

הצוות

המסע לגילוי כוכב הלכת תשע

חוברת הוראות

כדי ללמוד את המשחק התחילו כאן כדי להתחיל לשחק דלגו לעמוד 11!

- 2 אבירי המשחק
- 3 סקירה כללית של המשחק
- 5 תקשורת
- 8 הכנת לשלב ומהלך השלב
- 12 רמות קושי ואותות מצוקה
- 14 לוחיות תזמון וסמלי משימה
- 18 הוראות למשחק בחמישה שחקנים
- 19 הוראות למשחק בשני שחקנים
- 21 צרוד טיפים ותוספת אתגר
- 22 אודות המחבר וההוצאה



דרוש צוות מנצח למסע בחלל!

מדענים טוענים כי גילו ראיות לקיומו של כוכב לכת מסתורי, המרחף בקצה מערכת השמש. אולם חרף ניסיונותיהם הקדחתניים, טרם הצליחו לספק ראיות מכריעות לקיומו. הצטרפו להרפתקת חלל מסעירה בניסיון לברר האם השמועות הינן בגדר מדע בדיוני בלבד, או שמא כוכב הלכת מספר תשע אכן קיים. האם אתם אלה שתזכו לגלותו?

במשחק שיתוף הפעולה הקבוצתי שבפניכם עליכם להצליח לעבור 50 שלבים שונים. הצלחתכם תמונה ביכולת שלכם לשתף פעולה ולפעול יחד כצוות. על מנת להתגבר על האתגרים ולעמוד במשימה תהיו חייבים לשמור על תקשורת ביניכם - אולם, העברת מידע בחלל עלולה להיות מאתגרת מכפי שחשבתם...

אביזרי המשחק



40 קלפי משחק גדולים

36 קלפי משחק צבעוניים
בני ארבע סדרות, בערכים של
עד 9, כל סדרה בצבע שונה

4 קלפי רקטות
בערכים של 1 עד 4

5 קלפי תזכורת גדולים



36 קלפי משימה
קטנים

16 סמנים:

10 לוחיות תזמון

5 סמני תקשורת אלחוטית

1 אסימון לחצן מצוקה

1 סמן קסדת פיקוד

1 חוברת הוראות + יומן מסע



צפו בסרטון, ולמדו כיצד לשחק תוך
מספר דקות!

hakubia.com/the_crew

לגילאי

10+

מספר שחקנים

3-5

להוראות
המשחק בשני
שחקנים עיינו
בעמ' 19

2

שימו לב

אם אתם מתקשים להבחין בין צבעי הקלפים, תוכלו להיעזר בארבעת הסמלים הבאים המופיעים עליהם:



לכל צבע קלף הותאם סמל שונה.

השליבים במשחק הצוות מאודגנים באופן שיזרז סיפור הרפתקה, אולם באותה מידה ניתן לבצעם בכל סדר אחר שתמצאו. הרכב הקלפים מבטיח שאופן הביצוע יהיה שונה בכל פעם. אתם מחמנים לבחור בדרך המשחק שתבטיח לכם את ההנאה הגדולה ביותר!

חלק זה של הרף מכיל הסבר קצר ותכליתי של החוקים המרכזיים במשחק, ונועד להקל עליכם להיזכר במהירות בכללי המשחק גם לאחר הפסקה ארוכה.

הצוות הינו משחק קלפים שיתופי משימתי על בסיס סיבובים. נשמע מורכב? ההסבר לפניכם!

משחק שיתופי

הצוות כולו מנצח יחד או מפסיד יחד: רק שיתוף פעולה וסיוע הדדי של כל חברי הצוות זה לזה יאפשרו לכל אחד ואחת מכם לבצע בהצלחה את תפקידו, ולצוות כולו - להשלים את השלבים ולנצח במשחק.

משחק משימתי

המסע שלכם בחלל עובר דרך 50 שלבים שונים, שכל אחד מהם מחייב עמידה בדרישות אחרות. כשמשחקים על פי סדר השלבים, הסיפור נבנה בהדרגה ומתפתח להרפתקה מסעירה. אולם, ניתן גם לבצע את השלבים בכל סדר אחר הנראה לכם. השלבים מפורטים ביומן המסע, בחלקה האחורי של חוברת הוראות זו.

ככל הנראה, לא תוכלו להשלים את כל שלבי ההרפתקה בפעם אחת. אנו ממליצים לכם להתכנס כמה הזדמנויות שונות כדי לשחק במשחק עד תומו. אמנם, את השלבים הראשונים אתם עשויים לסיים בתוך חמש דקות, אולם ככל שתתקדמו, יתארך גם זמן הביצוע של כל שלב, משום שרמת המורכבות תעלה בהתאם.

משחק מבוסס סיבובים (trick-taking game)

בכל שלב מחדש, מחלקים את כל קלפי המשחק בין חברי הצוות. משחקים על פי תור, על בסיס סיבובים: כל אחד מהמשחקנים בתור, מניח קלף במרכז השולחן. השחקן שהניח את הקלף בעל הערך הגבוה ביותר זוכה בסיבוב ולוקח את כל הקלפים שהונחו בו, בתנאי אחד: הקלף הראשון שהונח בסיבוב והקלף הווכה חייבים שניהם להיות שייכים לאותה הסדרה. לאחר מכן, ממשיכים לשחק בסיבובים, עד תום כל הקלפים שבידי השחקנים.

קלפי המשחק מחולקים ל-5 סדרות: ארבע סדרות צבעוניות בצבעים ורוד, כחול, ירוק וצהוב וכן סדרת קלפי רקטות. על השחקנים להתאים את הקלפים שהם מניחים אל הסדרה שקבע הקלף הראשון: כל שחקן נדרש להניח קלף מאותה סדרה בה פתח השחקן הראשון את הסיבוב. רק כאשר אין לשחקן קלף מהסדרה המתאימה, מותר לו להניח קלף מסדרה אחרת.

ניתן לנצח בסיבוב רק על ידי קלף השייך לסדרה שפתחה את הסיבוב. הקלף בעל הערך המספרי הגבוה ביותר בסדרה שנבחרה, מנצח בסיבוב. הזוכה בסיבוב לוקח אליו את כל הקלפים, ומניח אותם לצדו כשפניהם כלפי מטה. מותר לעיין רק בערכי הקלפים שנלקחו בסיבוב האחרון.

בכל סיבוב, אין חובה לשחק בקלף מסוים דווקא; אם לשחקן יש כמה קלפים מתאימים, הוא רשאי להניח את הקלף בעל הערך הנמוך מביניהם, למרות שהיה יכול לזכות בסיבוב בעזרת קלף בעל ערך גבוה יותר. במילים אחרות, אין הכרח לזכות בסיבוב.

קלפי הרקטות הינם קלפים מנצחים. קלפים אלה תמיד זוכים בסיבוב. כאשר סיבוב נפתח בקלף מסדרה צבעונית, שחקן יהיה רשאי להניח קלף רקטה רק אם אין בידו קלף בצבע הסדרה שפתחה את הסיבוב. אם סיבוב נפתח בקלף רקטה, יצטרכו יתר השחקנים להניח גם הם קלפי רקטות, אם אלה מצויים בידם. במקרה שהונחו כמה קלפי רקטות, השחקן שהניח את הרקטה בעלת הערך המספרי הגבוה הוא המנצח בסיבוב.

הדוגמה הבאה ממחישה מהי הסדרה שפותח הקלף הראשון בסיבוב, על פיה יש להתאים את יתר הקלפים:



הקלפים 8 ו-6 הונחו בסיבוב זה, לאחר שקלף 2 הצהוב פתח אותו. 8 הוא הקלף הגבוה ביותר, ולכן הוא הזוכה בסיבוב.



קלף ה-3 הירוק פתח סיבוב זה. 5 הוא הגבוה מביין הקלפים הירוקים ולכן הוא הזוכה בסיבוב. קלף 9 גבוה ממנו, אך אינו מתאים לסדרה ולכן אינו יכול לזכות בסיבוב.

בכל סיבוב של המשחק, כל אחד מחברי הצוות על פי כיוון השעון מניח קלף מהיד שלו. הנחת הקלפים על ידי כל השחקנים יוצרת סיבוב שלם. הקלף בעל הערך הגבוה ביותר שהונח מנצח בסיבוב.

הקלף הפותח שהונח ראשון בכל סיבוב קובע את הסדרה אליה יש להתאים את הקלפים באותו הסיבוב. כלל זה נכון גם לגבי הקלפים הצבעוניים וגם לגבי קלפי הרקטות.

אם אין אפשרות להניח קלף התואם את הסדרה הפותחת, מותר להניח במקומו כל קלף אחר, לבחירתכם.

רק קלפים השייכים לסדרה הפותחת יכולים לזכות בסיבוב, אלא אם כן הם קלפים מסוג רקטה. אין חובה לזכות בסיבוב.

רקטות הינן קלפים מנצחים והן מנצחות בכל סיבוב. אם הונחו כמה רקטות באותו סיבוב, קלף הרקטה בעל הערך הגבוה מביניהם הוא המנצח.

כאשר זוכים בסיבוב, מניחים את הקלפים בצד כשפניהם כלפי מטה. ניתן להציץ רק בקלפים שנלקחו בסיבוב האחרון.

כלל אצבע לצורך החלפת מידע:

אם המידע שבידיכם
הגיע מתוך עיון בקלפים
שלכם, אסור לכם
לחשוף אותו בפני יתר
חברי הצוות.

מותר לכל חבר צוות
לשדר מסר באמצעות
סמן התקשורת
האלחוטית פעם אחת
בלבד בכל שלב.

ניתן לשדר תקשורת
לאחר חלוקת קלפי
המשימה ולפני התחלת
כל סיבוב, אך לא
במהלך הסיבוב עצמו.

5

במשחק זה, המטרה אינה דווקא לזכות בסיבוב - אלא לאפשר לחבר הצוות הנכון לזכות בו. לשם כך נחוץ תיאום מוחלט ביניכם.

תקשורת



אחד החוקים המרכזיים במשחק קובע כי אסור לשחקנים להחליף מידע אודות הקלפים שבידיהם. אסור להראות לחברי הצוות האחרים את הקלפים שנמצאים בידיכם. אסור לומר את מספרם בקול רם או לרמוז עליו בעקיפין. אפשרות התקשורת היחידה היא בעזרת סמני התקשורת האלחוטית. לכל שחקן סמן תקשורת אחד, וניתן להפעילו פעם אחת בלבד בכל שלב. ניתן לשדר מסר באמצעותו לפני תחילת הסיבוב, אולם אסור להפעילו לאחר שהסיבוב החל. אם הצוות נכשל בביצוע השלב, ניתן להשתמש בסמן התקשורת מחדש, בניסיון הבא להשלים את השלב.

אם השלב שאתם מבצעים כולל קלפי משימה, יש לחלק אותם בין השחקנים לפני שידור התקשורת. השימוש בקלפי המשימה יוסבר בעמוד 8.

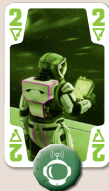


קלף 3 כחול היה הקלף הפתוח בסיבוב זה. 7 הוא הקלף בעל הערך הגבוה ביותר ואמור היה לזכות בסיבוב, אולם קלף 1 הוא קלף רקטה שהוא קלף מצבא, ולכן השחקן שהניח אותו זוכה בסיבוב.

הקלף הפתוח שהונח בסיבוב זה היה קלף רקטה 3. גם קלפים 2 ו-4 הם קלפי רקטות. קלף הרקטה בעל הערך הגבוה ביותר בסיבוב הוא קלף 4, לכן קלף זה זוכה בסיבוב.

תקשורת:

1. הניחו לפניכם על השולחן קלף צבעוני אחד (שאינו קלף רקטה).
2. הניחו מעליו את סמן התקשורת האלחוטית כדי לשדר את המסר הבא:
 < בחלקו העליון של הקלף = הערך הגבוה ביותר בסדרה
 < במרכז הקלף = הקלף היחיד בסדרה
 < בחלקו התחתון של הקלף = הערך הנמוך ביותר בסדרה
3. קחו לידכם קלף תזכורת



הקלף הירוק
הנמוך ביותר
שברשותכם



הקלף הצהוב
היחיד
שברשותכם



הקלף הורוד
הגבוה ביותר
שברשותכם

כדי לתקשר עם יתר חברי הצוות, בחרו אחד מהקלפים הצבעוניים שבידיכם והניחו אותו כשפניו כלפי מעלה לפניכם, גלוי לכל חברי הצוות. קלף זה ממשיך להיחשב לאחד מהקלפים שלכם ותוכלו לשחק בו באופן הרגיל, אולם כעת גם יתר חברי הצוות מודעים לכך שהקלף נמצא ברשותכם. הניחו את סמן התקשורת מעל הקלף, כשצדו הידוק (הפעיל) כלפי מעלה. מקמו את סמן התקשורת מעל הקלף כדי לשדר לחבריכם אחת מן העובדות הבאות:

< כדי לציין שזוהו הקלף בעל הערך הגבוה ביותר שיש בידיכם מסדרה זו, הניחו את הסמן בראש הקלף.

< כדי לציין שזוהו הקלף היחיד שיש בידיכם מסדרה זו, הניחו את הסמן במרכז הקלף.

< כדי לציין שזוהו הקלף בעל הערך הנמוך ביותר שיש בידיכם מסדרה זו, הניחו את הסמן בתחתית הקלף.

אחד מפרטי המידע הללו חייב להיות תקף לגבי הקלף שהצגת. אחרת, לא ניתן להשתמש בקלף זה לצורך העברת המידע.

אין להשתמש בקלפי רקטה כדי לשדר אות תקשורת!

בדוגמה זו, לא ניתן לשדר מידע לגבי קלף 6 צהוב, משום שהוא אינו הקלף הגבוה ביותר, הנמוך ביותר או הצהוב היחיד שבידיכם. כמו כן, אסור להשתמש בקלף הרקטה לצורך תקשורת. ניתן לשדר מסר בעזרת כל אחד מן הקלפים האחרים.



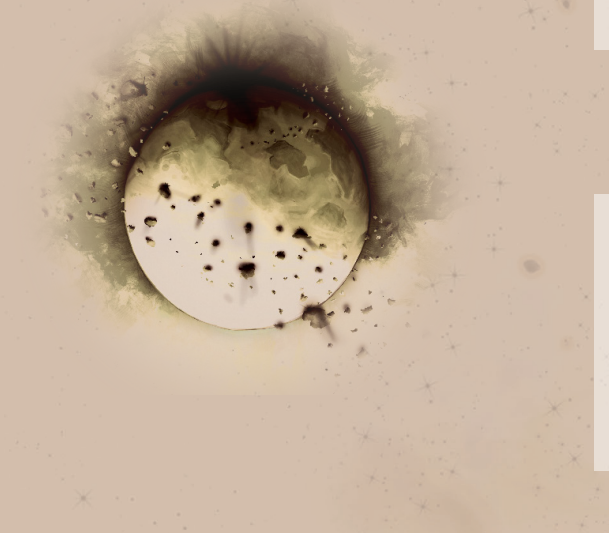
אין לשנות את מיקום
סמן התקשורת
האלחוטית, גם אם
המידע ששידר כבר אינו
בתוקף.

קלף התזכורת יחזר
לקופה מיד לאחר
שיחקתם בקלף
ששידרתם באמצעותו.

אין לשנות את מיקום סמן התקשורת, גם אם המידע ששידר כבר אינו בתוקף. למשל, קלף שסומן בעזרת סמן תקשורת כבעל הערך הגבוה ביותר, יכול להפוך במהלך הסבב לקלף יחיד. למרות זאת, אסור לשנות את מיקום הסמן.

לאחר ששחקן מניח קלף ומצייד אותו בסמן התקשורת האלחוטית, עליו לקחת לידו את אחד מקלפי **התזכורת** חאת, כדי לזכור כי אחד מקלפיו מונח כרגע על השולחן. ברגע שישחק בקלף המסומן, יוכל להשיב את קלף התזכורת למקומו. לאחר מכן, עליו להפוך את סמן התקשורת אל צידו האדום (הכבוי), כדי לציין כי מכסת התקשורת שהוקצתה לשלב זו - נוצלה.

בניגוד ליתר הקלפים, קלפי התזכורת זהים משני עבריהם. כך, כל חברי הצוות זוכרים שאחד מקלפיהם נמצא כרגע במרכז השולחן.



הכנות לביצוע השלב

לפני כל שלב, בצעו את ההכנות הבאות:

1. טירפו את 40 קלפי המשחק הגדולים וחלקו אותם שווה בשווה בין כל חברי הצוות, כשפניהם כלפי מטה.
2. במשחק בין שלושה שחקנים, שחקן אחד יקבל קלף אחד יותר מכולם. לאחר השלמת הסיבוב האחרון, הקלף הנותר לא ינוצל.
3. כל חבר צוות מניח את סמן התקשורת שלו לצידו, כשצדו הירוק כלפי מעלה. מכינים קלף תזכורת עבור כל שחקן.
4. מניחים את אסימון לחצן המצוקה על השולחן כשפניו כלפי מטה.
4. מערבבים את 36 קלפי המשימה הקטנים ומניחים אותם כשפניהם כלפי מטה בערמה אחת. מודאים שלוחיות התזמון נמצאות בהישג יד.

מהלך השלב

ברוב השלבים, הצוות מחוייב לבצע מספר מוגדר מראש של משימות. אלה יוגדרו על פי **קלפי המשימה**, שנראים כגרסה מוקטנת של קלפי המשחק. בדרך כלל וכל עוד לא צוין אחרת, חברי הצוות מחלקים ביניהם את המשימות. בתיאור של כל שלב מופיע סמל ממספר המציין את מספר המשימות הכלולות בו: **4**

נטילים מערמת קלפי המשימה את מספר הקלפים הדרושים ופותחים אותם זה לצד זה במרכז השולחן. יתר קלפי המשימה נשארים בצד ואינם נחוצים לצורך ביצוע השלב. כעת חברי צוות החלל מעיינים בקלפי המשחק שבידיהם. בעל קלף הרקטה מספר 4 מתמנה ל**מפקד השלב הנוכחי**, ומקבל את קסדת הפיקוד כאות לכך.

על מפקד השלב להיות הראשון שבוחר קלף משימה מבין הקלפים שעל השולחן. הוא מניח את הקלף לפניו, כשפניו כלפי מעלה. כעת בוחרים יתר חברי הצוות את קלפי המשימה.

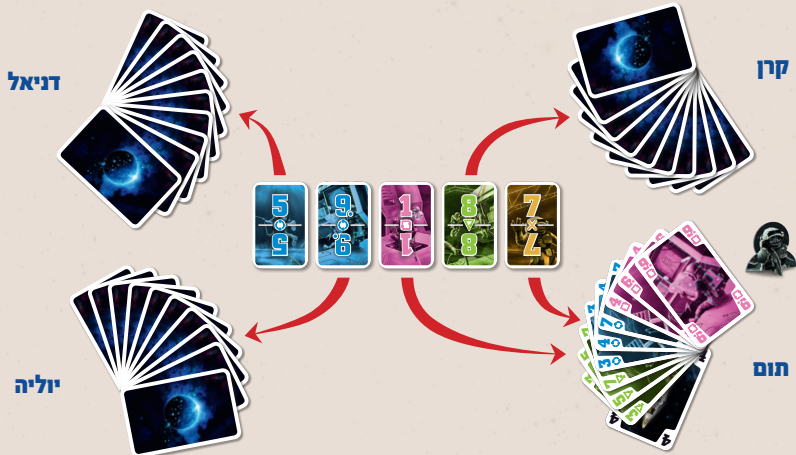
מחלקים את קלפי המשחק בין חברי הצוות - אלה הקלפים שישימשו אותם במהלך המשחק.

קלפי המשימה קובעים אלו קלפי משחק חייבים לזכות בסיבוב.

חבר הצוות שמחזיק בקלף הרקטה מספר 4, מקבל את קסדת הפיקוד למשך השלב הנוכחי. המפקד נשאר חלק מחברי הצוות.

מחלקים את קלפי המשימה לפי כיוון השעון בין חברי הצוות, החל במפקד.

חברי הצוות בוחרים קלפי משימה בזה אחר זה עד לחלוקת כל קלפי המשימות בין כולם. חבר צוות עשוי לקבל מספר משימות, אולם לא כולם יקבלו בהכרח את אותו מספר משימות. בשלבים הראשונים מחולקות משימות ספורות בלבד. לא כל השחקנים מקבלים משימה, ובדרך כלל המשימות מסתיימות במהירות.



דוגמה לחלוקת קלפי המשחק וקלפי המשימות לקראת שלב 18 בזימן המסע:

תום מחזיק ברקטה מספר **4**. הוא מתמנה אפוא למפקד השלב הזוכה באפשרות לבחור ראשון את קלף המשימה. הוא בוחר בקלף **1** ורוד, משום שהוא מחזיק בקלף **9** ורוד ומשער שיוכל לזכות במשימה זו בקלות. יוליה ודניאל בוחרים, כל אחד לעצמו, קלף משימה כחול. לקרן נותר לבחור בין קלף צהוב לקלף ירוק, והיא מחליטה לבחור בקלף הירוק. מאחר ונטרה עדיין משימה אחת במרכז השולחן, תום חייב לקחת אותה לעצמו. לא יהיה לו קל להצליח במשימה, משום שאין ברשותו קלפים צהובים כלל.

המשימה הושלמה כאשר חבר צוות זוכה בסיבוב, והקלפים שאסף כוללים קלף שתואם את קלף המשימה שבידיו. חבר הצוות הזוכה הופך את קלף המשימה ומניח אותו לפניו כשפניו כלפי מטה. **מותר להשלים בסיבוב אחד כמה משימות בו זמנית.** ברגע שכל חברי הצוות סיימו את המשימות שקיבלו על עצמם, השלב הושלם וניתן לעבור מיד לשלב הבא. בתום כל שלב, מסכמים ביומן המסע את מספר הניסיונות שבוצעו עד להשלמתו.

אם שחקן זוכה בקלף שתואם את קלף המשימה הנמצא בידי חבר צוות אחר, הצוות כולו נכשל בבביצוע השלב, וצריך להתחיל אותו מחדש. **לקראת כל ניסיון נוסף כזה, טורפים מחדש את כל הקלפים, מחלקים לכל חבר צוות קלפים חדשים ושולפים משימות חדשות.**

לאחר שכל המשימות חולקו בין חברי הצוות, המפקד פותח את הסיבוב הראשון. בהמשך ועד להשלמת השלב, חבר צוות שזוכה בסיבוב יהיה השחקן הפותח בסיבוב הבא.

בחלק מהשלבים לא ייעשה שימוש בקלפי משימות. בשלבים אלה, המפקד יפתח תמיד את הסיבוב הראשון.

כל קלף משימה מגדיר למעשה באיזה קלף מקלפי המשחק צריך לזכות. המשימה תושלם כאשר בעל קלף המשימה יזכה בקלף המשחק התואם לו במהלך סיבוב.

ברגע שמסיימים את כל המשימות שהוגדרו עבור השלב הנוכחי, השלב הושלם.

אם המשימה הושלמה על ידי חבר צוות שאינו מחזיק בקלף המשימה הנכון, או אם חבר צוות הפר כלל מיוחד, כשלתם בביצוע השלב.

המפקד תמיד פותח את הסיבוב הראשון לקראת ביצוע השלב. את הסיבובים הבאים יתחיל חבר הצוות שזכה בסיבוב הקודם.

דניאל



קיר



תום



יוליה



תום המפקד מתחיל במשחק. בפתיחת הסיבוב הראשון הוא מניח קלף 9 ורוד ומקווה לזכות ב-1 ורוד. יוליה מניחה 5 ורוד בסיבוב זה. לדניאל אין קלפים ורודים ולכן הוא שולף קלף אחר לבחירתו ומניח 2 צהוב. לקרן יש 1 ורוד והיא מוסיפה אותו לסיבוב. תום הוא שהניח את הקלף הורוד בעל הערך הגבוה ביותר ולכן הוא מנצח בסיבוב, ומשלים בכך את המשימה שלו, לזכות בקלף 1 ורוד. הוא הופך את קלף המשימה כשפניו כלפי מטה.

המפקד יהיה תמיד חבר הצוות שמחזיק ברקטה מספר 4 המפקד חייב:
 1. לבחור ראשון קלף משימה.
 2. להניח את הקלף הראשון בסיבוב הראשון.
 3. לקבל החלטות פיקודיות בשלבים המחייבות הפעלת כללים מיוחדים.

בואו נתחיל!

אתם מכירים כעת את כל החוקים הבסיסיים ומסוגלים לקחת על עצמכם את ביצוע השלב הראשון. צאו לדרך: היפכו את חוברת ההוראות לצידה השני ופתחו את יומן המסע!
 עמודים 12 ו-13 כוללים הסבר קצר על רמות הקושי במשחק ועל האפשרות להסתייע במרכז הבקרה במידת הצורך. בעמוד 14 ואילך מופיעים הסברים על חוקים וסימנים חדשים נוספים בהם תתקלו במהלך ההתקדמות ביומן המסע.
 הוראות למשחק בין שני שחקנים מופיעות בעמודים 19-20.

רמות הקושי במשחק

עצה קטנה לפני ההמראה: היהרו מאשליות... אל תצפו שהמשימות שלפניכם יהיו קלות לביצוע. ככל שתרכבו לשחק תחושו כיצד ניתן להתקדם משלב לשלב. כישלונותיכם יעורו לכם להבין טוב יותר כיצד לשפר את מיומנותי המשחק שלכם. מאחר ורמת הקושי עולה באופן הדרגתי, מומלץ לשחק בשלבי המשחק על פי סדר. במשחק בין ארבעה שחקנים, קיימים למעלה מ-42 טריליון צירופי קלפים בשלב הראשון; בשלבים הבאים מספר האפשרויות גדל עוד יותר. אולם עדין, יתכן שעלב אחד יהיה קל מן הצפוי או מאתגר במיוחד, כתוצאה מאופן חלוקת הקלפים. ככה זה... היקום אל תמיד יתף עמכם פעולה. הדינמיקה של המשחק משתנה גם היא, בהתאם למספר השחקנים. משחק בשלושה יהיה פשוט יותר ממשחק בארבעה ובחמישה שחקנים (ראו בעמודים 18 ו-21).

יכול להיות שברגע מסוים תהיו סבורים כי אפסו הסיכויים להשלים את השלב. אל תמהרו להתייאש, להכריז בקול על כשלון ולחשוף את הקלפים שלכם לעיני כל. ברוב המקרים יתברר לכם כי שכחתם פרט מידע כלשהו, וכי תחושת הכישלון הייתה נמהרת. במצבים כאלו, פשוט שחקו את הסיבוב; זה עניין של דקות ספורות; אולי נכונה לכם הפתעה.

מערך הסיוע: שידור אותות מצוקה

כאשר הקשיים גוברים והמשחק הופך קשוח, תוכלו תמיד לסמוך על סיוע ממרכז הבקרה, גם כשאתם הרחק בחלל: בתחילת כל שלב, באפשרותכם לשדר אות מצוקה אל מרכז הבקרה שעל כדור הארץ. ניתן לשדר את אות המצוקה לאחר חלוקת קלפי המשחק - ובמקרים רבים גם לאחר חלוקת קלפי המשימה - אולם לפני שחברי הצוות יוזמים תקשורת ביניהם. לשם כך, עליכם לקבל החלטה של כל חברי הצוות פה אחד, ואז להפוך את אסימון לחצן המצוקה אל צידו הפעיל (הלוויין).

ניתן לשדר אותות מצוקה לפני הסיבוב הראשון של כל שלב. עליכם להפוך את אסימון לחצן המצוקה אל צידו הפעיל ולהקיף בעיפרון את משבצת הדיווח שלכם, לצד איור לחצן המצוקה ביומן המסע.

לאחר שלחצן המצוקה הופעל, כל חבר צוות מעביר קלף אחד אל חבר צוות אחר. רקטות אינן ניתנות להעברה!

אסימון לחצן המצוקה



הקיפוי בעיגול את משבצת הדיווח שלייד איור לחצן המצוקה בכרטיסיית השלב הנוכחי ביומן המסע. כעת, כל אחד מחברי הצוות חייב להעביר את אחד מקלפי המשחק שבידו אל חבר הצוות שליידו. רקטות אינן ניתנות להעברה! על הצוות לקבל החלטה מוסכמת האם להעביר את הקלפים לשכן מימין או משמאל. כולם חייבים להעביר באותו הכיוון. לאחר מכן גשו לביצוע השלב על פי הכללים הרגילים.

אסימון לחצן המצוקה יישאר פעיל עד להשלמת השלב הנוכחי. אין שום מגבלה על מספר הניסיונות שתבצעו; בתחילת כל ניסיון תוכלו להעביר קלף אל השכן שמימינכם או משמאלכם. אסימון לחצן המצוקה יישאר פעיל גם אם תחליטו שלא להשתמש בו. רק לקראת המעבר לשלב הבא, יהיה עליכם להפוך את אסימון לחצן המצוקה בחזרה אל צדו הבלתי פעיל.

השימוש בלחצן המצוקה יבוא לידי ביטוי בניקוד שלכם. בתום כל שלב, ציינו ביומן המסע את מספר הניסיונות שבצעתם עד להשלמת המצב. אם משבצת הדיווח מוקפת בעיגול, עליכם להגדיל את מספר הניסיונות המתועדים ב 1+.

הפעילו שיקול דעת בטרם תבחרו להיעזר בלחצן המצוקה. אם רצונכם בהרפתקה קצת פחות מאתגרת, תוכלו להשתמש בלחצן המצוקה מיד בניסיון הראשון. זכרו, ניתן להשלים כל שלב גם ללא שימוש בלחצן המצוקה!

כל חברי הצוות נדרשים לפעול כאיש אחד: כולם מעבירים ביניהם קלף, באותו הכיוון, או שאיש אינו מעביר.

רקטות אינן ניתנות להעברה לעולם.

אסימון לחצן המצוקה נשאר פעיל עד להשלמת השלב הנוכחי. הפעלת הלחצן מעלה את מספר הניסיונות להשלמת השלב ב 1+.

ניתן להשלים את כל השלבים גם ללא הפעלת לחצן המצוקה. האם אתם מסוגלים לעמוד באתגר?

לוחיות התזמון וסמלי המשימה שביומן המסע

לוחיות תזמון

שלבנים רבים מחייבים שימוש בלוחיות תזמון. כל לוחית משויכת לקלף משימה אחד. לוחיות התזמון מכתיבות את סדר ביצוע קלפי המשימה, ועליכם לפעול על פי סדר זה על מנת לבצע את המשימה במלואה.

לוחיות התזמון מעלות את דרגת הקושי של המשחק על ידי קביעת סדר ביצוע המשימות.

אלו לוחיות התזמון הקיימות במשחק:

משימה זו חייבת להתבצע אחרונה		משימה זו חייבת להתבצע ראשונה	
משימה זו חייבת להתרחש במועד כלשהו לפני		משימה זו חייבת להתבצע שניה	
משימה זו חייבת להתרחש במועד כלשהו אחרי		משימה זו חייבת להתבצע שלישית	
משימה זו חייבת להתרחש במועד כלשהו אחרי		משימה זו חייבת להתבצע רביעית	
משימה זו חייבת להתרחש במועד כלשהו אחרי		משימה זו חייבת להתבצע חמישית	

אי-עמידה בתנאי לוחית התזמון, נחשבת ככישלון בשלב כולו.

לוחית התזמון **1** אינה מחייבת לבצע את המשימה דווקא בסיבוב הראשון - אלא מציינת כי יש לסיימה לפני השלמת יתר המשימות הפתוחות.

השלמת משימה מבלי לעמוד בתנאי לוחית התזמון של הקלף, נחשבת ככישלון.

ניתן להשלים כמה משימות בעלות לוחיות תזמון באותו הסיבוב, בתנאי שהלוחיות יוצרות רצף.

הקצאת לוחיות התזמון:

1. מסדרים את הלוחיות בשורה כשפניהן כלפי מעלה.
2. מניחים את קלפי המשימות משמאל לימין, החל בלוחית התזמון הראשונה (השמאלית).

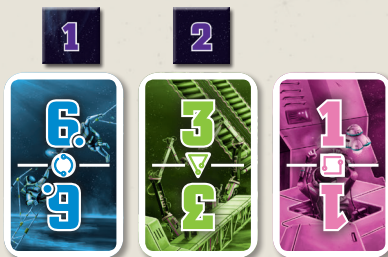
לפעמים ישנו מצב בו חבר צוות אחד מצליח להשלים מספר משימות המסומנות בלוחיות תזמון, באותו הסיבוב. אם לוחיות המשימות שביצע מהוות רצף, למשל, 1-1, 2, או 1-1, הוא ראוי לבצע את שתי המשימות בסיבוב אחד. אין משמעות לסדר שבו הונחו הקלפים; הדבר נחשב כהשלמת שתי המשימות.

בתיאור השלב ביומן המסע מופיעים סמלים, המציינים את מספר קלפי המשימה ומפרטים את לוחיות המשימה המתלוות אליהם. בשלב הכולל לוחיות תזמון, מניחים תחילה את לוחיות התזמון על השולחן כשפניהן כלפי מעלה. לאחר מכן, שולפים את קלפי המשימה ומניחים אותם על השולחן מתחת ללוחיות התזמון, משמאל לימין, החל בלוחית התזמון הראשונה. כל לוחית שייכת למשימה אחת בלבד.

שלב זו מורכב משלושה קלפי משימה ומלוחיות תזמון הממוספרות 1-2.



תחילה מניחים את לוחיות התזמון זו לצד זו.



לאחר מכן, שולפים את קלפי המשימה ומניחים אותם זה לצד זה כשפניהם כלפי מעלה, משמאל לימין, החל בלוחית התזמון הראשונה (השמאלית).

מחלקים את קלפי המשימה באופן שתואר לעיל. שחקן הנטול קלף משימה, חייב ליטול עמו את לחיית התזמון הצמודה אליו. לחיית התזמון המציגות 'מספר' או 'חץ', מכתיבות סדר ביצוע פעולות מסוים. לחיית 'חץ' מאפשרות גמישות רבה יותר בסדר ביצוע המשימות מאשר לחיית ה'מספר':



שלב זו מורכב משלושה קלפי משימה ומלוחיות התזמון הממוספרות 2 1 1.

במקרה זה, חייבים לזכות תחילה בקלף 6 כחול, לאחריו בקלף 3 ירוק, ולבסוף בקלף 1 ורוד.



כאן, חייבים לזכות בקלף ה-6 הכחול לפני הזכייה בקלף ה-3 הירוק. צריך גם לזכות בקלף 1, אולם זכייה זו יכולה להתרחש לפני הזכייה ב-6 כחול; בין הזכייה ב-6 הכחול לזכייה ב-3 הירוק, או לאחר הזכייה ב-3 הירוק.

שלב זו מורכב משלושה קלפי משימה ומשתי לחיית 'חץ' הראשונות.

סמלי ההנחיות ביומן המסע

שטח מת



כשסימן כזה מופיע בתיאור שלב, משמעותו שיש הפרעות קשות ברשת התקשורת שלכם. אם אתם רוצים בכל זאת לשרד לחברי הצוות מידע כלשהו, קחו את סמן התקשורת והפכו אותו אל צידו האדום. הניחו במרכז השולחן את הקלף שבחרתם, כפי שהנכם עושים בדרך כלל, אולם במקום להתאים את גובה סמן התקשורת לאחד משלושת התנאים (הקלף הגבוה ביותר, הקלף היחיד מסוגו או הקלף הנמוך ביותר מבין קלפי הסדרה שבידיכם), מקמו את הסמן בסמוך לקלף. יתר חברי הצוות יצטרכו להפעיל אינטואיציה כדי לפענח את המסר שרציתם לשדר.

שיבושים בקליטה

כאשר מופיע בתיאור השלב שלכם סימן כזה, משמעותו שהתקשורת שלכם נותקה לחלוטין למשך זמן קצר. המספר המופיע לצד סמל הברק מציין במהלך איזה סיבוב יחודש הקו. עד אז, לא יוכלו חברי הצוות לתקשר זה עם זה באמצעות קלף וסמן תקשורת. מהסיבוב שמספר מצוין בתיאור השלב, ניתן לחדש את התקשורת ולהמשיך בה על פי הכללים הרגילים.



במקרה זה, אין חברי הצוות יכולים לתקשר זה עם זה במהלך שני הסיבובים הראשונים של השלב. החל מהסיבוב השלישי, כלומר מיד לפניו - הם יוכלו לשוב ולתקשר זה עם זה.

מינוי המפקד



2

כאשר מופיע סימן כזה בתיאור השלב, מניחים את מספר קלפי המשימה הדרושים במרכז השולחן, כשפניהם כלפי מטה. לאחר שכל חברי הצוות מעיינים בקלפים שבידיהם, המפקד פונה לכל אחד מחברי הצוות ושואל אותו האם הוא מוכן ליטול על עצמו את **ביצוע כל המשימות**. מותר להשיב רק "כן" או "לא". לאחר מכן, המפקד מחליט מי מבין חברי הצוות יבצע את משימות השלב וחושף את קלפי המשימה. השלב יושלם רק כאשר חבר הצוות שייבחר ישלים את ביצוע כל המשימות. המפקד אינו רשאי למנות את עצמו לביצוען.

התקשורת בשטח
מת דורשת מידה
רבה של אינטואיציה.
השתמשו בקלף
כאמצעי תקשורת, אך
מבלי להניח עליו סמן
תקשורת אלוטוטי.

השיבושים בקליטה
מאפשרים לחדש
תקשורת רק מסיבוב
מסוים ואילך.

כאשר מתבצע מינוי
של המפקד, חייב חבר
הצוות הנבחר להשלים
את כל המשימות
בכוחות עצמו.



חלוקת המשימות על ידי המפקד

כאשר מופיע סימון כזה בתיאור השלב, האחריות לחלוקת קלפי המשימות נופלת על כתפי המפקד. מתכוננים לביצוע השלב כרגיל, אולם אין מניחים את קלפי המשימות הפתוחים על השולחן.

המפקד חושף קלף משימה, ושואל כל חבר צוות בתורו האם הוא מוכן ליטול על עצמו את ביצועה. מותר להשיב רק ב"כן" או "לא". לאחר מכן, המפקד מחליט מי מבין חברי הצוות יבצע את המשימה; הוא רשאי גם למנות את עצמו.

עליכם לחזור על התהליך עד לחלוקת כל המשימות. עליהן להיות מחולקות בצורה הוגנת בין כל חברי הצוות, כך שלא יהיו לחבר צוות אחד שתי משימות ומעלה יותר מאשר לחבר צוות אחר.

אם השלב כולל לוחיות תזמון, הן נמסרות יחד עם קלפי המשימה; לוחית התזמון הראשונה יחד עם קלף המשימה הראשון וכן הלאה.

הוראות למשחק בין חמישה שחקנים

משחק בצוות של חמישה שחקנים מתנהל על פי כללי המשחק הרגילים. עם זאת, המשחק מתאגר יותר. הדבר ניכר במיוחד בשלבים המתקדמים של המסע, בהם דרגת הקושי עולה באופן משמעותי. בתום משחק בחמישה שחקנים, תהיו זכאים ללא ספק לתהילת עולם!

כל החוקים שתוארו עד כה חלים כפי שהם במשחק בחמישה, כשמתווסף אליהם כלל חדש החל משלב 25. כדי לזכור זאת, מוקפים מספרי השלבים הללו במסגרת מוזהבת.

לאחר חלוקת קלפי המשחק וקלפי המשימות ולפני תחילת הסיבוב הראשון, רשאי חבר צוות אחד להעביר קלף משימה שלו לחבר צוות אחר. החליטו ביניכם מי רשאי למסור קלף משימה ומי צריך לקבלו, מבלי לחשוף מידע הנוגע לתוכן הקלפים שלכם. כלל זה חל גם על שלבים 27 ו-37.

במקרה של חלוקת משימות על ידי המפקד, המשימות יחולקו באופן שווה בין חברי הצוות.

במשחק בין חמישה שחקנים, נוסף כלל חדש משלב 25 ואילך. הכלל הנוסף מסומן על ידי מסגרת מוזהבת סביב מספר השלב.



לפני תחילת הסיבוב
הראשון, רשאי חבר
צוות למסור משימה
משלו לחבר צוות אחר.

לאחר העברת קלף משימה מחבר צוות אחד למשנהו, יהיה לאחד מחברי הצוות קלף משימה אחד יותר מאשר לחבריו, ולחבר צוות אחר - קלף משימה אחד פחות. המספר הכולל של המשימות בשלב אינו משתנה ולכן אי אפשר להחזיר קלף משימה לקופת המשימות שבמרכז השולחן. שימוש בכלל זה אינו מחייב את הגדלת מספר הניסיונות שלכם ביומן המסע ב-1.

הוראות למשחק בין שני שחקנים

משחק הצוות מעניק את החוויה הטובה ביותר לצוותים בני שלושה שחקנים ומעלה. עם זאת, גם שני שחקנים יכולים לצאת לחקור את גבולותיו האינסופיים של החלל החיצון בעזרת השינויים הבאים במבנה המשחק:

1. מניחים את קלף רקטה מספר 4 בוד, בינתיים.
2. טורפים את 39 קלפי המשחק הגדולים הנותרים, ומניחים 7 מהם בשורה אחת, זה לצד זה, כשפניהם כלפי מטה. מעליהם, מניחים בשורה 7 קלפים נוספים, זה לצד זה, כשפניהם כלפי מעלה.
3. מחזירים את קלף רקטה מספר 4 אל בין הקלפים שנותרו, טורפים אותם ומחלקים אותם שווה בשווה בין שני השחקנים כשפניהם כלפי מטה, כך שכל שחקן יקבל 13 קלפים.
4. כל חבר צוות מניח לצדו סמן תקשורת אלחוטית כשצידו הירוק כלפי מעלה, וכן קלף תזכורת אחד.
5. מניחים את אסימון לחצן המצוקה בהישג יד, כשפניו כלפי מטה.
6. מערבבים את 36 קלפי המשימה הקטנים ומניחים אותם בערמה כשפניהם כלפי מטה. מניחים את לוחיות התזמון בהישג יד.

גם במשחק בשני שחקנים המפקד הוא השחקן שמחזיק בקלף הרקטה מספר 4. תפקידי המפקד נותרים ללא שינוי (בוחר ראשון משימה, פותח את הסיבוב הראשון, ובמקרה הצורך, מבצע את ההנחיות המיוחדות בשלבים השונים).

בנוסף, המפקד אחראי מעתה על הפעלתה של מערכת **גלאור**. הינה מערכת בינה מלאכותית שתלווה אליכם לאורך כל המסע. המערכת מיוצגת על ידי שורת הכרטיסים הכפולה, שמציעה פתרון לכל מצב. מאחר ו**גלאור** היא ישות מופשטת, על המפקד לקבל את ההחלטות בעבורה ולבצען. **גלאור** נחשבת כחברה שלישית בצוות החלל, אולם בהגיע תורה, המפקד מחליט עבורה באיזה קלף משורת הקלפים הפתוחים עליה לשחק באותו הסיבוב. חבר הצוות השני אינו שאי ליטול חלק בהחלטה. גם קלפי המשימה של **גלאור** ייבחרו על ידי המפקד. התייחסו אל **גלאור** כאל חברת הצוות השלישית והכינו עבורה מקום ישיבה סביב השולחן.

במשחק בין שני שחקנים, חברת הצוות השלישית מיוצגת על ידי מערכת בינה מלאכותית בשם **גלאור**, שלה שורה כפולה של 14 קלפים.

המפקד בוחר את המשימות שיוטלו על **גלאור**, ומשחק עבורה. החלטות המפקד לגבי **גלאור** אינן עומדות לדיון.



דוגמא לאיזור המשחק של **גלאור** בתחילתו של שלב

בתורה של **גלאור**, ניתן לשחק עבורה רק בקלפים הפתוחים. לאחר הנחת קלף במרכז השולחן, ייפתח הקלף שנחשף תחתיו, אולם זאת-רק בתום הסיבוב.

רק הקלפים הפתוחים של **גלאור** יכולים להשתתף במשחק

צרו טיפים ותוספת אתגר

- במובנים רבים, גם הימנעות מתקשורת היא סוג של תקשורת. לעתים קרובות, תוכלו לנסות לזכות במשימה גם ללא תקשורת בין חברי הצוות.
- בדרך כלל, קל יותר לזכות בקלף, כאשר הוא אינו מצוי בידכם. הדבר נכון במיוחד לגבי קלפים בעלי ערך נמוך.
- נצלו את הרקטות כדי להשיג בקלות קלפים בצבעים שחסרים לכם.
- זכרו: קלף רקטה מספר 4 תמיד מנצח בסיבוב, משום שהוא הקלף בעל הערך הגבוה ביותר במשחק.
- האפשרות להשלים כמה משימות בו-זמנית במהלך אחד- שווה זהב. קחו זאת בחשבון בשעה שאתם בוחרים לעצמכם את משימותיכם.
- אם יש לכם רק את הקלפים 8 ו-9 בצבע מסוים, שדרו לחברי הצוות שקלף 8 הוא הקלף הנמוך ביותר שלכם. הדבר עדיף מאשר לשרד כי קלף 9 הוא הגבוה. חברי הצוות יוכלו להסיק מן השדר, שגם קלף 9 נמצא ברשותכם.

אתגר עבור שלושה שחקנים

- אם תרצו להעצים את האתגר עבור שלושה שחקנים, נסו את השדרוג הבא:
- בשלב ההכנות למשחק, החזירו לקופסא את כל קלפי המשחק וקלפי המשימה הירוקים, וכן את קלף רקטה מספר 1. לאחר מכן, התחילו במשחק על פי הכללים הרגילים.
 - כל החוקים המיוחדים שמופיעים ביומן המסע - יהיו תקפים גם במשחק זה.
 - השינוי במערך הקלפים משפיע רק על שלבים 13 ו-44, בהם אינכם נדרשים לזכות בסיבוב בעזרת קלף הרקטה מספר 1.

הוסיפו שלבים משלכם:

אינכם מסתפקים ב-50 שלבים? אתם מוזמנים להמציא שלבים נוספים משלכם בעזרת הרכיבים שבמשחק.

הרכיבו מספר משימות לבחירתכם בעזרת לוחיות תזמון וכללים מיוחדים נוספים, וצרו שלבים חדשים כאוות נפשכם.

אם תצליחו לרקום סיפור קטן סביב שלבים אלה, תקבלו הרפתקה אישית שכולה שלכם!

אודות המחבר



תומס סינג, יליד 1961, מתגורר בעיירה קונסטנץ הסמוכה לאגם קונסטנץ. לפני מספר שנים רכש תומס, בוגר המחלקה לכלכלה, חנות פינתית יחד עם כמה חברים. העבודה בחנות פינתה לו זמן לפתח כמה תחביבים אישיים: מתמטיקה, ריבועי קסם, וכמובן פיתוח משחקים. כתלמיד, החזיק תומס בשיא גינס למשחק לודו, וכך מצא את ראשית דרכו אל היכל התהילה.

המשחק הראשון שפיתח עבור חברת קוסמוס, הצוות, מפגיש בין העולמות האהובים של ז'אנר ה-trick-taking games- משחקים מבוססי משימות - ועולם המשחקים השיתופיים, בדרך מרתקת ומקורית.

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

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

IMPRESSUM

Autor: Thomas Sing
Illustration: Marco Armbruster
Grafik: Sensit Communication
Redaktion: Kilian Vosse,
Wolfgang Lüdtko

Alle Rechte vorbehalten
MADE IN POLAND

© 2019 Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart
Telefon: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Art.-Nr. 691868

עריכה לגרסה העברית: אפרים היומן,
הגהה: מיכל שטרן
תרגום: דתיה הלוי
עורכת גרפית: פזית מורי

המשחק משווק בישראל על ידי:
הקוביה משחקים בע"מ

המגשימים 24, פתח תקווה, 4934833
ח.פ. 6-314669-51 טל: 03-970-2192

© 2020 הקוביה משחקים בע"מ, כל הזכויות שמורות
www.hakubia.com



ותודה לקורא הבטא שלנו
ערן סודנרואן על הערותיו.

