

# THE CREW FAMILY

## LIVRET DE RÈGLES

**COMMENCEZ  
PAR LIRE  
CE LIVRET**

Matériel .....	2
Déroulement du jeu .....	4
Préparation d'une mission .....	5
Tour de jeu .....	8
Plateau de jeu .....	11
Cartes spéciales .....	12
Communication .....	14
Requins-tigres et pirates .....	14
Réussite et défaite .....	15
Jetons Mission .....	16
Symboles du journal de bord .....	18
Conseils .....	19
Partie à 2 joueurs .....	20
Requins-tigres .....	22
Auteur et crédits .....	23
Aide de jeu .....	24

KOSMOS





La variante 2 joueurs se trouve en page 20.

**Remarque :** Nos règles se veulent inclusives, mais il est parfois difficile de contourner totalement le terme « joueur ». Nous nous adressons évidemment également aux joueuses lorsque nous l'utilisons.



Vous deviez passer des vacances inoubliables : un yacht, un évènement sportif incroyable, le soleil du Pacifique... Mais non ! Des pirates vous ont attaqués ! Vous vous en êtes sortis de justesse à bord d'un canot de sauvetage. Après avoir dérivé pendant des heures au milieu de l'océan, vous vous échouez finalement sur une île déserte, épuisés.

Pour quitter l'île, vous allez devoir vous serrer les coudes.

*The Crew – Family* vous donne à nouveau l'occasion de former un équipage uni. Le jeu devient plus accessible, tout en restant toujours aussi prenant !

## MATÉRIEL

21 cartes standard  
(3 couleurs de valeurs 1 à 7)



3 cartes Ligne

1 carte Grille

6 cartes spéciales

22 jetons

5 jetons Communication

6 jetons Hamac

10 jetons Mission

1 jeton Grille

1 pion île

1 plateau

1 livret de règles

1 journal de bord

***The Crew – Family*** est un jeu de missions coopératives.  
OK, mais ça veut dire quoi ?

## Coopératif

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

## Missions

Votre voyage se compose de 35 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 réunir plusieurs fois votre équipage 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 et les missions deviendront de plus en plus longues au fil de votre aventure.

## ATTENTION

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



*The Crew – Family* vous raconte une histoire chronologique, mais vous pouvez décider de jouer les missions dans le désordre. 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.

## DÉROULEMENT DU JEU

Dans *The Crew – Family*, vous choisissez une mission dans le journal de bord, puis distribuez les cartes et le matériel. Lisez ensuite l'histoire liée à la mission dans le journal de bord. Ce que vous devez faire pour remporter la mission y sera indiqué juste à côté.

Pendant la partie, vous jouez des cartes à tour de rôle. Chaque carte présente un chiffre et une couleur. Au moment de jouer, vous devez respecter une règle primordiale : **même chiffre ou même couleur** ! Par exemple, si la dernière carte jouée est un 5 vert, vous devez jouer un autre 5 ou une autre carte verte. Vous ne jouez pas les cartes en les empilant les unes sur les autres, mais en formant une grille de 3 lignes par 4 colonnes. Poursuivez ainsi jusqu'à la victoire ou la défaite.

2<sup>e</sup> règle importante : **vous n'avez pas le droit de parler des cartes de votre main** ! Vous ne savez donc jamais quelles cartes les autres peuvent encore jouer. Vous pouvez cependant avoir recours à **trois aides** : les jetons Hamac, les jetons Communication et les cartes spéciales.

Après avoir réussi une mission, notez dans le journal de bord combien de tentatives vous ont été nécessaires, puis poursuivez avec la mission suivante. Si vous souhaitez suivre l'histoire des requins-tigres et jouer avec un niveau de difficulté croissant, nous vous conseillons d'enchaîner les missions dans l'ordre.

## PRÉPARATION D'UNE MISSION

Avant chaque mission, respectez les étapes suivantes :

- 1.** Placez le plateau au milieu de la table. Placez la carte Grille et le jeton Grille à proximité.
- 2.** Mélangez les 21 cartes et distribuez-les le plus équitablement possible, face cachée, aux membres d'équipage. Distribuez toujours toutes les cartes, même si tous les joueurs n'en reçoivent pas autant. Celui ou celle qui a la *Noix de coco* (le 3 vert) prend également le pion île et devient le premier joueur.
- 3.** Mélangez les 6 cartes spéciales et distribuez-en une, face cachée, à chaque membre d'équipage. Mettez les cartes spéciales restantes de côté, sans les regarder !
- 4.** Chaque joueur place devant lui un jeton Communication, face verte visible.

*Si c'est votre première mission, prenez le journal de bord et lisez le prologue et la mission 1 avant de poursuivre avec les étapes suivantes.*

- 5.** Placez les cartes Ligne nécessaires pour la mission sous le plateau.
- 6.** Placez également les jetons Mission sous le plateau.
- 7.** Mélangez les 6 jetons Hamac et disposez, à côté du plateau, le nombre indiqué par la mission, face hamac visible. Mettez les jetons Hamac restants de côté.

---

Les explications de mise en place pour les parties à 2 joueurs se trouvent en page 20.

---

## Dernières préparations

Pour terminer les préparatifs de la mission 1, ajoutez les cartes Ligne, les jetons Mission et les jetons Hamac.

Toutes les missions indiquent le nombre exact de cartes que vous devez jouer au total (pas une de plus, pas une de moins). Placez le jeton Grille sur la position correspondante sur la carte Grille.

Pour la mission 1, vous devez jouer 4 cartes, comme l'indique ce visuel :



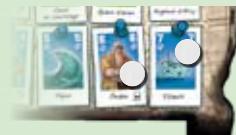
Placez donc le jeton Grille sur la 4<sup>e</sup> position de la carte Grille.



La plupart des missions vous imposent de jouer certaines cartes précises, parfois même dans un ordre donné ou à une position donnée, sur les 3 lignes. **Les 3 lignes sont appelées, de haut en bas, la « ligne blanche », la « ligne grise » et la « ligne noire ».** Les cartes Ligne sont placées en conséquence. Les jetons Mission vous permettent d'indiquer ce que vous devez faire sur le plateau.

Pour la mission 1, vous devez jouer les cartes Titania (7 bleu) et Snake (6 bleu), comme l'indique le visuel suivant : **Titania**   **Snake**

Les noms de ces deux cartes sont indiqués sur fond blanc, car vous devez les jouer dans la 1<sup>re</sup> ligne (la blanche). Comme vous n'avez que 4 cartes à jouer sur cette mission, ce sera la seule ligne que vous utiliserez pour cette mission. Vous n'avez pas d'ordre à respecter et n'êtes pas tenus de les jouer l'une après l'autre. Prenez 2 jetons Mission blancs et placez-les sur le Titania et Snake, sur le plateau.



Toutes les missions indiquent combien de jetons **Hamac** vous avez à votre disposition. Les hamacs vous permettent de vous reposer, et donc de mettre fin immédiatement à votre tour.

Comme l'indique le symbole suivant, pour la mission 1, vous disposez de 4/5/6 jetons Hamac selon que vous êtes 3/4/5 joueurs.



Mélangez toujours les 6 jetons Hamac et prenez autant de jetons qu'indiqué par votre mission. Sous l'un des jetons Hamac se trouve un **Coquillage**. Vous ne devez pas savoir où il se trouve au début de la partie.

Tout est prêt ! Celui ou celle qui possède la *Noix de coco* (et donc le pion île) commence la partie. Jouez ensuite dans le sens horaire jusqu'à avoir joué le nombre de cartes indiqué.



À votre tour, vous devez jouer 1 carte de votre main ou retourner 1 jeton Hamac, sinon la mission est immédiatement perdue.

Jouez le même chiffre ou la même couleur que la carte précédente ! Ensuite, déplacez le pion île sur l'emplacement correspondant, sur le plateau.

## TOUR DE JEU

À votre tour, vous devez jouer une carte présentant une couleur ou un chiffre correspondant à la carte précédente, OU retourner un jeton Hamac. Si vous ne pouvez faire aucune de ces deux actions, la mission est immédiatement perdue.

### Jouer une carte standard

Une règle simple s'applique aux cartes : **même chiffre ou même couleur** ! Par exemple, après un 5 vert, vous ne pouvez jouer qu'un autre 5 ou une autre carte verte. Après avoir joué une carte, déplacez le pion île sur l'emplacement correspondant sur le plateau. Cela vous indiquera quelle couleur ou quel chiffre devra être joué au tour suivant. C'est ensuite à la personne à votre gauche de jouer.



La 1<sup>e</sup> carte jouée est Rosso (1 vert).  
Ensuite, c'est l'île (1 bleu) qui a été jouée (règle du même chiffre). La personne suivante joue alors Snake (6 bleu) et peut donc retirer le pion Mission qui était posé sur Snake, sur le plateau.  
Il ne reste plus qu'à jouer le Titania (7 bleu) pour remporter la mission.

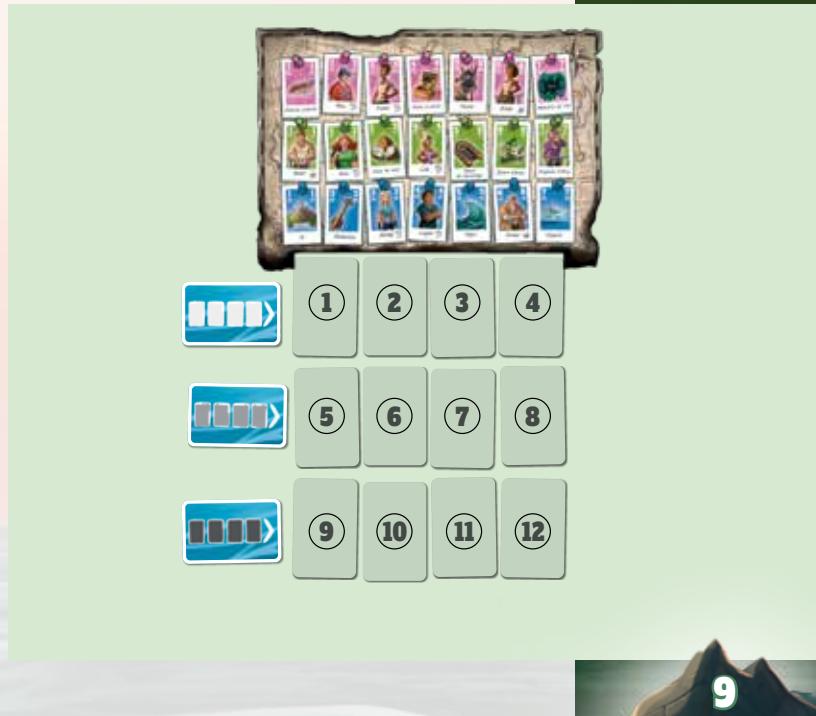
Celui ou celle qui commence joue la carte de son choix.

Le premier joueur n'est pas obligé de commencer par la Noix de coco (qui sert seulement à désigner arbitrairement le 1<sup>er</sup> joueur).

Jouez vos cartes en ligne, sous le plateau. Selon votre mission, vous formerez **jusqu'à 3 lignes de 4 cartes**.

La 1<sup>re</sup> carte jouée est toujours placée en haut à gauche (1<sup>re</sup> place de la 1<sup>re</sup> ligne). La 2<sup>e</sup> carte est placée à sa droite, etc. Lorsque vous jouez la 5<sup>e</sup> carte, vous commencez la 2<sup>e</sup> ligne, puis vous commencez la 3<sup>e</sup> ligne avec la 9<sup>e</sup> carte. **Les 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> cartes sont considérées comme étant adjacentes, tout comme les 8<sup>e</sup> et 9<sup>e</sup> cartes.** Pour elles aussi, vous devez donc respecter la règle « même chiffre ou même couleur ».

Celui ou celle qui a la Noix de coco en main commence et joue la carte de son choix.



**Vous pouvez retourner un jeton Hamac au lieu de jouer une carte.**

## Retourner un jeton Hamac

Lorsque vous ne pouvez/souhaitez pas jouer de carte, vous pouvez ne rien jouer et **retourner un jeton Hamac disponible à la place** : vous faites une pause. C'est ensuite le tour de votre voisin de gauche.



Vous ne pouvez effectuer cette action que s'il reste des jetons Hamac **disponibles**. Leur nombre dépend du nombre de membres d'équipage et de la mission en cours. **Si tous les jetons ont déjà été retournés, vous devez jouer une carte.** Si vous ne pouvez ni jouer de carte, ni retourner de jeton Hamac, **la mission est perdue.**

**Si le Coquillage est révélé, l'équipage obtient une carte spéciale (au hasard parmi celles mises de côté en début de partie).** Révélez-la. Vous pourrez l'utiliser une seule fois.

Un **Coquillage** est représenté sur le verso d'un des jetons Hamac. Si vous retournez le jeton Hamac arborant le Coquillage, vous révélez l'une des cartes spéciales mises de côté au début de la mission. L'équipage pourra s'en servir **une seule fois** durant la mission. Placez-la face visible à côté du plateau. N'importe qui peut, à son tour, la prendre et l'utiliser, **sans se concerter** avec les autres.



**Remarque :** Les jetons Hamac sont mélangés avant chaque mission et ils ne sont (généralement) pas tous mis en jeu, donc rien ne vous assure que le Coquillage soit en jeu. Vous ne pouvez donc pas savoir si vous aurez une carte spéciale bonus pour votre mission.

## PLATEAU DE JEU

Le plateau vous donne une vue d'ensemble : les 21 cartes y sont représentées dans une grille de 7×3, classées en fonction de leur couleur (lignes) et de leur chiffre (colonnes).

Chaque fois que vous jouez une carte, déplacez le pion île sur l'emplacement correspondant sur le plateau. Cela vous permet de voir rapidement quelles cartes peuvent être jouées ensuite, à savoir celles se trouvant dans la même ligne ou la même colonne.

Certaines cartes spéciales permettent également de jouer des cartes se trouvant en diagonale et plus seulement dans la même ligne ou la même colonne.

Si des jetons Mission se trouvent sur le plateau, vous pouvez, rien qu'en les observant, anticiper des « trajets » permettant de les atteindre.

Dans cet exemple, vous devez jouer 3 cartes spécifiques. Il existe plusieurs façons d'accomplir la mission. À gauche, vous voyez un moyen d'y parvenir en jouant toujours le même chiffre ou la même couleur que la carte précédente. À droite, vous voyez un trajet plus rapide, mais qui nécessite forcément une carte spéciale pour effectuer un mouvement en diagonale sur le dernier coup (voir section suivante).

## CARTES SPÉCIALES

Les cartes spéciales sont utilisées en plus, elles ne remplacent pas les cartes.

Les cartes spéciales ne sont jamais placées dans la grille.

Vous pouvez communiquer sur les cartes spéciales.

Il existe 6 cartes spéciales dans le jeu. Chacun de vous en prend 1 au hasard en début de mission et l'ajoute à sa main, avec ses autres cartes. **Mettez les cartes spéciales restantes de côté, face cachée.**

Vous pouvez utiliser votre carte spéciale à votre tour, **en plus d'une carte standard**, mais jamais pendant le tour de quelqu'un d'autre. Une fois jouée, retirez-la du jeu. Les cartes spéciales ne sont **jamais placées dans la grille**. Utiliser une carte spéciale ne compte donc pas comme une action « Jouer une carte standard ».

Le jeton Hamac arborant le **Coquillage** vous permet d'obtenir une carte spéciale parmi celles mises de côté (mais pas une qui a été utilisée). Prenez-en alors une au hasard et placez-la face visible près du plateau. À leur tour, les joueurs pourront l'utiliser **sans se concerter avec les autres**. Ensuite, retirez-la du jeu : elle ne pourra plus être utilisée. Rien ne vous interdit d'utiliser plusieurs cartes spéciales à votre tour (*par exemple, votre carte spéciale et celle placée face visible grâce au Coquillage*).

### Explications détaillées de chaque carte spéciale :

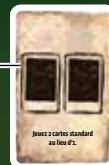
**1** Demandez aux membres de votre équipage qui aimeraient échanger une de ses cartes avec vous, ou désignez un membre de votre équipage qui sera obligé de le faire. **Vous n'avez pas le droit de dire quelle carte vous souhaiteriez obtenir.** Les autres doivent réfléchir et déduire quelle carte pourrait vous être utile ou de quelle carte ils doivent absolument se débarrasser. Échangez les cartes face cachée simultanément. **Vous pouvez échanger des cartes spéciales ou des cartes sur lesquelles vous avez communiqué** (voir p. 14). Vous devez par ailleurs jouer une carte standard pendant votre tour (mais pas forcément celle que vous venez d'obtenir) ; vous ne pouvez pas retourner un jeton Hamac à la place.



**2** Demandez 1 carte standard précise que vous aimeriez jouer. Celui ou celle qui possède cette carte doit vous la donner. Vous pouvez demander une carte qui a été communiquée, mais jamais une carte spéciale. **Dans tous les cas, vous devez immédiatement jouer la carte ainsi obtenue.** Vous pouvez toujours jouer une autre carte spéciale pour modifier la façon dont vous allez jouer votre carte.



**3** À votre tour, jouez 2 cartes standard au lieu d'1. Vous devez pouvoir les placer toutes les 2, l'une après l'autre, dans la grille. Vous pouvez toujours jouer une autre carte spéciale pour modifier la façon dont vous allez jouer l'une des 2 cartes.

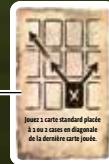


**4** À votre tour, vous pouvez jouer n'importe laquelle de vos cartes. Ignorez la règle « même chiffre ou même couleur ».



**5 + 6** Ces deux cartes vous permettent d'effectuer d'autres « trajets » sur la grille que ceux autorisés par la règle normale. Ignorez donc la règle « même chiffre ou même couleur » : avec ces cartes spéciales, la carte standard jouée peut être liée à la précédente par 1 ou 2 cases en diagonale ou bien par 1 case orthogonale (dans la même ligne ou colonne) + 1 case en diagonale. Les illustrations représentent le plateau et donnent des exemples possibles d'enchaînements.

Par exemple, si Snake (6 bleu) est la dernière carte jouée, vous pourriez ensuite jouer Eugénie d'Arcy (7 vert), à 1 case en diagonale OU le Canot de sauvetage (5 vert), à 1 case en diagonale OU la Boîte à outils (4 rose), à 2 cases en diagonale.



En combinant diagonale et ligne droite, et toujours en partant de Snake, vous pourriez jouer le Monstre de l'île (7 rose) OU Hiroto (5 rose) OU Lila (4 vert). La carte jouée doit se trouver à exactement **2 cases de distance** de la dernière carte jouée (1 × ligne droite et 1 × diagonale). Vous pouvez commencer par la diagonale ou la ligne droite, peu importe (déplacement comparable à celui du cavalier aux échecs).



## Règle générale sur l'échange d'informations :

Si vous déduisez des informations en fonction de vos propres cartes, vous ne pouvez pas les communiquer aux autres.

Au maximum :  
1 communication par membre d'équipage à chaque mission.

La communication est possible à tout moment.



## COMMUNICATION

**Important :** Vous ne pouvez jamais discuter des cartes de votre main pendant une mission. Il est interdit de montrer, dire ou sous-entendre que vous possédez telle ou telle carte.

Seuls les **jetons Communication** vous permettent de partager des informations : chacun d'entre vous en prend 1 au début de chaque mission et peut l'utiliser une fois. **Vous pouvez les utiliser à tout moment et pas seulement pendant votre tour.**

Quand vous voulez communiquer, révélez 1 carte de votre main au centre de la table pour que tout le monde la voie.

**Cela peut être une carte standard ou spéciale.** Bien que visible, elle est toujours considérée comme faisant partie de votre main. Quand vient votre tour, rien ne vous oblige à jouer cette carte révélée.

Lorsque vous révélez 1 carte pour la communiquer avec les autres, tournez votre jeton Communication sur sa face rouge. Les autres membres d'équipage savent alors que vous ne pouvez plus communiquer sur vos cartes pour le restant de la mission.

## REQUINS-TIGRES ET PIRATES

Dans certaines missions, il est question de **requins-tigres** ou de **pirates**.



Les **requins-tigres** désignent les 6 ados de l'équipage : Riku, Kiano, Rosa, Lila, Stella et Logan. Leurs cartes sont marquées du symbole Requin-tigre.



Les **pirates** désignent les personnages de Crash, Rosso et Snake. Leurs cartes sont marquées du symbole Pirate.

## RÉUSSITE ET DÉFAITE

N'oubliez pas : votre mission dure jusqu'à ce que vous ayez joué le nombre de cartes indiqué dans le journal de bord. Toutefois, si vous n'avez pas joué toutes les cartes, mais savez déjà que vous avez raté un objectif de mission, vous pouvez mettre fin à la mission (pour retenter ensuite de la jouer).

Une mission n'est **réussie** que si :

- vous avez joué le nombre de cartes indiqué ;
- tous les objectifs sont remplis ;
- vous avez respecté les règles spécifiques à la mission.

Une mission **échoue** dès qu'un membre d'équipage ne peut pas jouer de carte ni retourner de jeton Hamac. Retentez votre chance !

## C'EST PARTI !

Vous savez tout ! Vous avez déjà effectué la mise en place de la mission 1, et vous devriez certainement la réussir. En fonction de la répartition des cartes et du nombre de membres d'équipage, il se peut que certains joueurs n'aient même pas l'occasion de jouer un tour avant votre réussite. Mais ne vous inquiétez pas, le jeu se complexifiera rapidement par la suite !

Les pages suivantes expliquent en détail les jetons Mission et les symboles du journal de bord, mais vous n'en avez pas encore besoin pour vos premières missions.

## JETONS MISSION

Les jetons Mission permettent de garder vos objectifs en tête.

Les jetons blancs, gris et noir servent à indiquer la ligne dans laquelle vous devez jouer les cartes.

Les jetons X indiquent les cartes interdites.

Les jetons Mission permettent d'indiquer clairement vos objectifs sur le plateau. Cela rend le tout plus lisible et vous aide à définir une stratégie.

Les jetons blancs, gris et noirs peuvent être utilisés quand vous devez **jouer des cartes précises dans une ligne précise**. Si une carte doit se trouver dans la 1<sup>re</sup> ligne, marquez-la, sur le plateau, d'un jeton blanc. Pour la 2<sup>e</sup> ligne, marquez la carte d'un jeton gris, et pour la 3<sup>e</sup> ligne, du jeton noir.

*Par exemple, si la Boîte à outils (4 rose) doit être placée dans la 2<sup>e</sup> ligne, marquez-la d'un jeton gris sur le plateau.*



Les jetons X vous permettent d'indiquer les cartes que vous n'avez pas le droit de jouer. *Par exemple, si une mission vous interdit de jouer le Canot de sauvetage (5 vert), marquez-le, sur le plateau, d'un jeton X.*



Les jetons 1, 2 et 3 sont utiles quand vous devez jouer certaines cartes **dans un ordre précis**. *Par exemple, lorsque vous devez jouer Riku (2 rose), Rosa (2 vert) et Stella (3 bleu) dans cet ordre précisément, vous pouvez marquer les cases correspondantes sur le plateau avec les jetons dans le bon ordre.* Vous n'avez pas à les jouer forcément en début de mission ni à les jouer l'une immédiatement à la suite de l'autre. Tant que la carte marquée du 1 est jouée avant la carte marquée du 2 et ainsi de suite, même si d'autres cartes sont jouées entre chaque, c'est réussi.



Le verso de tous les jetons Mission est identique. Vous pouvez utiliser cette face neutre pour marquer les cartes que vous devez jouer sans qu'il y ait d'ordre ou de ligne à respecter. Vous pouvez aussi vous en servir librement pour marquer toute autre information qui vous semble utile.



Quand un marqueur placé devient inutile (*par exemple, quand la carte concernée a été jouée*), retirez-le du plateau pour ne pas vous embrouiller.

Les jetons 1, 2 et 3 permettent de marquer les cartes que vous devez jouer dans un certain ordre.

Utilisez des marqueurs neutres (verso des jetons Mission) pour indiquer vos autres objectifs.

Retirez du plateau les jetons Mission indiquant un objectif accompli.

## SYMBOLES DU JOURNAL DE BORD

Les illustrations ci-dessous indiquent le nombre de cartes que vous devez jouer. Marquez cette information sur la carte Grille à l'aide du jeton Grille.

*Par exemple, dans la mission 25, vous devez jouer 9 cartes (3 par ligne). Vous pouvez vous servir du dos de la carte Grille et prendre toutes les cartes Ligne.*



Ces visuels indiquent les noms des cartes spécifiques à jouer :

- dans la ligne **blanche**, **grise**, **noire** ou dans une ligne **au choix** ;
- dans un certain ordre (**1**, **2**, **3**) ;
- ou, au contraire, que vous n'avez pas le droit de jouer **X**.

Pensez toujours à indiquer les informations données par le journal de bord sur votre plateau grâce aux jetons Mission.

Chaque chiffre doit être plus grand que le précédent.

Chaque chiffre doit être plus petit ou de même valeur que le précédent.

Chaque chiffre doit être plus grand que le précédent.

Le **Titania** doit être joué en 4<sup>e</sup> position.

## CONSEILS

Les jetons Communication et Hamac et les cartes spéciales peuvent vous être d'une grande utilité. Par exemple :



Stella (3 bleu) doit être jouée, et elle se trouve dans votre main. Ce n'est pas votre tour de jouer, mais vous pouvez utiliser votre jeton Communication pour montrer aux autres joueurs que vous la possédez.



Snake (6 bleu) doit être joué et le pion île se trouve déjà sur un emplacement bleu. Vous ne pouvez jouer que Rosso (1 vert), mais cela vous éloignera de Snake. Retournez plutôt un jeton Hamac, car le joueur suivant aura peut-être Snake dans sa main et pourra le jouer.



Logan (4 bleu) doit être joué, vous l'avez dans votre main et c'est votre tour de jouer. Le pion île se trouve sur le Canot de sauvetage (5 vert) ; il n'y a donc pas de chemin direct pour jouer Logan. Votre carte spéciale vous permet cependant de jouer une carte en diagonale. Vous pouvez donc jouer Logan.

## PARTIE À 2 JOUEURS

Même à 2, vous pouvez rejoindre les requins-tigres dans le Pacifique. Vous ferez comme si un 3<sup>e</sup> membre d'équipage vous accompagnait. Pour plus de simplicité, nous vous appellerons, vous (les joueurs humains), Sparrow et Swann. Le 3<sup>e</sup> membre d'équipage sera *Will*. Mettez le jeu en place comme suit :

1. Décidez d'abord qui de Sparrow ou Swann jouera en premier.
2. Placez le plateau au centre de la table. Placez la carte Grille et son jeton près du plateau.
3. Mélangez séparément les 21 cartes standard et les 6 cartes spéciales. Distribuez 7 cartes standard et 1 carte spéciale à *Will*. Placez 5 de ses cartes standard face visible. Placez ensuite les 2 cartes standard restantes face cachée, de part et d'autre de ses cartes (voir illustration à droite). Les cartes de *Will* doivent être placées entre Sparrow et Swann.
4. Sparrow et Swann prennent chacun 7 cartes standard, 1 carte spéciale et 1 jeton Communication. Rangez les cartes spéciales restantes sans les regarder.
5. Placez les cartes Ligne nécessaires à la mission sous le plateau.
6. Placez les éventuels jetons Mission utiles sur le plateau.
7. Mélangez les 6 jetons Hamac. Disposez-en autant qu'indiqué par la mission (pour 3 joueurs), face Hamac visible, à côté du plateau. Rangez les jetons Hamac restants.
8. Sparrow et Swann peuvent chacun regarder la carte standard de *Will* qui se trouve de leur côté (face cachée). Vous connaissez donc chacun l'une de ses cartes face cachée.

### Déroulement du jeu

Appliquez toutes les règles valables dans une partie normale à 3 joueurs. Jouez chacun votre tour jusqu'à ce que vous ayez joué le nombre de cartes indiqué. *Will* joue également à son tour. **Le 1<sup>er</sup> joueur sera celui qui contrôlera *Will* durant toute la mission.** Il décide de ce que *Will* fait pendant son tour : jouer 1 carte face visible, révéler 1 carte face cachée et la jouer ou retourner 1 jeton Hamac. Si vous choisissez de jouer une des cartes face cachée de *Will* et que vous ne pouvez pas la poser, vous perdez immédiatement la partie. Vous pouvez également jouer sa carte spéciale. Si une carte spéciale bonus est disponible (grâce au Coquillage), vous pouvez également la jouer. Celui ou celle qui contrôle *Will* connaît l'une de ses cartes cachées, et peut la jouer sans problème. Vous pouvez techniquement jouer l'autre carte face cachée, mais vous prendriez le risque de ne pas pouvoir la poser et donc de perdre immédiatement la mission. En observant bien le déroulement du jeu, vous pourrez peut-être deviner de quelle carte il s'agit.

### Mise en place pour la mission 1 :



### Cartes spéciales

Si un effet de carte spéciale s'applique à *Will*, c'est toujours celui ou celle qui le contrôle qui prend les décisions. Dans notre exemple, Sparrow est 1<sup>er</sup> joueur et contrôle *Will*. Swann joue la carte spéciale ci-contre et demande à Sparrow s'il veut échanger une carte avec elle, mais ce dernier refuse. Swann échange donc une carte avec *Will*. Sparrow choisit la carte que *Will* échange et place celle qu'il reçoit dans la zone de jeu de *Will*, face visible. Swann aurait aussi bien pu désigner *Will* dès le départ pour échanger une carte.

Si c'est *Will* qui utilise cette carte spéciale, alors Sparrow ou Swann peuvent échanger avec lui. Au besoin, c'est Sparrow qui décide avec il échange, puisqu'il contrôle *Will*.

# LES REQUINS-TIGRES



**Riku (15 ans)**  
Lutteur états-unien

Riku a un père d'origine japonaise et parle donc très bien japonais. Il est de taille moyenne et son entraîneur affirme qu'il a quelques kilos en trop, mais Riku n'est pas du tout d'accord. Son nom signifie « terre ». Il est particulièrement alerte et a d'excellents réflexes.



**Rosa (17 ans)**  
Footballeuse chilienne

Rosa a les épaules larges et elle est de constitution solide. Ses cheveux roux encadrent un visage rond, parsemé de taches de rousseur. Rosa semble n'avoir peur de rien. Sa voix forte peut la rendre intimidante, mais elle est gentille et serviable. Elle a le rire le plus bizarre de tout l'équipage.



**Stella (17 ans)**  
Cycliste française

Stella est grande et mince et a de longs cheveux blonds. Elle rougit pour un rien, lorsqu'elle se concentre ou quand elle s'énerve. Stella a l'esprit pratique et elle aimerait devenir ingénierie. Elle aime travailler en équipe, mais elle se laisse parfois emporter par sa soif d'action et son perfectionnisme.



**Kiano (18 ans)**  
Athlète kényan

Kiano est grand, mince et coriace. Il a des cheveux touffus rasés sur les côtés. Il ne sait pas nager, mais c'est un coureur rapide et endurant. Son nom signifie « vent », ce qui lui va comme un gant. Il est sensible et a tendance à être un peu trop émotif, mais il a aussi des mains solides et aime bien bricoler.



**Lila (16 ans)**  
Hockeyeuse indienne

Lila est la plus petite de l'équipage. Elle est vive, a les cheveux blonds et les yeux marron. Elle est entreprenante et parle parfois plus vite qu'elle ne pense. Elle aime quand tout le monde est sur la même longueur d'onde. Elle pense souvent à une amie restée en Inde. C'est elle qui a trouvé le surnom du groupe : les « requins-tigres ».



**Logan (16 ans)**  
Nageur néo-zélandais

Logan est musclé et trapu. Sa peau est bronzée et ses cheveux bruns et courts partent toujours dans tous les sens. Logan peut parfois sembler paresseux et il n'aime pas se mêler de ce qui ne le regarde pas, mais il est toujours aimable et prévenant.



Thomas Sing vit dans la ville de Constance, au bord du lac de Constance. Ce diplômé en économie crée des jeux depuis plus de dix ans. Il a obtenu pour *The Crew*, en 2020, le prix du Kennerspiel des Jahres et de l'As d'Or Expert.

Il profite de son temps libre pour s'adonner à ses passions : les mathématiques, les romans policiers 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*.

Avant *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. *The Crew - Family* renonce au côté jeu de plis, sans pour autant perdre le côté fascinant de *The Crew*.

L'auteur, KOSMOS et IELLO remercient toutes les personnes qui ont participé à la création du jeu et qui, grâce à leurs nombreuses idées créatives, ont permis que *The Crew - Family* parvienne entre vos mains, et en particulier Andreas Ulrich, Jacob Müller, Wolfgang Schmidts et Christian Sachseneder.

Un merci spécial à Klaus, Ralf et Volker, qui ont contribué au développement du jeu en passant d'innombrables nuits à y jouer.

Auteur : Thomas Sing

Scénariste : Andreas Ulrich

Illustration : Jacob Müller (arrsome illustration)

Graphisme : Sensit Communication

Rédaction : Kilian Vossé

Production technique : Carsten Engel

Édition française : IELLO

Gestion de projet : Marie-Laure Faurite

Traduction française : Laura Müller-Thoma

Relecture française : Robin Leplumey

Graphisme : Doriane Frache

© 2024 KOSMOS Verlag, Stuttgart, Allemagne

© 2025 IELLO SAS pour la version française

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341,

54180 Heilécourt, France

iello.fr

Tous droits réservés  
Imprimé en Allemagne

# AIDE DE JEU

## À VOTRE TOUR

### Jouez 1 carte :

La règle suivante s'applique toujours : même chiffre ou même couleur (que la carte précédente). Seules les cartes spéciales peuvent apporter des modifications ponctuelles à cette règle.



### Communication :

Communiquer n'est possible qu'1 fois par personne et par mission. Vous pouvez communiquer à tout moment, même si ce n'est pas votre tour. Vous pouvez communiquer sur vos cartes standard et vos cartes spéciales. La carte révélée lorsque vous communiquez fait toujours partie de votre main.



### Retournez un jeton Hamac :

Retourner 1 jeton Hamac met fin à votre tour. C'est ensuite à votre voisin(e) de gauche. Si vous révélez le Coquillage avec votre jeton Hamac, l'équipage obtient 1 carte spéciale bonus, qui pourra être utilisée une seule fois, par n'importe qui.



### Cartes spéciales :

Vous ne pouvez jouer des cartes spéciales que pendant votre tour. Cette action ne remplace pas le fait de jouer une carte standard. Vous pouvez jouer plusieurs cartes spéciales lors d'un même tour.



### N'oubliez pas :

- Celui ou celle qui a la *Noix de coco* (3 vert) dans sa main devient le 1<sup>er</sup> joueur.
- La *Noix de coco* ne doit pas forcément être jouée en premier.
- Les 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> positions sont adjacentes, de même que les 8<sup>e</sup> et 9<sup>e</sup> positions.
- Déplacez toujours le pion île sur l'emplacement du plateau correspondant à la dernière carte jouée.