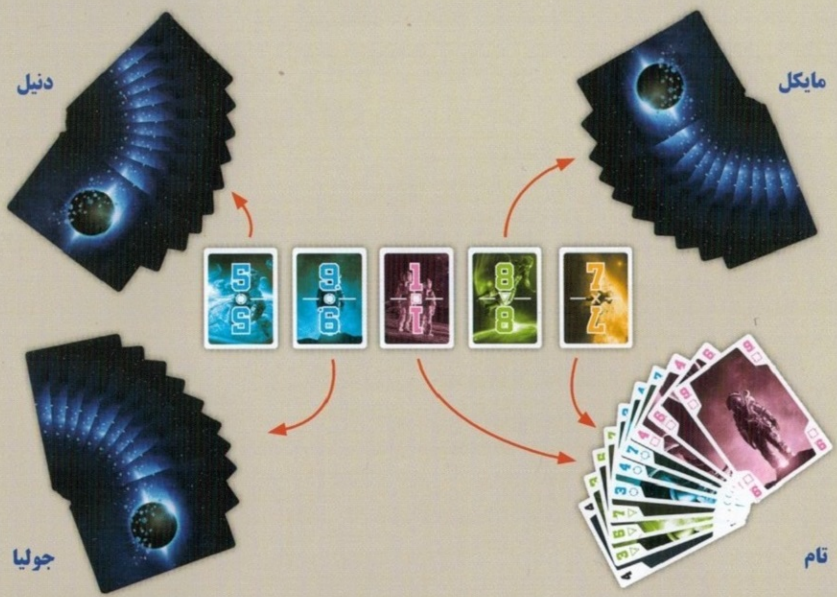
بازیکنی که کارت 4 فضاپیما را دارد، فرمانده این مأموریت در بازی است، فرمانده همچنان مانند سایر بازیکنان بازی را دنبال می‌کند.

هر یک از بازیکنان یکی یکی کارتهای وظیفه را بر می‌دارند تا تمامی کارتهای وظیفه توزیع شوند.

هر بازیکنی ممکن است چندین کارت وظیفه داشته باشد و لزوماً نباید همه بازیکنان به تعداد برابری توکن وظیفه داشته باشند.

در مأموریت‌های اولیه بازی تعداد کمی کارتهای وظیفه وجود دارد. همه بازیکنان کارت وظیفه ندارند و وظیفه‌ها معمولاً به سرعت انجام می‌شوند.

کارت‌های وظیفه از فرمانده شروع و به ترتیب عقربه‌های ساعت بین بازیکنان تقسیم می‌شود.



مثالی از چیدمان بازی و توزیع کارتها برای مأموریت شماره 18 طبق کتابچه گزارش سفر : تام کارت 4 فضاییما را دارد این به این معناست که او فرمانده این مأموریت بازی است و اولین کسی است که یکی از کارتهای وظیفه را انتخاب می‌کند او کارت 1 صورتی را انتخاب می‌کند چرا که او کارت 9 صورتی را در دستش دارد پس کارت 1 صورتی را به راحتی می‌تواند در یک دور بازی بیورد جولیا و دنیل هر کدام یک کارت وظیفه آبی را انتخاب می‌کنند مایکل تنها حق انتخاب بین کارتهای سبز و زرد را دارد پس تصمیم می‌گیرد کارت سبز را انتخاب کند چون همچنان یک کارت وظیفه در وسط میز بازی باقی مانده، تام مجبور می‌شود کارت وظیفه زرد را برپارد. برنده شدن در این وظیفه برای تام آسان نخواهد بود چون او هیچ کارت زردی در دستش برای بازی کردن ندارد.

زمانی که یکی از بازیکنان کارت‌ری را بازی کنند که همسان با کارت وظیفه‌ی یکی از بازیکنان باشد، بازیکنی که آن کارت وظیفه را در اختیار دارد باید برنده‌ی آن دور بازی شود تا آن وظیفه با موفقیت انجام شود. سپس او کارت وظیفه مربوطه را «به پشت» به نشانه کامل شدن وظیفه‌اش بر می‌گرداند.

همچنین یک بازیکن می‌تواند چندین وظیفه را در یک دور بازی هم‌زمان به پایان برساند. بمحض اینکه تمامی بازیکنان همه وظیفه‌های‌شان را کامل کردند، آن مأموریت با موفقیت به پایان رسیده و می‌تواند مأموریت بعدی را آغاز کند. زمانی که مأموریتی به پایان رسید، تعداد دفعاتی را که تلاش کردید تا مأموریت بازی به پایان برسد در کتابچه گزارش سفر ثبت کنید.

زمانی که بازیکنی یک دور از بازی را برنده شود که کارت وظیفه‌اش را در اختیار نداشته و کارت‌ری را که بازی کرده و برنده شده مرتبط با کارت وظیفه بازیکن دیگری بوده، باعث شکست مأموریت می‌شود و می‌بایست این مأموریت را مجدداً از ابتدا آغاز کنند. در هر تلاش مجدد برای یک مأموریت، شما می‌بایست تمام کارت‌ها را مجدداً بر بزنید و به هر بازیکن کارت‌های بازی جدید بدهید و بازیکنان کارت‌های وظیفه جدید انتخاب کنند.

زمانی که تمامی کارت‌های وظیفه بین بازیکنان پخش شد، فرمانده اولین دور بازی را شروع می‌کند و سپس در ادامه دورهای بازی، بازیکنی که دور آخر بازی را برده است، شروع کننده دور جدید بازی می‌شود.

در بعضی از مأموریت‌ها از کارت‌های وظیفه استفاده نمی‌شود. در این نوع مأموریت‌ها، فرمانده شروع کننده اولین دور بازی است.

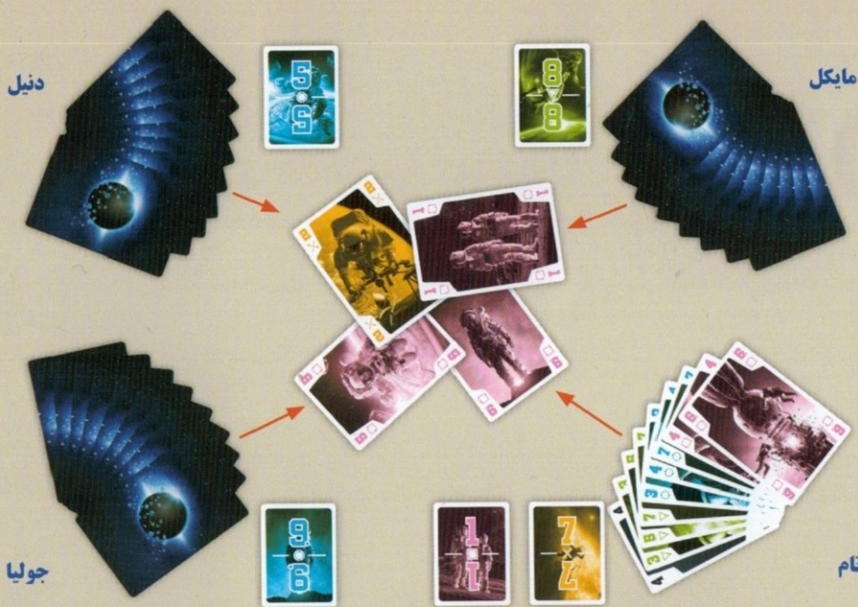


هر کارت وظیفه‌ای تعیین کننده این است که کدام کارت بازی می‌بایست بازی شود تا آن وظیفه انجام شود. یک کارت وظیفه زمانی کامل می‌شود که وقتی که کارت بازی متناسب با آن کارت وظیفه بازی شد، بازیکنی برنده‌ی آن دور بازی شود که آن کارت وظیفه را در اختیار دارد.

زمانی که تمامی وظیفه‌های مربوط به یک مأموریت به پایان برسد، شما آن مأموریت را تمام کرده‌اید.

زمانی که بازیکنی یک دور از بازی را برنده شود که کارت‌ری را که بازی کرده و برنده شده مرتبط با کارت وظیفه بازیکن دیگری بوده و بازیکنی قانون خاصی را نقض کند، شما بازنده مأموریت محسوب می‌شوید.

فرمانده همیشه آغاز کننده دور اول بازی است. تمامی دورهای بعد از آن توسط فردی که برنده دور قبلی بوده، آغاز می‌شود.



تام بعنوان فرمانده بازی را آغاز می‌کند و اولین دوره را با کارت 9 صورتی شروع می‌کند. به امید اینکه کارت وظیفه 1 صورتی را ببرد. جولیا کارت 5 صورتی را در این دور بازی می‌کند. دنیل کارت صورتی‌ای در دستش ندارد پس یک کارت به دلخواه خود انتخاب می‌کند: کارت 2 زرد. مایکل کارت 1 صورتی را دارد و این کارت را برای این دور بازی می‌کند. تام بیشترین کارت صورتی در این دور را بازی کرده، پس او برنده این دور از بازی است. کارت وظیفه 1 صورتی او انجام شده، پس او این کارت وظیفه را «به پشت» بر می‌گرداند.

آماده برای بازی!

حالا شما تمامی قوانین پایه این بازی را می‌دانید و با اولین مأموریت می‌توانید بازی را آغاز کنید. برای این کار به قسمت مأموریت‌ها در کتابچه گزارش سفر مراجعه کنید.

در صفحات 14 و 15 شما اطلاعاتی درباره درجه سختی بازی و یک سیستم پشتیبانی در صورتی که به کمک نیاز داشتید، بدست می‌آورید. از آغاز صفحه 16 قوانین جدید و سمبل‌ها شرح داده شده‌اند که در طی مأموریت‌های مختلف با آن‌ها رو به رو می‌شوید.

از آغاز صفحه 21 بازی برای حالت 2 نفره شرح داده شده است.

فرمانده همیشه بازیکنی است که کارت 4 فضاییما را دارد. او مسئول کارهای زیر است:

1- شروع کننده انتخاب کارت‌های وظیفه

2- شروع کننده اولین دور بازی

3- پیاده سازی قوانین خاص در مأموریت‌ها

درجه سختی بازی

یک توصیه‌ی مهم: تصور نکنید وظیفه‌هایی که با آن‌ها روبه‌رو می‌شوید همیشه آسان هستند!

شما در هر بار بازی کردن متوجه پیشرفت و بهتر شدن در انجام بازی و با هر بار تلاش مجدد در انجام مأموریت‌ها درک بهتری از روند بازی و توانایی‌های خودتان پیدا می‌کنید. بطور کلی بازی در هر مأموریت روند سخت‌تری را برای پیروز شدن تا مأموریت 50 ام طی می‌کند. به همین دلیل پیشنهاد می‌کنیم تا مأموریت‌های بازی را به ترتیب انجام دهید. در بازی ۴ نفره تنها در مأموریت اول بیش از ۴۲ تریلیون احتمال در توزیع کارتهای بازی وجود دارد و در مأموریت‌های بالاتر این مقدار افزایش پیدا می‌کند! برای همین ممکن است با مأموریتی در بازی به سادگی و یا به دشواری غیر قابل باوری با توجه به کارتهای توزیع شده در ابتدای بازی، رو به رو شوید.

روند بازی در بازی خدمه (The Crew) خیلی به تعداد بازیکنان حاضر در بازی بستگی دارد. بازی در حالت ۳ نفره چالش کمتری نسبت به بازی در حالت ۴ نفره و یا حتی ۵ نفره دارد (صفحه ۲۰ و ۲۳ را ببینید).

همچنین ممکن است شما در شرایطی قرار بگیرید که وقتی به کارتهای باقی مانده‌تان نگاه می‌کنید، قانع می‌شوید که امکان برنده شدن در این مأموریت را ندارید. در این حالت از صحبت کردن یا نشان دادن کارتهای‌تان به دیگر بازیکنان اجتناب کنید. در اکثر این مواقع یکسری جزئیات را نادیده گرفته‌اید، فراموش کرده‌اید و یا عجلانانه نتیجه‌گیری کرده‌اید. در این صورت به‌راحتی به بازی کردن ادامه دهید. طولی نمی‌کشد که ممکن است شانس بردن را بدست بیاورید.

مکانیک کمک: سیگنال امداد

وقتی که شرایط رو به سختی می‌رود، شما می‌توانید به پشتیبانی زمینی از سوی تیم‌تان حساب کنید، حتی زمانی که در فضا هستید. در آغاز هر مأموریت، بعد از پخش کردن کارتهای بازی و در صورت لزوم توزیع کارتهای وظیفه، اما قبل از اینکه بازیکنی اقدام به برقراری ارتباط بکند، شما می‌توانید سیگنال امداد به سمت مرکز کنترل در زمین ارسال کنید. برای انجام این کار با همدیگر تصمیم بگیرید که می‌خواهید از این امکان کمک رسانی استفاده کنید یا خیر، سپس توکن سیگنال امداد را به جهت فعال‌اش (جهت تصویر ماهواره) قرار دهید

یک سیگنال امداد تنها قبل از اولین دور بازی می‌تواند ارسال شود. توکن سیگنال امداد به جهت فعال‌اش قرار می‌گیرد و فیلد مربوط به سیگنال امداد در دفترچه مأموریت‌ها دورش خط کشیده می‌شود.

اگر سیگنال امداد در حالت فعال قرار گرفته باشد، هر بازیکن می‌بایست یکی از کارتهایش را به بازیکن کناری‌اش بدهد. کارتهای فضایی‌ما نباید رد و بدل شوند!

توکن سیگنال امداد



فعال



غیر فعال

یا تمامی بازیکنان
می‌بایست یکی از
کارت‌هایشان را رد کنند و
یا هیچ کدام نباید این کار
را انجام دهند. در صورت
انجام این کار همگی باید
در یک جهت این کار را
پیش ببرند.

کارت‌های فضایی‌ها هرگز
رد و بدل نمی‌شوند.

توکن سیگنال امداد
بصورت فعال باقی می‌ماند
تا زمانی که آن مأموریت
به پایان برسد. همچنین
تعداد تلاش برای انجام
یک مأموریت را یک عدد
افزایش می‌دهد.

آیا شما علاقه‌مند به چالش
بیشتر هستید؟!
تمامی مأموریت‌ها
می‌توانند بدون استفاده
از سیگنال امداد تکمیل
شوند.

حالا بلافاصله فیلد سیگنال امداد مشخص شده مربوط به این
مأموریت در کتابچه گزارش سفر را دایره بکشید.
هر بازیکن حالا می‌بایست یکی از کارت‌هایش را به بازیکن کنار
دستی‌اش بدهد. کارت‌های فضایی‌ها نمی‌توانند رد و بدل شوند!
با همدیگر تصمیم بگیرید و مشخص کنید کارت‌ها همگی به
سمت چپ هر بازیکن داده شوند یا به سمت راست. تمامی
بازیکنان موظفاند فقط در همان جهت یک کارت را واگذار
کنند! سپس مأموریت آغاز شده و طبق روال عادی، بازی را
ادامه دهید.

توکن سیگنال امداد در حالت فعال باقی می‌ماند تا زمانی که
شما آن مأموریت را به پایان برسانید.
مهم نیست چند بار تلاش می‌کنید تا مأموریت را به پایان
برسانید، در شروع هر بار تلاش مجدد یک مأموریت شما
می‌توانید یک کارت به بازیکن سمت چپ یا بازیکن سمت
راست خود بدهید.
حتی اگر از این امکان استفاده نکردید، این توکن هم چنان در
جهت فعال خود باقی می‌ماند.
فقط در زمان شروع مأموریت جدید، توکن به حالت غیر
فعال خود بر می‌گردد.

استفاده از توکن سیگنال امداد در امتیازات شما ثبت
می‌شود. پس از پایان رساندن هر یک از مأموریت‌ها، شما در
کتابچه گزارش سفر تعداد دفعات تلاش خود برای به پایان
رساندن آن مرحله را ثبت می‌کنید. اگر دور فیلد مربوط به
سیگنال امداد خط کشیده شده بود، شما مقدار تلاش را یک
عدد افزایش می‌دهید.

به اختیار خودتان از این امکان کمک‌رسانی استفاده کنید. اگر
می‌خواهید که ماجراجویی شما بطور کلی، آسانتر دنبال شود،
شما می‌توانید از این امداد فوراً در اولین تلاش‌تان برای انجام
مأموریت استفاده کنید. همچنین هر مأموریت می‌تواند
بدون استفاده از توکن سیگنال امداد انجام شود!

شرح سمبل‌های کتابچه گزارش سفر

توکن‌های وظیفه

در خیلی از مأموریت‌ها، از توکن‌های وظیفه استفاده شده و هر توکن به یک کارت وظیفه اختصاص داده شده. این، شرایط مربوط به آن کارت را مشخص می‌کند که می‌بایست در زمان انجام و تکمیل یک وظیفه به آن توجه شود.

توکن‌های وظیفه بدلیل اضافه کردن شرایطی جدید به بازی سبب می‌شوند تا وظیفه‌ها با دشواری بیشتری انجام شوند.

این‌ها توکن‌های وظیفه هستند:

	این وظیفه باید اول انجام شود.		این وظیفه باید آخر انجام شود.
	این وظیفه باید دوم انجام شود.		این وظیفه باید در هر زمانی قبل از انجام شود.
	این وظیفه باید سوم انجام شود.		این وظیفه باید در هر زمانی بعد از انجام شود.
	این وظیفه باید چهارم انجام شود.		این وظیفه باید در هر زمانی بعد از انجام شود.
	این وظیفه باید پنجم انجام شود.		این وظیفه باید در هر زمانی بعد از انجام شود.

رعایت نکردن شرایط ترتیب وظیفه‌ها سریعاً سبب شکست مأموریت خواهد شد.

توکن وظیفه **1** به این معنا نیست که آن وظیفه باید در اولین دور بازی تکمیل شود، بلکه باید قبل از سایر وظیفه‌های قرار گرفته در بازی انجام شود.

اگر شرایط وضع شده توسط یک توکن وظیفه در بازی رعایت نشود، شما فوراً در مأموریت بازنده محسوب می‌شوید.

ممکن است چندین وظیفه را به همراه توکن‌های وظیفه در یک دور مشخص برنده شوید. اگر توکن‌ها پشت سر هم باشند.

آماده سازی:

با توجه به مأموریت، توکن‌های وظیفه را بردارید. کارت‌های وظیفه را کشیده و از چپ به راست بچینید. از اولین توکن وظیفه چیدن کارت‌ها را آغاز کنید.

ممکن است در یک بازی چندین وظیفه به همراه توکن‌های وظیفه توسط یک بازیکن با موفقیت در یک دور بازی به پایان برسند. اگر این توکن‌های وظیفه پشت سر هم هستند، برای مثال 1 و 2 یا 3 و 4، هر دو تکمیل شده در نظر گرفته می‌شوند، بدون در نظر گرفتن اینکه کدامیک اول بازی شده‌اند.

توضیحات یک مأموریت مشخص میکند که چه تعداد کارت وظیفه و کدامیک از توکن‌های وظیفه در آن مأموریت باید استفاده شوند. اگر در مأموریتی هستید که در آن توکن‌های وظیفه باید استفاده کنید، ابتدا آن‌ها را «به رو» در وسط میز بازی قرار دهید. سپس کارت‌های وظیفه را بکشید و آن‌ها را از چپ به راست قرار دهید که با اولین توکن وظیفه آغاز شده است. هیچ توکنی نباید به بیش از یک کارت اختصاص پیدا کند.



مأموریت مشخص کرده که از 3 کارت وظیفه و همچنین از توکن‌های وظیفه 1 و 2 استفاده کنید.



توکن‌ها باید پشت سر هم قرار بگیرند.



سپس کارت‌های وظیفه کشیده می‌شوند و «به رو» از چپ به راست با توجه به اولین توکن وظیفه در کنار یکدیگر قرار می‌گیرند.

توزیع کارت‌های وظیفه به همان شکلی که قبل‌تر توضیح داده شد صورت می‌پذیرد.
 اگر شما یک کارت وظیفه را برداشتید، شما باید توکن وظیفه مرتبط با آن را بردارید.
 توکن‌های شماره و فلش هر دو مشخص‌کننده یک ترتیب هستند. توکن‌های فلش به نسبت شماره، انعطاف بیشتر جهت تکمیل یک وظیفه به شما می‌دهند:



این مأموریت ۳ کارت وظیفه و توکن‌های وظیفه ۱ و ۲ را نیاز دارد.

در این حالت، ابتدا کارت ۶ آبی، سپس ۳ سبز و در نهایت کارت ۱ صورتی باید برنده شوند.



این مأموریت ۳ کارت وظیفه و دو توکن اول وظیفه فلش را نیاز دارد.

در اینجا کارت ۶ آبی باید قبل از ۳ سبز برنده شود. کارت ۱ صورتی مهم نیست کسی برنده شود: چه قبل از کارت ۶ آبی، چه بین کارت‌های ۶ آبی و ۳ سبز و یا بعد از ۳ سبز.

نقطه کور

اگر مأموریت شما این سمبل را نشان داد، در ارتباط شما اختلال ایجاد شده و شما دچار محدودیت در ارتباط خود شده‌اید. وقتی که می‌خواهید ارتباط بگیرید، کارت خود را مثل روال عادی بازی در مقابل



خود قرار دهید. (این کارت رنگی باید بالاترین، تنها کارت و پایین‌ترین کارت موجود در درست شما باشد.) در این حالت شما اجازه ندارید توکن ارتباط رادیویی را بر روی کارت قرار دهید. در عوض توکن را به سمت قرمز شش برگردانید و در کنار کارت قرار دهید. سایر بازیکنان باید سعی کنند متوجه شوند که شما قصد داشتید کدامیک از حالت‌ها را مخابره کنید!

اختلال

اگر مأموریتی این سمبل را نشان داد، ارتباط شما بطور کامل برای مدتی کوتاه، قطع شده است. شماره مشخص شده نشان می‌دهد در کدام دور بازی ارتباط مجدداً برقرار می‌شود. تا آن زمان هیچ بازیکنی نمی‌تواند بوسیله کارتی ارتباط ایجاد کند. از زمان شروع دور مشخص شده، روال عادی در ارتباط گرفتن برقرار می‌شود.

در این حالت شما نمی‌توانید در طول ۲ دوره ابتدایی مأموریت، ارتباط برقرار کنید. با آغاز دور سوم، در واقع دقیقاً قبل از شروع دور سوم، شما می‌توانید ارتباط گرفتن را آغاز کنید.



تصمیم فرمانده

اگر مأموریتی این سمبل را نشان داد، به تعداد مشخص شده از کارت‌های وظیفه را «به پشت» در وسط میز بازی قرار دهید. بعد از اینکه همه بازیکنان کارت‌های دستشان را بررسی کردند، فرمانده از تک‌تک بازیکنان می‌پرسد که آیا کسی توانایی اتمام تمامی کارت‌های وظیفه را در خود می‌بیند؟! بازیکنان تنها با «بلی» و «خیر» پاسخ می‌دهند.



در مدل نقطه کور بازیکنان نیازمند استفاده از هوش و بصیرت خود هستند. یک کارت را برای ارتباط گرفتن انتخاب کنید. اما توکن ارتباط رادیویی خود را بر روی آن قرار ندهید!

اختلال، فقط از دور مشخص شده امکان ارتباط گرفتن می‌دهد.

در مدل تصمیم فرمانده، بازیکن انتخاب شده باید تمامی وظیفه‌ها را انجام دهد.

در مدل توزیع بوسیله فرمانده، وظیفه‌ها بطور مساوی بین تمامی بازیکنان پخش می‌شود.

پس از آن فرمانده تصمیم می‌گیرد این کارت‌ها به چه کسی اختصاص یابد و کارت‌های وظیفه را رو می‌کند. این مأموریت فقط توسط آن شخص و با کامل شدن تمام کارت‌های وظیفه با موفقیت به پایان می‌رسد. فرمانده نمی‌تواند خودش را برای انجام این کارت‌های وظیفه انتخاب کند.

توزیع بوسیله فرمانده



اگر مأموریتی این سمبل را نشان داد، فرمانده شما مسئول توزیع کردن کارت‌های وظیفه می‌شود. آماده سازی مراحل مأموریت طبق روال عادی بازی انجام می‌شود، اما هیچ کارت وظیفه ای را «به رو» در وسط میز بازی قرار ندهید. حالا فرمانده یکی از کارت‌های وظیفه را رو می‌کند و به ترتیب نوبت از بازیکنان سوال می‌کند که آیا آن کارت را می‌خواهد. بازیکنان تنها با «بلی» و «خیر» پاسخ می‌دهند. در نهایت فرمانده تصمیم می‌گیرد که این کارت به کدام بازیکن اختصاص یابد. او همچنین می‌تواند این کارت را برای خودش انتخاب کند. این روند ادامه پیدا می‌کند تا زمانی که تمامی کارت‌های وظیفه توزیع شوند. این نکته را در نظر داشته باشید که کارت‌های وظیفه باید بصورت مساوی بین بازیکنان تقسیم شوند به طوری که در پایان پخش شدن کارت‌های وظیفه هیچ بازیکنی بیش‌تر از دو کارت نسبت به بقیه بازیکنان نداشته باشد. اگر توکن‌های وظیفه در جریان آن مأموریت بودند، آن‌ها باید طبق روال عادی بازی با رعایت قوانین تقسیم‌شان با کارت‌های وظیفه توزیع شوند. اولین توکن وظیفه با اولین کارت وظیفه و الی آخر.

بازی در حالت ۵ نفره

قوانین پایه در بازی پنج نفره تغییری نمی‌کند. اما بدانید که در بازی پنج نفره، بازی یک چالش استثنایی را از خود نشان می‌دهد. در واقع در مراحل جلوتر ماجراجویی شما، درجه سختی بازی به شدت زیاد می‌شود. اما اگر شما ۵ نفره بازی می‌کنید، قطعاً شهرتی ابدی بدست می‌آورید! تمامی قوانین بازی همانند توضیحاتی که تا اینجا داده شده برقرار است، تنها یک قانون برای مأموریت‌ها با کارت‌های وظیفه اضافه شده.

این قانون از مأموریت شماره 25 به بعد لحاظ شده. جهت یاد آوری آن، تمامی مأموریت‌ها از شماره 25 به بعد، جاییکه این قانون اضافه شده، یک نوار طلایی به دور شماره آن مرحله

زمانی که ۵ نفره بازی می‌کنید، یک قانون به روند بازی از مأموریت شماره 25 به بعد اضافه شده که جهت یاد آوری با یک نوار طلایی به دور شماره آن مرحله مشخص شده است.

25

در بازی ۵ نفره، در
مأموریت‌های مشخص
شده با نوار طلایی، قبل از
شروع اولین دور بازی، یکی
از بازیکنان می‌تواند کارت
وظیفه‌اش را به بازیکن
دیگری واگذار کند.

کشیده شده. بعد از اینکه کارتهای بازی و کارتهای وظیفه
بین بازیکنان توزیع شد، قبل از شروع اولین دور بازی، یکی از
بازیکنان می‌تواند کارت وظیفه‌اش را به بازیکنی دیگر واگذار
کند. همگی با مشورت هم تصمیم بگیرید که کدام بازیکن
واگذار کننده کارت وظیفه و کدام بازیکن دریافت کننده باشد.
بدون اینکه اطلاعاتی از کارتهای‌تان را فاش کنید.

بعد از واگذاری یک کارت وظیفه، یکی از بازیکنان یک کارت بیشتر
و یک بازیکن نیز یک کارت کمتر نسبت به قبل دارند. مجموع
تعداد وظیفه‌ها تغییری نمی‌کند پس شما نمی‌توانید وظیفه‌ای را
از بازی حذف کنید. زمانی که از این قانون اضافه شده استفاده
می‌کنید، تغییری در تعداد تلاش ثبت شده شما در کتابچه گزارش
سفر ایجاد نمی‌شود و نباید به آن یک‌عدد اضافه کنید.

بازی دو نفره

بهترین حالت این بازی زمانی است که با ۳ بازیکن و یا بیشتر
بازی می‌کنید. با این حال شما می‌توانید در قضا، این هستی
بی‌کران را با ساختار مأموریتی زیر دنبال کنید:

۱. کارت شماره 4 فضایما را از کارتها جدا کنید.
۲. ۳۹ کارت بازی بزرگ باقی مانده را بر بزنید و هفت
عدد از آن‌ها « به پشت » در یک ردیف کنار هم بچینید.
سپس هفت کارت دیگر از دسته کارتها جدا کنید و « به
رو » بر روی این کارتها قرار دهید.
۳. کارت شماره 4 فضایما را به همراه کارتهای باقی مانده
بر بزنید و بطور مساوی بین دو بازیکن تقسیم کنید.
بدین ترتیب هر بازیکن ۱۳ کارت دارد.
۴. هر یک از بازیکنان یک توکن ارتباط رادیویی در جهت
سبزش را به همراه یک کارت یادآوری در مقابلش قرار
می‌دهد.
۵. توکن سیگنال امداد را « به پشت » قرار دهید.
۶. ۳۶ کارت وظیفه کوچک را بر بزنید و ستون کارتهای
وظیفه را تشکیل دهید. توکن‌های وظیفه را نیز در
دسترس قرار دهید.

در بازی دو نفره، بازیکن سوم را دارد. مسئولیت‌های فرمانده نیز همانند قبل است. (آغاز کننده انتخاب کارت وظیفه، شروع اولین دور بازی و در صورت لزوم هر قانون خاصی که در مأموریت آمده.)

علاوه بر این، فرمانده مدیریت جرویس (JARVIS) را نیز به عهده می‌گیرد. جرویس یک سیستم هوش مصنوعی است که شما را در طول ماجراجویی‌تان همراهی می‌کند که بوسیله دو ردیف شکل گرفته از ۱۴ کارت بازی، در هر شرایطی به شما راه‌حلی را پیشنهاد می‌کند. از آن‌جا که جرویس بطور کلی فاقد جسم است، فرمانده شما باید به جایش تصمیم بگیرد.

جرویس بعنوان بازیکن سوم در نظر گرفته می‌شود. هر چند در نوبت بازی جرویس، فرمانده همیشه تصمیم می‌گیرد که کدام یک از کارت‌های رو شده در وسط میز بازی باید بازی شود. از این رو بازیکن دوم نمی‌تواند در این باره صحبتی کند. حتی در زمان انتخاب کارت وظیفه، فرمانده تصمیم می‌گیرد که کدام کارت وظیفه برای جرویس برداشته شود. جرویس را مانند یکی از بازیکنان در بازی در نظر بگیرید و محل نشستن آن را در بازی خودتان تعیین کنید.

در بازی ۲ نفره، بازیکن سوم بوسیله جرویس شبیه سازی شده، به شکل دو ردیف ۱۴ تایی از کارت‌های بازی

فرمانده شما، کارت‌های وظیفه را برای جرویس انتخاب و به جای او با کارت‌هایش بازی می‌کند. هر دوی این عملیات بدون دخالت بازیکن دیگر انجام می‌شود.



مثالی از محدوده بازی جرویس در آغاز یک مأموریت.

فقط کارت‌های « رو شده » از جرویس می‌توانند در جریان بازی قرار بگیرند. زمانی که یک کارت « به رو » بازی شد، کارت « به پشت » که در زیر آن قرار گرفته، رو می‌شود اما تنها در زمان اتمام آن دور بازی و نه قبل از آن.

فقط کارت‌های « رو شده » از جرویس می‌توانند در جریان بازی قرار بگیرند.

نکات و مدل‌های بازی

• ارتباط نگرفتن نیز یک نوع برقراری ارتباط است! به این معنی که شما در اغلب مواقع می‌توانید مستقیماً وظیفه‌ها را کامل کنید در حالی که هیچ بازیکنی از امکان استفاده از توکن ارتباط رادیویی استفاده نکرده است.

• در بیشتر وقت‌ها شما می‌توانید به راحتی برنده کارت‌های وظیفه‌ای باشید که کارت بازی‌اش را در دست ندارید. این موضوع مخصوصاً در مورد کارت‌ها با ارزش مقداری کم اتفاق می‌افتد.

• با کارت فضاپیما شما به راحتی می‌توانید برنده دوری از بازی باشید که کارت رنگی‌اش را در دست ندارید.

• فراموش نکنید که کارت 4 فضاپیما همیشه برنده دور بازی است، چرا که بیشترین کارت موجود در بین کارت‌های بازی است.

• امکان برنده شدن همزمان در چندین وظیفه حکم طلا را دارد! این موضوع را در هنگام انتخاب وظیفه‌ها لحاظ کنید.

• اگر شما تنها یک کارت هشت و یک کارت نه از یک رنگ را در دستتان دارید، بهتر است در زمان استفاده از توکن ارتباط

رادیویی، کارت شماره هشت را بعنوان کمترین کارت موجود در دستتان اعلام کنید به جای اینکه کارت شماره نه را بعنوان

بیشترین مشخص کنید. با این کار شما مشخص می‌کنید که کارت دیگر شما شماره نه است.

چالش برای بازی ۳ نفره

اگر می‌خواهید در بازی ۳ نفره دچار چالش بیشتری شوید، مدل‌های زیر را امتحان کنید:

• زمانی که در حال آماده‌سازی بازی هستید، تمامی کارت‌های سبز بازی به همراه کارت‌های وظیفه سبز و کارت‌های فضاپیما با ارزش مقداری 1 را از بازی خارج کنید. سپس بازی را طبق روال عادی آغاز کنید.

• تمامی قوانین خاص ذکر شده در مأموریت‌های داخل کتابچه گزارش سفر را در بازی لحاظ کنید.

• در مأموریت‌های شماره 13 و 44، نیازی نیست تا با کارت شماره 1 فضاپیما برنده دور بازی باشید.

(زیرا در این مدل از بازی کارت 1 فضاپیما از بازی حذف شده است)

خودتان مأموریت بسازید

در صورتی که 50 مأموریت برای شما کافی نبود، می‌توانید مأموریت‌های جدید برای خودتان بسازید.

به سادگی هر تعداد از کارت‌های وظیفه و توکن‌های وظیفه را با هر یک از قوانین خاص دلخواهتان ترکیب کنید.

اگر در موردش داستان کوتاهی نوشتید، شما حالا توانسته‌اید ماجراجویی خودتان را خلق کنید.

طراح و نویسنده



توماس سینگ (Thomas Sing) متولد ۱۹۶۱، در شهر کنستنس (Constance) واقع در دریاچه کنستنس زندگی می‌کند. چندین سال پیش، این فارغ تحصیل رشته اقتصاد به همراه دوستش فروشگاه بزرگی را خریداری کردند و این زمان کافی‌ای

در اختیارش قرار داد تا به سرگرمی‌هایش: ریاضیات، میس لوپن (Miss Lupun) و البته بازی‌های ابداعی بپردازد.

در دوران مدرسه‌اش، توماس سینگ رکورددار جهانی بازی لودو (Ludo) بوده که این موضوع باعث شد تا نامش در «کتاب رکوردهای نوابغ» ثبت شود.

خدمه (The Crew)، اولین بازی او برای کمپانی کازمس (Kosmos) از تلفیق دو سبک بازی محبوب Cooperative (مشارکتی) و Trick-taking (کارت شر برنده!)، بصورت یک مسیر تماماً اصیل و شگفت‌انگیز خلق شده.



gamebuzzbiz.com
@gamebuzzbiz

گزارشی سفر

سر آغاز

ابتدا دفتر چه راهنمای بازی
را مطالعه کنید.

۲۴ ام آگوست ۲۰۰۶ را به خوبی به خاطر دارید. پس از سال‌ها بررسی، انجمن بین‌المللی اخترشناسی (IAU)، تصمیم گرفت تا از موقعیت پلوتون بعنوان نهمین سیاره منظومه شمسی صرف نظر کند. از آن روز به بعد تنها هشت سیاره به دور خورشید چرخیده‌اند، که نپتون بیرونی‌ترین آنها بوده.

در سال‌های بعدی یک تئوری عجیب بسط پیدا کرد: در گوشه‌ی منظومه شمسی، ناشناخته‌ای باید وجود داشته باشد. یک جسم آسمانی غول پیکر. نقطه شروع این فرضیات اطلاعاتی بوده که توسط کاوشگرهای فضایی «وِیجر ۲» و سپس «نیوهوریزون» مخابره شدند.

انحرافات نامتعارف تجهیزات اندازه‌گیری‌شان و اختلالات متناوب در ارتباطات، رازی برای دانشمندان ایجاد کرد. در ابتدا به عنوان یک تخیل رد شد اما با گذشت زمان، بسیاری از مخالفان این فرضیه، با مشاهده شواهد قطعی قانع شدند. هر چند اطلاعات خیلی زود خسته کننده شده بودند و هیچ مدرک درستی نمی‌توانست از آنها بدست بیاید.

در نهایت، تیم تحقیق مربوط به دکتر مارکو پروژه «ناتیلوس» را آغاز کرده است: یک فضاپیما همراه با سرنشین برای بررسی وجود سیاره جدید نهم می‌تواند فرستاده شود. پس از سالها تحقیق و گذر از بسیاری از مشکلات، سرانجام فناوری لازم برای تکمیل این مأموریت در دسترس است. همه آن چیزی که باقی می‌ماند، این سؤال است: با کدام خدمه؟ داوطلبان جلو بیایند...

اسامی خدمه‌ها را اینجا وارد کنید:

خدمه



آغاز

پایان

تعداد تلاش‌ها

خدمه



آغاز

پایان

تعداد تلاش‌ها

خدمه

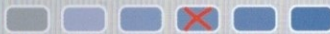


آغاز

پایان

تعداد تلاش‌ها

خدمه



آغاز

پایان

تعداد تلاش‌ها

خدمه



آغاز

پایان

تعداد تلاش‌ها

خدمه



آغاز

پایان

تعداد تلاش‌ها

نحوه ثبت گزارش سفر:

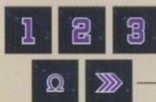
نام خدمه (بازیکنان)، تاریخ شروع و آخرین مأموریت بازی‌تان و مجموع تعداد تلاش‌های‌تان در انجام تمامی مأموریت‌ها را در یکی از این جدول‌ها وارد کنید. علامت ضربدر قرمز، فیلد مربوط به هر گروه را برای ثبت تعداد تلاش‌های‌شان در هر مأموریت مشخص می‌کند. بعنوان مثال اولین گروه خدمه‌ها (متشکل از ۲ الی ۵ بازیکن) در جدول اول بالای صفحه، تنها از اولین فیلد مربع شکل از سمت چپ در تمام مأموریت‌ها استفاده می‌کند. تا ۶ گروه مختلف (هر کدام متشکل از ۲ الی ۵ بازیکن) همزمان می‌توانند روند بازی‌شان را در کتابچه گزارش سفر ثبت کنند.



شماره مأموریت نوار طلایی یادآور قوانین خاص اضافی برای بازی‌های ۵ نفره از مرحله 25 می‌باشد.

وقتی که مأموریتی از کارت‌های وظیفه استفاده می‌کند، تعداد این کارت‌ها با این علامت مشخص می‌شود.

در اینجا متن مأموریت‌ها قرار می‌گیرد که همه چیز را درباره مأموریتی که در آن قرار دارید توضیح می‌دهد. بیشتر این متن‌ها، داستانی از ماجراجویی شما را روایت می‌کنند. هر چند جملاتی مثل همین متن که پر رنگ شده‌اند، نشان دهنده قوانین خاص مأموریت هستند. این نوع متن‌ها را با دقت و به درستی بخوانید.



یادآور توکن سیگنال امداد

دایره برای مشخص کردن استفاده از سیگنال امداد

اگر مأموریتی قوانین خاصی داشته باشد، سمبل‌های مختلفی اینجا نشان داده می‌شوند. متن‌های پر رنگ در توضیحات مأموریت‌ها، اطلاعات بیشتری در این باره به شما می‌دهند. برخی از این سمبل‌ها نیز در دفترچه راهنمای بازی به‌طور کامل شرح داده شده‌اند.

به محض اینکه مأموریتی را کامل کردید، در این قسمت تعداد تلاش‌های‌تان برای تکمیل کردن این مأموریت را بنویسید. اگر دور سیگنال امداد در برگه‌تان خط کشیده‌اید، یک‌بار به تعداد تلاش‌های‌تان اضافه کنید.

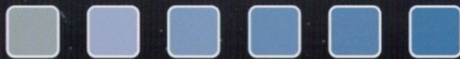
اگر در یک مأموریت مدام بازنده بودید و یا ترجیح دادید از مرحله‌ای بدون اینکه کامل شود، عبور کنید، می‌توانید عدد ۱۰ را در این قسمت وارد کنید و سپس سراغ مرحله بعدی بروید.

اینجا شما تمامی توکن‌های وظیفه مورد نیاز برای یک مأموریت را می‌بینید.

تا بعد از یک استراحت بین بازی، سریعاً متوجه شوید که تا اینجا چقدر پیش آمده‌اید. همچنین می‌توانید روندتان را با سایر گروه‌ها مقایسه کنید.

در پایین هر صفحه، در این مربع‌ها، تعداد کل تلاش‌هایی که داشته‌اید تا به این نقطه از ماجراجویی‌تان برسید، ثبت کنید.

مجموع



1

تبریک! شما از بین شماری از متقاضیان، برای مشارکت در بزرگترین هیجان‌انگیزترین و خطرناک‌ترین ماجراجویی بشریت انتخاب شده‌اید: کاوش برای نهمین سیاره ناشناخته. محض اینکه به زمین آزمایش برای تست‌های نهایی برسید، شما در اولین فاز آزمایشی قرار خواهید گرفت: شکل‌گیری تیم.

1



2

خیلی سریع مشخص شد که شما بسیار خوب با هم هماهنگ شده‌اید. مهم‌تر از همه، ارتباط ذهنی شما که سازگاری رانش خوانده می‌شود، حرف از یک مشارکت موفق می‌زند. حالا با فاز دوم و سوم روبه‌رو شوید: کنترل مهارت و بی‌وزنی.

2



2

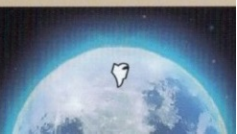
فازهای آزمایشی به سرعت پشت سر هم دنبال می‌شوند. اصول اولویت‌بندی منابع انرژی در شرایط اضطراری، نیازمند درجه بالایی از تفکر و منطق برای درک و ایجاد ارتباط بین آنها می‌باشد.

1 2

3



مجموع



3

شما نزدیک به تکمیل مراحل آماده‌سازی می‌باشید. آخرین فاز آزمایشی، تنظیم مجدد ماژول‌های کنترل، جهت‌گیری مجدد ارتباط گیرنده‌ها و سیستم‌های پیشرفته کمکی لباس‌های فضانوردی است. هیچ چیز در مسیر یک آغاز سریع قرار نمی‌گیرد.

4



خیلی زود جشن گرفته‌اید! یکی از شما بیمار شده و در بستر بیماری‌ست. بعد از این که همه به کارتهای دست‌شان نگاه کردند، فرمانده شما از هر کسی درباره وضعیتش سوال می‌کند. اما شما فقط با "خوب" یا "بد" جواب می‌دهید. فرمانده تصمیم می‌گیرد که کدام یک از شما بیمار است! بازیکن بیمار نباید حتی یک دور بازی را بگذرد.

بدون بردن
حتی یک دور



5



بعد از این درج‌ازدن، فاز نهایی آزمایشی شما در حال آغاز شدن است: برقراری ارتباط در شرایط محدود شده ارتباطی. برای این منظور، محدوده‌ای از نقاط کور شبیه‌سازی شده است، که می‌تواند شما را به موقعیت‌های گوناگونی در فضا هدایت کند. ارتباط ذهنی‌تان را تقویت کنید و آخرین آزمایش را پشت سر بگذارید.

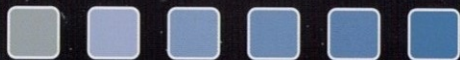
3



6



مجموع



5



یک روز فراموش نشدنی. آماده برای پرتاب 1،2،3،4،5،6،7،8،9،10 پرتاب! اتمام تمرینات شما فقط آغازی برای ماجراجویی شماست. نیرویی قدرتمند شما را به صندلی‌تان می‌فشارد، حالا دیگر برگشتی در کار نیست. با صدایی مهیب و گوش خراش، شما زمین، کشور، قاره و این سیاره را ترک می‌کنید.

3



شما به مدار قمری رسیده‌اید، بی‌وزن در احساسی وصف‌ناپذیر نشسته‌اید. تمرین‌ها و آزمایش‌های بی‌شماری را برای این سفر گذرانده‌اید. لذتی بی‌پایان شما را فرا می‌گیرد. نگاهی به زمین می‌اندازید که تا اینجا تمام عالم شما بوده و حالا شما می‌توانید آن را پشت انگشت شصت‌تان قایم کنید!

3



ناگهان افکارتان به واسطه سیستم تحلیل گر جهت، از هم پاره می‌شود و توجه شما را به خودش جلب می‌کند. در رانش الکترونیکی یک قطعه کوچک آهنی گیر کرده است. برای جلوگیری از آسیب دیدگی بورد، تعمیرات دستی نیاز است. یکی از کارت‌های رنگی با ارزش ۱ باید برنده یکی از دورهای بازی باشد.

بردن یک دور با



مجموع



4

بعد از این هیجان کوچکی که درست بعد از آغاز مأموریت اتفاق افتاد، حالا شما آماده‌اید تا ماه را پشت سر بگذارید. شما موقعیت‌تان را به زمین ارسال می‌کنید. تمامی ابزارهای کنترل و اندازه‌گیری را کار می‌اندازید و موتورها را روشن می‌کنید. به واقع این قدم بزرگی خواهد بود. برای شما و برای بشریت.

10



4

سیستم رادار شما گزارش می‌دهد که یک شهاب سنگ متراکم بزودی مسیر شما را قطع خواهد کرد. فرمانده خدمه دیگری را برای محاسبه مجدد مسیر انتساب می‌کند. این وظیفه نیازمند بالاترین حد تمرکز است، بنابراین هیچ کدام از اعضای خدمه در این مأموریت نمی‌توانند با یکدیگر ارتباط برقرار کنند. (امکان استفاده از توکن ارتباط رادیویی در این مأموریت وجود ندارد.)

1



11

4

در حالی که از فاصله نزدیکی از شهاب سنگ عبور می‌کنید، شما با نگرانی نظاره‌گر هستید. در این هیجان گزارش‌های‌تان قاتی می‌شوند که دقایقی سبب سردرگمی شدیدی می‌شود. فوراً بعد از دور اول، هر یک از شما باید یک کارت از دست خدمه (بازیکن) سمت راستش بکشد. سپس بازی را با روال عادی دنبال کنید.

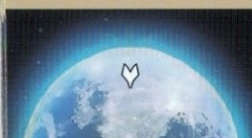
Q



12



مجموع



ظاهرا شما در حین تغییر مسیر با جسم کوچکی برخورد کرده‌اید. ماژول کنترل در تمامی مقادیر، خرابی در قسمت رانش را نشان می‌دهد. تست رانش را بر روی تمامی درایوها انجام دهید تا به نقطه مشکل نزدیک شوید. شما باید با هریک از کارت‌های فضایما، برنده یک دور بازی شوید.

بردن یک دور
با هریک از



شما به اندازه کافی به «مریخ» نزدیک شده‌اید تا کوه‌های «آلمپوس» را ببینید، بالاترین کوه آتشفشان در منظومه شمسی مان که با چشم غیرمسلح قابل رؤیت است. شما این فرصت را پیدا می‌کنید که ابتدا از آن و سپس از قمرهای مریخ یعنی «فوبوس» و «دیموس» تصویربرداری کنید. این منظره باعث می‌شود تا توجهی به محدوده نقاط کوری که در آن گرفتار شده‌اید، نداشته باشید.

4

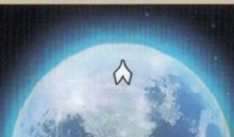
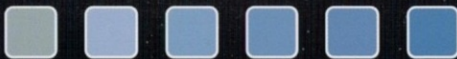


شما از «مریخ» می‌گذرید و محدوده نقاط کور را ترک می‌کنید. در افکار خود غوطه‌ور هستید که ناگهان ماژول برخورد، آژیر می‌کشد. قبل از این که بتوانید اقدامی انجام دهید، توسط شهاب سنگی مورد اصابت قرار می‌گیرید. سریعاً چهار ماژول آسیب دیده را خارج کنید و پروسه تعمیر را آغاز کنید.

4



مجموع



در مجموع، شوک وارد شده بیشتر از آسیب وارد شده بود و شما قادر بودید بیشتر آن را به موقع برطرف کنید. هرچند ماژول کنترل نهم که نشانگر سیستم پشتیبانی حیات لباس شماس است از چندین نقطه بدلیل برخورد، آسیب دیده و از کار افتاده است. شما نمی‌توانید دوری از بازی را با کارت‌های شماره 9 ببرید.

برنده نشدن در هیچ دوری با



آسیب در قسمت ماژول کنترل نهم بزرگتر از آن است که در ابتدا تصور می‌شد، پس شما مجبورید به طرز قابل توجهی زمان برای تعمیرش بگذارید. در همین حین، شما باید چشم‌تان به مسیر باشد و برای زمین پیغام بفرستید، جایی که مشتاقانه منتظر شما هستند. شما همچنان نمی‌توانید دوری از بازی را با کارت‌های شماره 9 ببرید.

2

برنده نشدن در هیچ دوری با



در حالی که در ابری از گرد و خاک در پرواز هستید، شما مسیر را به سمت سیاره «مشتري» تنظیم می‌کنید. تقریباً در همین لحظه ماژول ارتباطی شما واکنش نشان می‌دهد. در ابتدا ارتباط بسیار خوبی را نشان می‌دهد، اما تنها چند ثانیه بعد به نظر بطور کلی از کار می‌افتد. شما تنها اجازه دارید تا از شروع دور دوم به بعد ارتباط (استفاده از توکن ارتباط رادیویی) برقرار کنید.

5



مجموع

این ابر گرد و خاک به صورت غیر عادی ای عظیم‌تر می‌شود. هر چه پیش می‌رود ماژول ارتباط شما بطرز عجیب‌تری واکنش نشان می‌دهد. کاملا واضح و غیر قابل باور نوسان می‌کند. این دُورها با اختلالات شدید، طولانی‌تر می‌شود. شما تنها اجازه دارید تا از شروع دُور سوم به بعد ارتباط (استفاده از توکن ارتباط رادیویی) برقرار کنید .

5

1

19



بالاخره این ابر مملو از گرد و خاک محو می‌شود و انحرافات ماژول ارتباطی بطرز قابل توجهی کاهش می‌یابد. جلوتر از شما، «مشتري» خودش را با تمام شکوهش نشان می‌دهد. غول گازی عظیم که به درستی اسمش را با خودش یدک می‌کشد. تحیر شما درهم می‌شکند زمانی که متوجه آسیب در دو سنسور رادار می‌شوید. فرمانده شما مشخص می‌کند تا چه کسی این دو وظیفه را در اختیار بگیرد تا تعمیرات را آغاز کند.



2

20



بعد از انجام تعمیرات، متوجه می‌شوید که این ابر باعث شده تا شما به فاصله خیلی نزدیک از «مشتري» برسید. تقریبا به اندازه ۲/۵ برابر نیروی گرانش، در دُور مسیر شما تأثیر می‌گذارد. برای مقابله با آن، شما مجبورید به شیوه‌ای دقیق و متمرکز عمل کنید تا به نقطه ایده‌آل برای خروج دست یابید. شما متوجه حضور در محدوده نقاط کور می‌شوید.

5

1

2

21



مجموع



زمانیکه مشکلات شما برطرف می‌شود، دما بطرز قابل توجهی کاهش می‌یابد. تمام سیستم‌های کنترلی آلارم می‌دهند و شما سریعاً لباس‌های فضانوردی‌تان را به تن می‌کنید. ماژول تعادل به سختی به حال انطباق تنظیم می‌شود. برای جلوگیری از خاموش شدن سیستم کلی، منبع تغذیه را به یک به یک ماژول‌ها مجدداً اتصال می‌دهید.

5

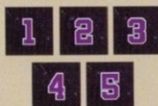


22

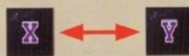


در حالیکه شما در حال بحث برای علت وقوع سرمایی که به سرعت اتفاق افتاده هستید، بیشتر ماژول‌ها هم چنان در حالت تغذیه اضطراری قرار دارند. با عبور از «کالیستو» - یکی از ۶۹ قمر مشتری - به نظر می‌رسد که از محیط سرمایی خارج شده‌اید. اطلاعات بدرستی اعلان می‌شوند. ماژول‌ها را برای حالت آماده باش مجدداً فعال کنید. قبل از اینکه کارتهای وظیفه را انتخاب کنید، شما می‌توانید موقعیت دو تا از توکن‌های وظیفه را جابه‌جا کنید.

5

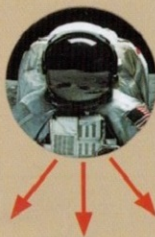


23



یک برخورد غیرمنتظره عملیات شما را بهم ریخت. در هر جایی حالا کاری برای انجام دادن وجود دارد و برای یک لحظه، هر کدام از شما بطور ناهماهنگی می‌خواهید از یک نقطه بطور همزمان شروع به کار کنید. فرمانده پیش قدم می‌شود و برنامه ریزی می‌کند. برای این که بتواند در یک مسیر سازمان‌یافته پیشروی کند، فرمانده خودش وظایف (توکن‌های وظیفه) را توزیع می‌کند.

6



24



مجموع



شما به «زحل» رسیده‌اید، مکتبی می‌کنید تا منظره با شکوه چرخش سنگ‌ها به دورش را نظاره کنید. به همین دلیل سیاره‌ی حلقه‌ای صدایش می‌زنند. بی‌محابا بر روی صفحه آنالیز کرتان می‌روید و غرق در حیرت می‌شوید. بدلیل حضور در محدوده نقاط کور، شما دچار اختلال شدیدی می‌شوید. اگر شما ۵ نفره بازی می‌کنید، حالا می‌توانید از قانون اضافی مربوط به بازی ۵ نفره استفاده کنید.

6



25



صدای عظیم یک برخورد شما را از خیرگی خارج می‌کند. دو تکه از سنگ‌های در حال چرخش به دور «زحل» با فضایمای شما برخورد می‌کنند و سبب ایجاد حفره در آن می‌شوند. برد آنالیز گر سریعاً محدوده مورد اصابت را قرنطینه می‌کند. هر دو سنگ هم‌چنان در بدنه گیر کرده‌اند. شما با احتیاط بدون اینکه سبب صدمه بیشتری شوید، باید آن‌ها را خارج کنید. دو تا از کارت‌های رنگی با ارزش 1 باید هر کدام به تنهایی برنده یکی از دورهای بازی باشند.

بردن دو دور با



26



شما متوجه می‌شوید که پارگی در بدنه عواقبی برجا نگذاشته. بازرسی از مازول مرتبط به اتاق ذخایر نشان می‌دهد که منبع تغذیه شارژ الکتریکی آسیب دیده، هر چند در حال حاضر ایجاد مشکل نمی‌کند، اما اگر می‌خواهید به خانه برگردید می‌بایست تعمیر شود. فرمانده تصمیم می‌گیرد چه کسی تعمیرات را انجام دهد. (فرمانده تمامی وظایف را به یک بازیکن واگذار می‌کند.)

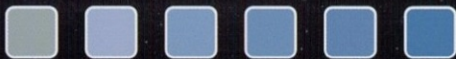


3

27



مجموع



شما سطح بالا و غیر طبیعی از تشعشعات کهکشانی را در محاسباتان بدست می آورید. ظاهراً بی تأثیراند، شما به پروازتان ادامه می دهید تا اینکه متوجه می شوید پیغام های رادیویی شما عملکرد روان و درستی از خود نشان نمی دهد. یا بطور کل نمی رسند و یا با تاخیر درگیرنده دریافت می شوند. شما تنها اجازه دارید تا از شروع دور سوم به بعد ارتباط (استفاده از توکن ارتباط رادیویی) برقرار کنید.



ماژول ارتباطی شما به نظر، بیشتر از حدی که در ابتدا تصور می کردید، آسیب دیده است. تعمیرات نیازمند آزمایش ها و تنظیمات متوالی می باشند، که شما باید آن ها را با کمک یکدیگر و با هماهنگی دقیقی انجام دهید. در هیچ زمانی از بازی یک خدمه نباید بیش تر از ۲ دور نسبت به یک خدمه دیگر، برنده شده باشد. ارتباط دچار اختلال شده است.



یک قسمت از کار انجام شده، اما شما بقیه تعمیرات را به بعد موکول می کنید چرا که «اورانوس» در مسیر مقابل شما قرار گرفته سطح به نظر نرم، به رنگ آبی کم رنگ، چهره ای مصنوعی ازش ساخته. شما از این منظره شگفت حذر می کنید چرا که هنوز تمامی آسیب ها مرتفع نشده اند. شما تنها اجازه دارید تا از شروع دور دوم به بعد ارتباط (استفاده از توکن ارتباط رادیویی) برقرار کنید.



6



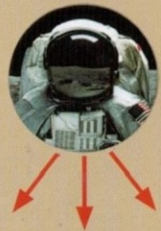
در حالیکه به آهستگی از «اورانوس» فاصله می‌گیرید، شما پیغامی از زمین مبنی بر درخواست ارسال مجموعه‌ای از ابر داده‌ها از قمرهای «اورانوس» دریافت می‌کنید. بدلیل وجود اختلال شما فرصت کمی دارید و فقط می‌توانید سه تا از ۲۷ قمر را ببینید- «روزالیندا»، «بلیندا» و «پاک». این تمام کاری است که الان شما باید انجام دهید.

31



با وجود شرایط خوبی که در آن قرار دارید، حالا این قضیه مشهوده که چه مدت است شما با یکدیگر در سفیرید و چطور تمامی کاراکترهای انسانی در این سفر با یکدیگر همسو شده‌اند. برای مواجه نشدن با یک تقابل هیجان‌زده، هر کسی درگیر کار خود می‌شود. فرمانده شما سازماندهی را به دست می‌گیرد و وظیفه‌ها (کارت‌های وظیفه) را توزیع می‌کند.

7



32



متوجه اعلان‌های محیطی شده‌اید. یکی از درجه‌ها معیوب شده و باید تعمیر شود. اما ترک فضاپیما همیشه همراه با ریسک خواهد بود. بعد از اینکه همه کارت‌های دست‌شان را دیدند، فرمانده از هرکسی درباره تمایزش برای انجام این کار می‌پرسد. اما شما فقط با «بلی» یا «خیر» می‌توانید پاسخ دهید. سپس فرمانده یکی از خدمه‌ها را انتخاب می‌کند. خدمه انتخاب شده باید دقیقاً یک دور بازی را ببرد و نمی‌تواند از کارت فضاپیما استفاده کند.

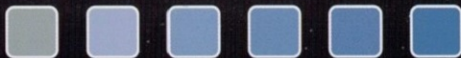
دقیقا
یک دور



33



مجموع



۷۷



زمانی که فضایی‌های شما شروع به تکان خوردن می‌کند، «نپتون» در دیدرس قرار می‌گیرد. متعادل کننده را کنترل کنید تا هدایت را از دست ندهید. در همین حین فرمانده شما باید ماژول کرانش را تنظیم کند. در هیچ زمانی از بازی یک خدمه نباید بیش تر از ۲ دور نسبت به یک خدمه دیگر، برنده شده باشد. فرمانده شما باید اولین و آخرین دور را ببرد.



اولین و آخرین دور

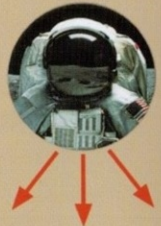
34

شما فداکارانه به دورترین سیاره در منظومه شمسی رسیده‌اید: یخ غول پیکر «نپتون». رنگ عمیق آبی‌اش شما را شگفت زده می‌کند. در حالی که به آهستگی از عبور می‌کنید، پیغامی دیگر از زمین دریافت می‌کنید. فضایی‌های «آلفا ۵» به دور «نپتون» می‌چرخد اما سنسورهای آسیب دیده، تعمیر و مجدداً جایگذاری‌شان کنید.



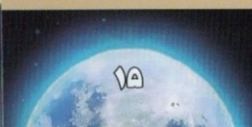
35

شما از لحظات کمیابی که بدست آورده‌اید استفاده می‌کنید تا شناخت بیشتری نسبت به یکدیگر پیدا کنید. با تمامی فوریت‌های کوچک و بزرگ، مسئولیت‌های بر روی دوش تان و مجهولاتی که در ماجراجویی‌تان بوقوع پیوست، تنش در وجود یکایک‌تان رخنه کرده. الان وقت خوبی‌ست تا در کنار یکدیگر بنشینید، گفتگو کنید و بشنوید. تسکین‌یافته از بارمسئولیت، خودتان را وقف چالش‌های مقابل‌تان خواهید کرد. فرمانده شما وظیفه‌ها (کارت‌های وظیفه) را توزیع می‌کند.



36

مجموع



شما به سیاره کوتوله‌ی «پلوتون» رسیده‌اید. در سال‌های خیلی قبل، آن را بعنوان سیاره نهم می‌شناختند اما حالا در دسته «سیاره‌های کوتوله» قرار گرفته و دیگر جزو سیاره‌های اصلی منظومه شمسی نام برده نمی‌شود. شما غرق در خاطرات و داستان‌هایی می‌شوید که پدران‌تان عادت داشتند برایتان تعریف کنند و به تفاوت‌هایش فکر می‌کنید. به هر حال فضاپیما باید به مسیرش ادامه دهد. فر مانده تصمیم می‌گیرد چه کسی مسئولیت را بعهده بگیرد. (انجام تمامی کارت‌های وظیفه)



4

37



شما به «هلیوپاز» رسیده‌اید. گنج منظومه شمسی‌مان. اگر محاسبات برای اثبات، به درستی انجام شده باشند، سیاره نهم نمی‌تواند خیلی دور باشد. هیجانی عجیب طنین می‌اندازد، ساعت‌های حقیقت در حال فرا رسیدن است. ابزارهای‌تان به هوا بلند می‌شوند و شما هم از صندلی‌تان کنده می‌شوید! اما متأسفانه این فقط یک اختلال است. شما تنها اجازه دارید تا از شروع دور سوم به بعد ارتباط (استفاده از توکن ارتباط رادیویی) برقرار کنید.

8

38



این باید خودش باشد! اطلاعات نمایش داده شده از ماژول‌های شما فقط می‌توانند نشانگر یک جسم گول‌پیکر باشند. تأثیرات به قدری قوی‌اند که حتی سیگنال رادیویی‌تان مختل شده است. ابزارهای‌تان را مجدداً تنظیم کنید و بفهمید چه چیزی در پشت این قضیه نهفته است.

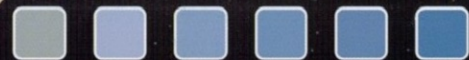
8



39



مجموع



شما حالا از نزدیک این جسم را نظاره می‌کنید، اما همچنان مطمئن نیستید. چیزی که در مقابل شما پیدا شده ممکن است قمر «پلوتون» باشد. نه، اون یک قمر نیست! شما پیدایش کرده‌اید! سیاره نهم! شغف بی‌حد و مرزی وجودتان را فرا می‌گیرد و باعث می‌شود تمامی مشقت‌ها را فراموش کنید. اسکن سطح سیاره نشانگر قشری جامد است. این بدین معناست که این یک سیاره دیگره گازی نیست، بلکه قابل راه رفتن است. یک فرصت خارق‌العاده ایجاد می‌شود. قبل از اینکه کارت‌های وظیفه را انتخاب کنید، شما می‌توانید یک توکن وظیفه را بر روی یک کارت وظیفه دیگر که فاقد توکن وظیفه است، قرار دهید.

40



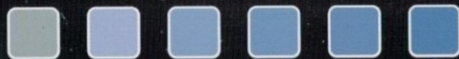
شما موتورها را تنظیم می‌کنید و برای فرود آماده می‌شوید. بدلیل اینکه کاملاً با شرایط جدیدی روبه‌رو هستید یکی از شما می‌بایست فرود را مدیریت کند. بعد از اینکه همه کارت‌های دست‌شان را دیدند، فرمانده از هر کسوی درباره تمایزش برای انجام این کار می‌پرسد. اما شما فقط با «بلی» یا «خیر» می‌توانید پاسخ دهید. سپس فرمانده یک شخص را انتخاب می‌کند. مأموریت شما این است که این شخص فقط اولین و آخرین دور بازی را ببرد. هر دوی این دورها نباید با کارت‌های فضاییما انجام شود.

فقط اولین
و آخرین دور

41



مجموع

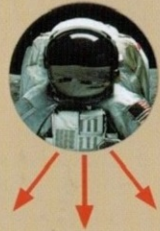


این سیاره شدیداً سرد و سخت است، اما به نظر قابل سکونت است. شما متوجه منطقه‌ای می‌شوید که به نظر مناسب برای ابزارهای شما می‌آید. هر چه قدر در این شرایط نامتعارف پیش می‌روید، با خطاهای اندازه‌گیری شدیدتری مواجه می‌شوید. چیزی که خودشن را به شما نشان می‌دهد، فراتر از دانش شما از علم است. حداقل شما می‌توانید به دشواری این پدیده را کاهش دهید، چرا که زمانی که دور می‌شوید نتیجه به حالت نرمال بر می‌گردد.

42



بنا به قوانین علمی حاکم، خطر به شما نزدیک‌تر است. قوانین گرانش به نظر معکوس شده‌اند. شما وارد شرایط نامتعارفی می‌شوید و برای امنیت با قلاب به سطح سیاره لنگر می‌اندازید. فرمانده شما از امنیت سایر خدمه مطمئن می‌شود و وظیفه‌ها (کارت‌های وظیفه) را توزیع می‌کند. نتایج همگی به یک موضوع ختم می‌شوند: شما یک «سیاه چاله» کشف کرده‌اید.



43



تا به امروز، سیاه چاله‌ها در بهترین حالت در ساختارهای تئوری قرار داشتند و حالا شما اینجا هستید، درست در مقابلش. بر روی شما سایه می‌اندازد، مثل یک تاریکی یکپارچه غیر قابل درک، اما با یک کشش گرانشی عظیم، شما پیغامی به زمین ارسال می‌کنید و آماده برای پریدن در آن می‌شوید. هر یک از کارت‌های فضاپیما باید برنده یک دور بازی باشند. اول کارت 1 فضاپیما، سپس 2، بعد 3 و در نهایت 4.

بردن یک دور
با هریک از

44



مجموع



برخورد سهمگین است! شما به صندلی‌هایتان بسته شده‌اید و احساس می‌کنید در یک زمان در همه‌جا هستید. رنگ‌ها و اشکال تغییر می‌کنند، نور مثل یک جرم چرخان و هوشمند، شما را احاطه می‌کند. شما به نمایشگرهای‌تان متمرکز می‌شوید و سعی می‌کنید تا از هوش نروید!

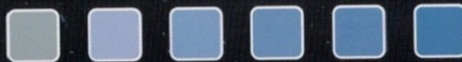


در حالی که شما تحت تأثیر تعداد شگفت‌انگیزی از اتفاقات قرار گرفته‌اید، وحشتی نیز بطور غریزی وجودتان را فرا می‌گیرد. زمانی که تمامی ماژول‌های اصلی فضاپیما در هنگام پرش خاموش می‌شوند، چراغ‌های هشدار قرمز رنگ، شما را از حالت خلسه خارج می‌کنند. مأموریت شما برای خدمه‌ای ست که در سمت چپ شخصی که کارت 9 صورتی را در اختیار دارد، نشسته. او باید تمامی کارت‌های صورتی را ببرد. مشخص کنید چه کسی صاحب کارت 9 صورتی است.

تمام کارت‌های
صورتی



شما در نهایت مسیری قرار دارید که به دنبالش آمده‌اید. پریدن در سیاه چاله، حالا مشابه زندانی شده که شما در آن دیگر قادر به تشخیص تخیل و واقعیت نیستید. همکاران فریاد می‌زنند که نهایتاً 10 ثانیه دیگر باید دوام بیاورید، اما سوال ذهن شما این است که 10 ثانیه در واقع چقدر است! شما شروع به شمردن می‌کنید و ناگهان به بیرون سیاه چاله پرتاب می‌شوید.



مجموع



3



در دور آخر بازی

شما به سختی فرصت می‌کنید تا به خودتان بیایید. همه چیز به یکباره بطرز شدیدی در همه جا داغ می‌شود. برد آنالیزگر سریعاً تمامی فضاییما را در شرایط بالاترین حد ریسک قرار می‌دهد. اولین ماژول‌ها، قربانی نوسانات دمایی رادیکالی می‌شوند. حتی در لباس‌های تهیه‌دار، شما در چند ثانیه خیس عرق می‌شوید. شما باید پروتکل اضطراری را فعال کنید، محافظ‌های گرمایی را بسط دهید و فاصله بیشتری از منبع گرما در سریع‌ترین زمان ممکن ایجاد کنید. کارت وظیفه مربوط به توکن باید در آخرین دور بازی برنده شود.

48



وقتی به خودتان می‌آیید که شرایط به حالت عادی برگشته. شما به سختی قادر به قدم برداشتن هستید. قبل از اینکه از فرط خستگی به زمین بیفتید، شما موقعیت‌تان را بررسی می‌کنید و به سختی می‌توانید باورش کنید. شما در مدار «زهره» قرار گرفته‌اید! سیاه چاله یک ارتباط مستقیم بین سیاره نهم و دومین سیاره یعنی «زهره» است. این قضیه همچنین علت گرمای زیاد را توجیه می‌کند چرا که، «زهره» نسبت به زمین بسیار به خورشید نزدیک‌تر است. فقط چند لحظه طول می‌کشد تا متوجه این موضوع می‌شوید: می‌توانید به خانه بروید! تمامی ۱۰ ماژول اصلی را بررسی کنید، اما توجه خاصی به سیستم‌های پشتیبانی حیات، رانش و ارتباطات کنید. مسیر را به سمت زمین تنظیم کنید.

10



49



مجموع



۶۰



فقط دورهای
۴ تا ۱



مسیر برگشت بیشتر از حد انتظار پیچیده شده. بعضی از ماژول‌ها کاملاً آسیب دیده‌اند و شما در حال مقابله با نیروی عظیم گرانشی خورشید هستید. با توجه به میزان آخرین ذخایرتان، شما نمی‌توانید دیگر مرتکب اشتباهی تحت این شرایط شوید، مسیر خانه باید بطور دقیقی زمان بندی شود. شما ابتدا باید از انحراف گرانش برای ساخت یک پرش استفاده کنید. پس از آن ماژول‌های کنترل باید تحت کنترل حفظ شوند و به سمت زمین تنظیم شوند. در پایان، توجه کنید که فرود بر روی زمین نیازمند توجه کمتری نسبت به هر مانور دیگری نیست که تا به حال داشته‌اید!

همه کارتهای دست‌شان را می‌بینند. یکی از خدمه‌ها باید برنده دور اول بازی باشد. خدمه‌ای دیگر باید برنده دور آخر بازی باشد. باقی خدمه‌ها باید برنده تمامی دورهای این بین باشند. فرمانده شما از همه درباره وظیفه‌هایی را که ترجیح به انجامشان هستند، می‌پرسد، سپس شما با یکدیگر تصمیم می‌گیرید چه کسی باید چه موقعیتی را در دست بگیرد. اما چیزی درباره کارتهای دست‌تان به یکدیگر نگویید.

فقط آخرین
دور



50



۵۱



مجموع




خانه


شما در امنیت کامل روی زمین فرود آمده‌اید. بازگشت غافلگیرکننده شما باعث شده تا واکنش رسانه‌ای غیر قابل قیاسی ایجاد شود. پرش شما در این سیاه چاله مثل شعله‌ور شدن آتش، در تمام قاره‌ها پخش می‌شود این موضوع، بر سر زبان همه‌ست. دیدار مجدد با خانواده و دوستان باعث می‌شود تقریباً همه سختی‌ها را فراموش کنید و بعد از مدت طولانی بودن در فضا، از این احساس که بالاخره دوباره در خانه هستید، لذت می‌برید.

بینش‌ها و داده‌های حاصل از سفر شما به زودی تئوری‌های خیره‌کننده‌ای را ارائه می‌دهند. از طریق سیاه چاله، سیاره نهم در مجاورت نسبی با زمین و بدون نیاز به زمان قرار دارد. تحلیلی عمیق‌تر، تأیید کرده که ساختار سطح آن برای کوچ کردن مناسب خواهد بود. بنابراین کشف شما امکاناتی غیرقابل تصور ایجاد کرده. فضانوردان آینده می‌توانند ابتدا به سیاره نهم برده شوند و مأموریت واقعی خود را از یک ایستگاه سیاره‌ای ساخته شده در آنجا آغاز کنند.

در نهایت از هنگامی که اکتشافات فضایی در حاشیه منظومه شمسی شروع شده، آنچه در گذشته تخیلی علمی خوانده می‌شد، سرانجام عملی می‌شود: سفر بین ستاره‌ای. شما به واقع به طلیعه نویسی در عصر جدیدی از سفرهای فضایی، کمک کرده‌اید!



 www.gamebuzz.biz

 [@gamebuzz.biz](https://www.instagram.com/gamebuzz.biz)