

THE CREW

AVENTURE AUTOUR DU MONDE

LIVRET DE RÈGLES

Matériel	2
Jeu de plis	3
Communication	5
Étapes et manches	7
Déroulement d'une mission	8
C'est parti !	12
Score	13
Défausser des Tâches	14
Retards	15
Cases d'étape	15
Étapes spéciales	16
Partie à 2 joueurs	18
Crédits et mentions légales	20
Tableau des scores	21
Règles des cases d'étape	22
Aide de jeu	24

KOSMOS



La variante 2 joueurs
se trouve en page 18.

Oyez, oyez, aventurières et aventuriers ! Pour retrouver le trésor disparu de Charlemagne, votre commanditaire vous a confié une quête qui vous mènera aux quatre coins du monde. À l'aide de quelques indices seulement, vous devrez progresser pas à pas, mission après mission, et vous frayer un chemin à travers des territoires inconnus et dangereux !

Plus vous prendrez de risques, plus vite vous avancerez, augmentant ainsi vos chances d'atteindre le trésor avant qu'il ne tombe entre de mauvaises mains. Mais faites preuve de sagesse, car des pièges vous attendent à chaque nouvelle étape de votre aventure...

MATÉRIEL

40 cartes Aventure (grandes cartes)

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

4 cartes Hélicoptère
(de valeurs 1 à 4)

5 cartes Rappel (grandes cartes)

104 cartes Tâche
(petites cartes)

14 jetons

5 jetons Communication

5 jetons Tâche

3 jetons de marquage

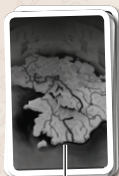
1 jeton Guide

1 pion Expédition

1 marqueur Temps

1 journal d'expédition

1 livret de règles



Les jetons Tâche et
les jetons de marquage
sont utilisés pour
certaines Tâches
et étapes.



The Crew – Aventure autour du monde est un jeu de plis coopératif, basé sur un système d'étapes. 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 tâches et de remporter la partie.

Jeu d'étapes

Votre voyage se compose de 25 étapes différentes, **détaillées dans le journal d'expédition**. Vous devez de préférence les jouer dans l'ordre.

Jeu de plis

Dans un jeu de plis, chacun de vous, dans le sens horaire, joue 1 de ses cartes face visible au centre de la table. On appelle « **pli** » l'ensemble des cartes ainsi jouées en un tour de table. Celui qui a joué **la carte la plus haute remporte le pli**, si la carte respecte la **série demandée**.

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

Un pli est remporté par **la carte la plus haute** de la série demandée (exception faite des cartes Hélicoptère, voir page suivante). Une fois remporté, le pli est mis de côté, face cachée. Vous ne pouvez consulter que les cartes du dernier pli terminé.

Si vous avez plusieurs cartes de la série demandée, vous pouvez jouer n'importe laquelle de ces cartes, y compris la plus faible. **Vous n'êtes donc pas obligés de remporter un pli, même si une carte vous permet de le faire.**

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



rose



bleu



vert



jaune

Chaque couleur est associée à un symbole.

Conseil : Jouez les étapes dans l'ordre. Vous pouvez aussi décider de rejouer une mission qui vous a particulièrement plu, car aucune tentative ne se déroulera exactement de la même façon. 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 sans avoir besoin de tout relire.

Jouez chacun votre tour 1 carte. Ces cartes forment un pli. La carte la plus forte remporte le pli.

La première carte jouée détermine la série demandée pour ce pli.

Cela s'applique à la fois aux cartes de couleur et aux cartes Hélicoptère.

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

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

Les **cartes Hélicoptère** sont des atouts, elles remportent tous les plis. Si plusieurs cartes Hélicoptère sont jouées dans un même pli, c'est la plus forte qui remporte le pli.

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

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

Chaque étape du voyage est constituée de plusieurs manches, et vous devrez accomplir **1 Tâche par manche**. Sauf indication contraire, une Tâche n'est validée que lorsque vous avez joué tous les plis, c'est-à-dire toutes les cartes que vous avez en main. Dans une partie à 3/4/5 joueurs, cela correspond respectivement à 13/10/8 plis, puisque vous avez 13/10/8 cartes en main (dans une partie à 3 joueurs, 1 des membres de l'expédition possède 14 cartes en main. Il ne joue cependant que 13 cartes, et il lui reste donc 1 carte non jouée à la fin de la manche).

Dans les 4 exemples de plis suivants, la carte encadrée en rouge est la première carte du pli. C'est donc elle qui détermine la série demandée.



Le **8** et le **6** respectent la série demandée : jaune. Le **8** est la carte jaune la plus haute, c'est elle qui remporte le pli.



Le **3** respecte la série demandée : vert. Le **5** est la carte verte la plus haute, c'est elle qui remporte le pli. Le **9** est la carte la plus haute, mais elle ne respecte pas la série demandée et ne peut donc pas remporter le pli.

Communication

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



Toutefois, une forme de communication est autorisée grâce aux **jetons Communication**. Au début de chaque Tâche, vous disposez collectivement d'autant de jetons Communication (côté vert visible) qu'il y a de joueurs dans la partie. Ces jetons peuvent être utilisés à tout moment **avant** un pli, mais jamais pendant. Chaque jeton ne peut être utilisé qu'**une seule fois par Tâche**, mais **un joueur peut utiliser plusieurs jetons Communication pendant une même Tâche**. Vous décidez seul d'utiliser un ou plusieurs jetons Communication sans vous concerter au préalable avec vos équipiers.

Certaines Tâches nécessitent plus de préparation que d'autres. Vous ne pouvez utiliser les jetons Communication qu'une fois que tout est prêt et que vous vous apprêtez à jouer le premier pli.



Le **3** respecte la série demandée.
Le **7** est plus haut et en temps normal, il gagnerait le pli. Mais le **1 Hélicoptère** est un atout, c'est donc lui qui remporte le pli.



Le **2** et le **4** respectent la série demandée par le **3 Hélicoptère**. Le **4 Hélicoptère** est la carte la plus forte : elle remporte donc le pli.

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

Si vous déduisez quelque chose grâce à vos cartes, ne dites rien. Seuls les jetons Communication permettent de partager des informations.

IMPORTANT

Votre expédition possède un nombre de jetons Communication égal au nombre de joueurs, et ces jetons sont utilisables par n'importe qui.

Vous ne pouvez communiquer qu'après avoir choisi la carte Tâche. Vous pouvez communiquer uniquement avant un pli, jamais pendant.

Communication :

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

Vous ne pouvez jamais communiquer sur les cartes Hélicoptère.

Pour communiquer, prenez **une carte de couleur** de votre main et placez-la devant vous sur la table, face visible, à la vue de tout le monde. **Cette carte fait toujours partie de votre main et pourra donc être jouée normalement.**

Désormais, les autres membres de l'expédition savent que vous la possédez. Placez ensuite un jeton Communication disponible sur cette carte (côté vert visible) pour donner l'une de ces trois informations :

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



Votre plus forte carte rose



Votre seule carte jaune



Votre plus faible carte verte

L'une de ces trois conditions doit s'appliquer. Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez pas communiquer sur votre carte.

Vous ne pouvez jamais communiquer sur vos cartes Hélicoptère.



Ici, vous ne pouvez pas communiquer sur le 6 jaune, car ce n'est ni la carte jaune la plus forte, ni la plus faible, ni la seule de votre main. Vous ne pouvez pas communiquer sur la carte Hélicoptère. Vous pouvez communiquer sur toutes les autres cartes.

La position du jeton Communication ne pourra jamais être modifiée, même si elle ne reflète plus la réalité. Ainsi, si votre carte « la plus forte » devient votre « seule » carte de cette couleur, votre jeton Communication ne bouge pas.

Après avoir révélé une carte et placé votre jeton Communication, ajoutez à votre main l'une des **cartes Rappel**. Elle vous permet de ne pas oublier que l'une de vos cartes est posée sur la table. Lorsque vous jouerez votre carte visible, défaussez aussi votre carte Rappel, **puis retournez le jeton Communication du côté rouge** pour indiquer qu'il n'est plus utilisable pour cette Tâche.

ÉTAPES ET MANCHES

Chaque étape se compose de plusieurs manches. Une **manche** se déroule ainsi :

1. Lisez la règle spéciale de la case d'étape en cours (page 15).
2. Vous pouvez défausser des Tâches si vous le souhaitez (maximum 1 Tâche par pile et par étape) (page 14).
3. Choisissez et révélez la première carte Tâche d'une pile (page 8).
4. Mélangez les cartes Aventure et distribuez-les équitablement entre vous, face cachée. (À 3 joueurs, l'un des joueurs reçoit **une carte de plus que les autres**. À la fin de la partie, une carte reste donc non jouée.)
5. Suivez les instructions de la Tâche, ou assignez-la à l'un de vous s'il s'agit d'une Tâche individuelle.
6. Préparez autant de jetons Communication et de cartes Rappel qu'il y a de joueurs dans la partie.
7. Effectuez la Tâche. Vous devez jouer tous les plis.
8. Déplacez le marqueur Temps et, le cas échéant, le pion Expédition.

Certaines étapes ou Tâches peuvent s'éloigner de ce déroulement normal.

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

Défaussez votre carte Rappel après avoir joué la carte qu'elle remplace.

Pour l'étape 1, les points 1 et 2 ne sont pas nécessaires.

Les cases d'étape introduisent des règles spéciales.

Vous pouvez défausser 1 carte Tâche par pile et par étape.

Distribuez les cartes Aventure aux joueurs ; c'est avec elles que vous jouerez.

Les cartes Tâche décrivent votre objectif actuel.



Symboles du pion
Expédition et du
marqueur Temps.

Tâche accomplie = avancer
Tâche ratée = rester sur place
Quoi qu'il arrive, le marqueur
Temps avance de 1 case
après chaque Tâche.

Il y a toujours 2 piles
de Tâches face cachée.
À chaque manche,
choisissez la 1^{re} carte
de l'une des 2 piles.

Le joueur qui a le
4 Hélicoptère est le
Guide. Il prend le jeton
Guide et ouvre le 1^{er} pli.
Les plis suivants seront
ouverts par le gagnant
du pli précédent.

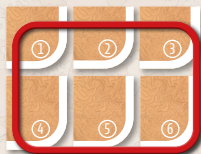
Jouez toujours tous les
plis de chaque manche.
Jouez autant de manches
que nécessaire pour
atteindre l'avion.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

The Crew - Aventure autour du monde est divisé en 25 étapes, détaillées dans le journal d'expédition. À chaque étape, placez votre pion Expédition sur la case correspondante dans le journal d'expédition, et tentez d'atteindre l'avion en un **minimum de manches**. Placez le marqueur Temps sur la case qui représente un réveil.

En accomplissant des Tâches, vous faites avancer le pion Expédition sur les cases de l'étape en direction de l'avion. Si vous échouez à une Tâche, restez sur place. Les Tâches les plus difficiles vous permettent d'avancer de plusieurs cases. **Après chaque Tâche, le marqueur Temps avance de 1 case en direction de l'avion**, que vous ayez réussi ou échoué.

Au début de la partie, avant l'étape 1, mettez de côté les cartes Tâche faciles, numérotées de 1 à 6 (dans leur coin inférieur droit). Mélangez les autres cartes Tâche et formez 2 piles de taille équivalente, face cachée. Mélangez ensuite les cartes Tâche 1 à 6 et placez-en 3 face cachée sur chaque pile. À chaque manche, vous devez **choisir l'une des cartes Tâche** au sommet des piles, en fonction de son niveau de difficulté, **puis la révéler**.



Distribuez ensuite les cartes Aventure. Le joueur qui a le **4 Hélicoptère** l'annonce (sans révéler ses cartes) et devient le **Guide** pour cette Tâche. Il reçoit le **jeton Guide** et **ouvre le 1^{er} pli**. Ensuite, c'est toujours le joueur qui a remporté le pli précédent qui ouvre le suivant.

Une fois que **tous les plis ont été joués**, vérifiez si la Tâche a été accomplie. Si vous échouez avant d'avoir joué tous les plis, vous pouvez bien sûr mettre fin à la manche. Si vous n'avez pas atteint l'avion à la fin de la manche, continuez en jouant une autre manche.

Rangez chaque Tâche jouée (réussie ou non) dans la boîte.
Ne remélangez les cartes Tâche écartées que lorsque l'une des piles est vide.

Cartes Tâche

Il existe des cartes **Tâche standard, spéciales et aléatoires**. Vous les reconnaîtrez à leur dos. En général, la Tâche choisie s'applique à tous les joueurs, mais certaines Tâches sont individuelles et doivent être assignées à un seul joueur.

Lisez attentivement les instructions des Tâches, en prêtant attention aux termes « *exactement* », « *au moins* » et « *au maximum* » et à la distinction entre les cartes de couleur et Hélicoptère. Une carte est représentée en gris si sa série n'a pas d'importance pour la Tâche. Si une instruction mentionne une valeur sans préciser de série, cela concerne toutes les cartes de cette valeur, y compris les Hélicoptères. La *valeur totale* fait référence à la somme des valeurs de toutes les cartes d'un pli.

Les **Tâches standard** indiquent sur leur dos 3 niveaux de difficulté différents en fonction du nombre de joueurs (3, 4 ou 5). Si vous jouez à 4, seul le niveau de difficulté indiqué à côté de l'icône 4 joueurs s'applique. Lorsque votre Tâche est accomplie, avancez le pion Expédition sur le plan d'étape d'**autant de cases que votre niveau de difficulté**.

Rangez les Tâches jouées dans la boîte.

En général, les Tâches s'appliquent à tous les joueurs. Leur niveau de difficulté varie de 1 (très facile) à 6 (très difficile).

Valeur totale = somme des valeurs de toutes les cartes d'un pli

Le niveau de difficulté des **Tâches standard** varie en fonction du nombre de joueurs.

Si la Tâche est accomplie, avancez le pion Expédition d'un nombre de cases équivalent au niveau de difficulté.

À 4 joueurs, si chacun de vous a remporté au moins 1 carte jaune sur les 10 plis de la manche, la Tâche est accomplie et vous avancez de 3 cases. Dans une partie à 3, vous avanceriez de 2 cases, et dans une partie à 5, de 5 cases.

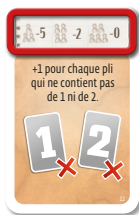
Chaque joueur doit remporter au moins 1 carte jaune.



Les **Tâches spéciales** peuvent être accomplies plusieurs fois. Retirez ensuite des points à votre nombre total de réussites. Avancez le pion Expédition d'un nombre de cases correspondant au résultat obtenu.

0 ou moins = Échec de la Tâche

Les **Tâches spéciales** ont toujours un niveau de difficulté annoncé de 3, mais il ne s'agit que d'une estimation. Vous pouvez accomplir ces missions **plusieurs fois**, souvent même une fois par pli. **À la fin de la manche, vous avancerez de 1 case par réussite.** Ces Tâches indiquent aussi souvent un chiffre négatif, que vous devez soustraire au nombre de réussites. Si vous obtenez 0 ou moins, la Tâche échoue. Cependant, en cas de résultat négatif, vous ne reculez pas. Placez les plis remportés de manière à pouvoir comptabiliser, à tout moment, votre nombre de réussites.



Par exemple, dans une partie à 4 joueurs, vous avez joué les 10 plis et 4 d'entre eux ne contiennent aucun 1 ni 2 : vous devez soustraire 2 à votre résultat de 4, et vous avancez donc de 2 cases. Dans une partie à 5, vous n'auriez rien eu à retirer. Dans une partie à 3, vous auriez dû retirer 5. Dans ce cas-là, le résultat aurait été de -1, mais vous n'auriez pas reculé : la Tâche aurait échoué, et vous seriez restés sur place.



Symbole de Tâche individuelle

Les **Tâches individuelles** sont attribuées à un seul joueur. Votez simultanément avec les jetons Communication pour dire si vous pensez pouvoir réussir la Tâche ou non. Le Guide désigne l'un de ceux qui ont voté « oui ».

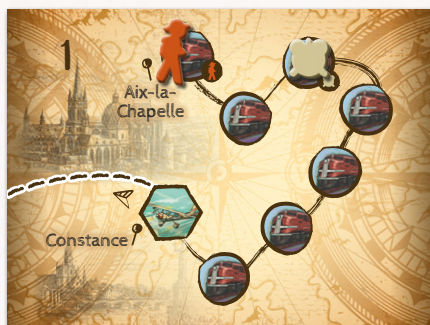
Les **Tâches aléatoires** possèdent toutes le même niveau approximatif de difficulté de 3, mais vous ne savez pas quelle Tâche vous attend.



Les **Tâches individuelles** ne s'appliquent pas à l'ensemble des membres de l'expédition ; elles doivent être attribuées à un seul joueur. Leur attribution se déroule ainsi : après avoir distribué et regardé vos cartes Aventure, prenez chacun un jeton Communication. Choisissez secrètement entre rouge et vert et placez vos jetons **simultanément** sur la table pour « voter ». **Vert signifie : « Je pense pouvoir accomplir la Tâche ».** **Rouge signifie : « Je ne pense pas pouvoir accomplir la Tâche ».** Le Guide choisit ensuite un joueur ayant présenté un jeton vert (il peut s'agir de lui-même). Ce dernier doit accomplir la Tâche. Si tous les joueurs ont présenté un jeton rouge, recommencez le vote jusqu'à ce qu'il soit résolu.

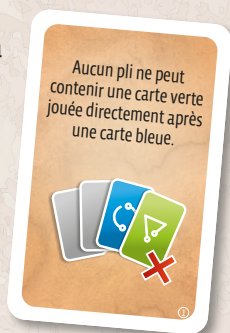
EXEMPLE : ÉTAPE 1 DANS UNE PARTIE À 4 JOUEURS

Nous plaçons le pion Expédition sur la première case et le marqueur Temps sur la troisième. Nous avons 4 jetons Communication à disposition. Nous mettons les Tâches 1 à 6 de côté, mélangeons le reste des cartes Tâche et les répartissons en 2 piles face cachée. Nous mélangeons ensuite les Tâches 1 à 6 et en plaçons 3 face cachée sur chacune des 2 piles.

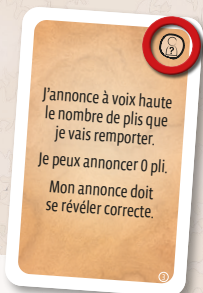


Nous devons choisir l'une des deux Tâches du dessus, et prenons celle qui indique un niveau de difficulté de 1. Elle est plus simple à accomplir, mais ne nous permettra d'avancer que de 1 case en cas de succès. Nous révélons la Tâche, distribuons les cartes Aventure et commençons la partie.

Nous réussissons la Tâche, car nous n'avons joué de carte verte directement après une carte bleue dans aucun des 10 plis. Nous avançons donc notre pion Expédition de 1 case. Le marqueur Temps avance également de 1 case. Nous rangeons la carte Tâche accomplie dans la boîte. Nous choisissons ensuite la Tâche d'un niveau de difficulté de 2.



Il s'agit d'une Tâche individuelle. Nous distribuons les cartes Aventure, puis nous utilisons les jetons Communication pour voter afin d'assigner la Tâche. Le joueur choisi a annoncé qu'il remporterait 4 plis, mais il en remporte 5. La Tâche échoue donc, et nous restons sur place, mais le marqueur Temps avance tout de même de 1 case. Nous rangeons la carte Tâche dans la boîte.



Après 2 autres manches, le marqueur Temps est à 1 case de l'avion et le pion Expédition à 2 cases de l'avion. L'une des Tâches disponibles est d'une difficulté de 1, l'autre est une Tâche spéciale. 1 case ne nous suffira pas à atteindre l'avion avant ou au même moment que le marqueur Temps. Pour tenter de le rattraper, nous choisissons donc la Tâche spéciale.

À la fin de la manche, nous avons tous remporté au moins 1 carte rose (+4 cases). Mais la plupart des Tâches spéciales requièrent de soustraire des points au score obtenu ; ici, nous devons soustraire 1 point à notre résultat. Nous n'avancons donc que de 3 cases. Nous parvenons tout de même à atteindre l'avion au même moment que le marqueur Temps : nous pouvons passer à l'étape suivante.

C'EST PARTI !

Vous connaissez toutes les règles nécessaires pour jouer à l'étape 1. Commencez par y jouer en incluant les Tâches 1-6. Si vous arrivez à l'avion avant ou au même moment que le marqueur Temps, c'est réussi : vous êtes prêts pour l'étape 2. Lisez alors la suite des règles à partir de la page suivante.

SCORE

L'étape 1 était une sorte de tutoriel. Le véritable jeu commence maintenant !

À partir de l'étape 2, vous obtiendrez un score après chaque étape. Inscrivez-le dans le tableau récapitulatif à la page 21 de ce livret. Après l'étape 25, barrez votre **plus haut score d'étape** (votre plus mauvais résultat), puis faites la somme des scores restants. Plus ce total est bas, plus vous avez été doués. Pour obtenir le meilleur résultat possible, votre score doit être inférieur à 0 !

Si vous arrivez à l'avion avant le marqueur Temps, indiquez combien de cases il lui manquait pour l'atteindre. **Inscrivez ce chiffre en négatif**. Par exemple, si vous arrivez à l'avion et qu'il reste encore 2 cases avant que le marqueur Temps n'y arrive, inscrivez **-2**. Rappel : Le marqueur Temps avance de 1 case par Tâche quoiqu'il arrive, y compris lors de la Tâche qui vous mène jusqu'à l'avion.

Si vous arrivez à l'avion au même moment que le marqueur Temps, inscrivez **0**.

Si le marqueur Temps arrive à l'avion avant vous, continuez à jouer normalement. Vous devez toujours atteindre l'avion, quelle que soit la position du marqueur Temps. Cependant, vous devez désormais compter le nombre de Tâches dont vous avez besoin pour finir l'étape. Inscrivez ensuite ce chiffre en score positif. Par exemple, si le marqueur Temps est arrivé et que vous jouez encore 3 Tâches avant d'arriver vous-mêmes à l'avion, inscrivez **+3**.

Jouez toujours jusqu'à arriver à l'avion. Ensuite, passez à l'étape suivante.

Après chaque étape,
notez votre score
(page 21).

Barrez le plus haut score
d'étape avant la somme
finale.

Pion Expédition arrivé
avant le marqueur Temps :
score négatif = nombre
de cases restantes au
marqueur Temps.

Arrivée simultanée :
score = 0.

Marqueur Temps arrivé
avant le pion Expédition :
score positif = nombre de
Tâches nécessaires avant
d'atteindre l'avion.

Défaussez (sans la regarder, face cachée sous la pile, perpendiculairement) au maximum 1 Tâche par pile et par étape.

Les Tâches aléatoires ne peuvent pas être défaussées.

DÉFAUSSER DES TÂCHES

Si les niveaux de difficulté des cartes Tâche disponibles sur le dessus des 2 piles ne vous conviennent pas, vous pouvez défausser **au maximum 1 Tâche par étape et par pile**. Pour ce faire, placez la carte Tâche sous sa pile, perpendiculaire aux autres. Vous pouvez ainsi voir d'un coup d'œil dans quelle pile vous avez déjà défaussé une Tâche.

Vous ne pouvez vous baser que sur le niveau de difficulté d'une Tâche pour décider de la défausser. Une carte défaussée reste face cachée. Vous ne pouvez pas non plus regarder le niveau de difficulté de la carte suivante. À la fin de l'étape, remettez les cartes défaussées dans le même sens que les autres sous la pile.

Les Tâches aléatoires ne peuvent pas être défaussées !

S'il ne nous reste plus que 2 cases avant d'arriver à l'avion, la Tâche de gauche ne suffira pas, et celle de droite est plus difficile que nécessaire. Nous défaussons la Tâche de gauche et obtenons par chance une Tâche d'une difficulté de 2 à la place. Si cela n'avait pas permis d'obtenir une difficulté qui nous convenait mieux, nous aurions également pu défausser la Tâche au sommet de la pile de droite.



RETARDS

Recherches, planification d'itinéraire, contrôles aux frontières... Nombreuses sont les raisons pour lesquelles un voyage peut prendre du retard. Chaque fois que le chemin de l'étape est interrompu, **vous devez arrêter le pion Expédition sur la case précédente**. Dans certains cas, cela peut entraîner la perte de plusieurs déplacements gagnés. Ce n'est qu'après la prochaine Tâche accomplie que vous pourrez passer normalement. Le marqueur Temps n'est pas affecté par les retards.

Le pion Expédition doit s'arrêter avant une interruption. Vous pouvez ainsi perdre des déplacements gagnés.



Dans cette situation, l'idéal serait une Tâche d'une difficulté de 1, de sorte à avancer d'exactly 1 case pour nous arrêter juste avant l'interruption du chemin. Nous pouvons bien sûr prendre une Tâche plus difficile, mais tous les déplacements gagnés au-delà du premier seraient perdus : quoi qu'il arrive, nous n'avancerons que de 1 case en réussissant la Tâche. Après l'interruption, nous pourrions la traverser normalement, et le potentiel de la Tâche suivante pourra être entièrement utilisé.

CASES D'ÉTAPE

Lors de l'étape 1, vous étiez installés dans le train, sans aucune contrainte. Mais des skis, des jeeps et bien d'autres moyens de locomotion vous attendent encore. Chaque case de chaque étape apporte une petite règle supplémentaire que vous devez respecter tant que vous vous trouvez sur cette case.

C'est toujours la règle de la case sur laquelle **se trouve actuellement votre pion Expédition** qui s'applique. La position du marqueur Temps n'a aucune incidence. Vous n'avez donc pas besoin de lire toutes les règles des cases d'un seul coup. Regardez simplement celles de l'étape en cours, vous pourrez lire le reste le moment venu (pages 22 et 23).

Des symboles de cases d'étape sont visibles dans les coins de certaines cartes Aventure. Ces symboles ne s'appliquent que lorsque vous vous trouvez sur la case correspondante.

Seule la case sur laquelle se trouve le pion Expédition importe pour la manche en cours.

Certaines cartes Aventure interagissent avec les cases d'étape.

Ne piochez pas de cartes Tâche pour les étapes spéciales.

Le score dépend du nombre de Tâches accomplies ou du nombre de tentatives nécessaires.

1 tentative = jouer tous les plis

Les exceptions pour les parties à 3 et 5 joueurs ne s'appliquent pas pour les étapes 19 et 20.

ÉTAPES SPÉCIALES

Les étapes **5, 8, 11, 14, 16, 19, 20, 23 et 25** fonctionnent différemment des autres, car vous ne piochez pas de cartes Tâche pour ces étapes. À la place, vous devez résoudre des Tâches particulières, en un nombre d'essais limité. La plupart du temps, vous devez placer sur la table exactement 1 carte par pli de sorte à former un motif prédéfini. Les autres cartes du pli sont mises de côté face cachée selon la règle habituelle.

Le score que vous inscrivez à la page 21 pour ces étapes dépend soit du nombre de Tâches accomplies, soit du nombre de tentatives nécessaires pour accomplir la Tâche. Souvent, vous obtenez également un bonus si vous réussissez toutes les Tâches dès la première tentative. **Une tentative prend fin au plus tard lorsque vous avez joué tous les plis** et que vous devez remélanger les cartes Aventure.

Les règles concernant la communication ne changent pas.

IMPORTANT : Dans une partie à 3 ou 5 joueurs, appliquez les modifications suivantes pour toutes les étapes spéciales, à l'**exception des étapes 19 et 20** :

Avant de distribuer les cartes Aventure, rangez au hasard



7 cartes dans la boîte. Vous pouvez les regarder.



Le 4 Hélicoptère ne peut pas être mis de côté.

Vous commencez donc la partie avec 33 cartes et chaque joueur en reçoit 11.



Commencez la partie normalement avec les

40 cartes Aventure. Après le 3^e pli, 15 cartes ont été jouées : 3 ont été placées sur la table et 12 ont été écartées. Mélangez ces 12 cartes et distribuez-en 2 à chaque joueur. 2 cartes restent écartées. Avant le 4^e pli, chacun dispose donc de 7 cartes. Poursuivez normalement avec le pli suivant.

Il existe deux catégories d'étapes spéciales :

1. Étapes comprenant 3 Tâches avec 2 tentatives chacune.
2. Étapes comprenant 1 Tâche avec 3 tentatives.

Pour les étapes comprenant **3 Tâches**, vous pouvez effectuer au maximum **2 tentatives par Tâche**. Votre score dépend du nombre de Tâches accomplies : aucune, une, deux ou trois. Si vous accomplissez toutes les Tâches du premier coup (1 seule tentative par Tâche), vous obtenez le meilleur score possible : -2.

2 tentatives pour chacune des 3 Tâches. Le score dépend du nombre de Tâches accomplies.

ÉTAPES	5, 11, 16, 20, 23				
TÂCHES	3				
TENTATIVES	2 par Tâche				
TÂCHES ACCOMPLIES	Aucune	1	2	3	Toutes du 1 ^{er} coup
SCORE	6	4	2	0	-2

Pour les étapes comprenant **1 Tâche**, vous bénéficiez de **3 tentatives au maximum**. Votre score dépend alors du résultat : si vous avez échoué à la Tâche, ou si vous l'avez accomplie à la troisième, à la deuxième ou dès la première tentative.

3 tentatives pour les étapes à 1 Tâche. Le score dépend du nombre de tentatives nécessaires.

ÉTAPES	8, 14, 19, 25			
TÂCHE	1			
TENTATIVES	3			
TENTATIVES NÉCESSAIRES	Échec	3	2	1
SCORE	4	2	0	-2

PARTIE À 2 JOUEURS

Vous pouvez également partir à l'aventure à 2 joueurs. Dans ce cas, vous accueillez Phileas, un joueur fictif qui vous accompagne et vous guide.

Toutes les règles d'une partie à 3 joueurs s'appliquent. Suivez en plus les instructions suivantes :

1. Décidez où Phileas « s'assied ».
2. Mettez le 4 Hélicoptère de côté. Après le choix de la Tâche, distribuez 14 des 39 cartes restantes à Phileas. Alignez-en 7 face cachée, puis placez les 7 cartes restantes par-dessus, face visible. Mélangez les cartes restantes (dont le 4 Hélicoptère) et distribuez-les équitablement entre les 2 joueurs.
3. Vous n'avez que **2 jetons Communication** chacun à votre disposition et non 3, contrairement à une partie à 3 joueurs.
4. Lors des étapes spéciales, ne rangez aucune carte dans la boîte ; jouez avec les 40 cartes.



Exemple de mise en place de la zone de jeu de Phileas au début de la partie

Celui d'entre vous qui possède le 4 Hélicoptère devient votre **Guide**. L'autre joueur est l'**Éclaireur**, qui est responsable de Phileas et prend toutes les décisions à sa place, **sans en discuter avec le Guide**. Cela concerne les cartes que joue Phileas lors des plis, mais aussi les actions qu'il doit effectuer dans le cadre des Tâches ou des cases d'étape.

Lorsque Phileas doit jouer une carte Aventure, l'Éclaireur ne peut choisir que parmi les cartes visibles de Phileas. **Considérez les cartes face cachée comme inexistantes.** Après le pli, retournez les cartes de Phileas sur lesquelles il n'y a plus de cartes visibles (cela les rend donc disponibles).

RÈGLES EXCEPTIONNELLES

Certaines Tâches et cases d'étape fonctionnent différemment avec Phileas.
Retrouvez les changements concernés dans la liste suivante :

TÂCHE/CASE	MODIFICATION
32, 48, 53	Le Guide doit accomplir la Tâche.
37	Le Guide et l'Éclaireur doivent accomplir la Tâche. Le Guide choisit la couleur, l'Éclaireur choisit le nombre.
69	Le Guide et l'Éclaireur doivent accomplir la Tâche.
71	Le Guide choisit seul la couleur concernée. Le Guide et l'Éclaireur ne doivent remporter aucune carte de cette couleur.
91	Le Guide et l'Éclaireur choisissent la couleur ensemble. Aucun des deux ne doit remporter de carte de cette couleur.
92	C'est l'Éclaireur qui pose une carte de sa main face visible.
96	Ne mettez pas le 4 Hélicoptère de côté lors de la mise en place.
	Ne s'applique pour Phileas que si le scooter se trouve dans ses cartes face visible avant le premier pli. Si Phileas échange une carte, il place la carte reçue face visible sur l'emplacement devenu libre.
	Seuls le Guide et l'Éclaireur échangent leurs cartes entre eux.
	Phileas place 2 de ses cartes face visible au centre de la table. Il place les deux nouvelles cartes reçues face visible, sur les emplacements devenus libres.
	Phileas ne peut donner que des cartes visibles dans sa zone de jeu. Il place la carte reçue face visible sur l'emplacement devenu libre.
	Aucun effet sur Phileas.



VARIANTE DIFFICILE POUR 2 JOUEURS

À chaque fois que Phileas remporte un pli, il ne peut ouvrir le pli suivant qu'en jouant la carte qui se trouve sous la carte précédemment jouée, ou une carte qui lui est directement adjacente (ignorez les emplacements vides dans sa zone de jeu ; les cartes qui se trouvent aux extrémités sont considérées comme étant adjacentes). Phileas possède donc 3 choix au maximum lorsqu'il ouvre un pli.



Dans ces deux exemples, Phileas a joué la carte qui se trouve au niveau du point rouge et a remporté un pli. Il ne peut donc ouvrir le prochain pli qu'en jouant l'une des cartes encadrées en rouge.



Thomas Sing vit dans la ville de Constance, au bord du lac du même nom, en Allemagne. Ce diplômé en économie crée des jeux depuis de nombreuses années. En 2020, son jeu *The Crew* a remporté le prix du Jeu connaisseur de l'année (« Kennerspiel des Jahres ») du salon d'Essen, ainsi que de nombreux autres prix internationaux.

Il aime les mathématiques, lire des romans policiers et, bien sûr, créer des jeux. À l'école, Thomas Sing a battu le record du monde du Jeu des petits chevaux et a ainsi fait son entrée dans le Livre Guinness des records.

Dans *The Crew – Aventure autour du monde*, tout comme dans ses prédécesseurs *The Crew – En quête de la neuvième planète* et *The Crew – Mission sous-marine*, il combine de manière fascinante les jeux de plis et les jeux coopératifs.

The Crew Family, en revanche, s'éloigne des jeux de plis, mais conserve l'esprit de la série !

L'auteur et l'éditeur remercient toutes les personnes qui ont participé à la création du jeu et qui, grâce à leur engagement sans faille et à leurs nombreuses idées créatives, ont fait de *The Crew – Aventure autour du monde* le jeu que vous tenez aujourd'hui entre vos mains. Ces remerciements s'adressent tout particulièrement à Christian Fiore, Dorothea Wagner, Konrad Fromm, Laura Bach, Heike Kräenbring et Christian Sachseneder.

L'auteur tient à remercier tout particulièrement Frank et Wolfram de la Digitaldruckhaus Konstanz, qui l'ont toujours soutenu par leurs conseils d'experts et leur aide.

Auteur : Thomas Sing
Illustration & Graphisme : Fiore GmbH
Design du logo : Marco Armbruster
Relecture : Christian Wöllecke
Rédaction : Kilian Vosse, Elena Gross
Production technique : Carsten Engel
Fabrication : Simone Gorgus, Tatyana Momot
Achats : Florian Michaelis
Sécurité : Konrad Fromm
Qualité : Sabrina Rassmann

Édition française : IELLO
Gestion de projet version française : Marie-Laure Faurite
Graphisme édition française : Claire Wach, Doriane Frache
Traduction française : Laura Muller-Thoma
Relecture française : Juliette Chastel, Robin Leplumey
© 2026 KOSMOS
© 2026 IELLO SAS pour la version française
IELLO – 102, rue Caroline Aigle,
54180 Heillecourt, France
iello.fr – contact@iello.fr
Tous droits réservés.
Imprimé en Chine.

TABEAU DES SCORES

Ce tableau permet à 9 expéditions de mener cette campagne. Vous pouvez les nommer en haut de la grille. Inscrivez le score de votre expédition sous son nom. Avant de calculer le score total d'une expédition, vous pouvez barrer son plus haut score d'étape (c'est-à-dire son plus mauvais résultat). Plus le total est bas, meilleurs vous avez été !

ÉTAPE										
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										
25										
TOTAL										

RÈGLES DES CASES D'ÉTAPE



Un voyage en **train**, c'est tranquille : regardez le paysage défilier par la fenêtre. Aucune règle spéciale. Vous pouvez vous concentrer pleinement sur la Tâche.



À **pied**, on progresse plus lentement. Vous devez toujours choisir la Tâche avec le niveau de difficulté le plus faible. Les Tâches spéciales et aléatoires sont considérées comme étant de niveau 3. En cas d'égalité, vous êtes libres de choisir.



Avec un **deltaplane**, les conditions évoluent constamment. Avant le 1^{er} pli, chaque joueur doit poser 1 de ses cartes face cachée devant lui. Cette carte est considérée comme inexistante. Avant chaque pli, vous pouvez échanger cette carte contre une autre carte de votre main. Le dernier pli se compose des cartes face cachée. Il est interdit de communiquer.



À **ski**, il faut improviser. À la fin du pli au cours duquel les skis (7 bleu) ont été joués, chaque joueur passe toutes ses cartes (y compris les cartes sur lesquelles il a communiqué) au joueur à sa gauche. Celui qui remporte le pli ouvre le prochain pli, selon la règle normale.



Avant le 1^{er} pli et sans discussion, le joueur qui possède le **scooter** (1 bleu) choisit un autre joueur. Simultanément, ces deux joueurs échangent entre eux une carte de leur choix, sans les montrer aux autres. Le 4 Hélicoptère ne peut pas être échangé.



À **vélo**, vous êtes à bout de souffle. Seuls les joueurs qui ne possèdent pas (ou plus) de vélo dans leur main peuvent communiquer. Il y a en tout 6 cartes qui représentent un vélo.



En **hélicoptère**, on peut anticiper. À la fin de chaque pli, si au moins un hélicoptère a été joué, tous les joueurs passent simultanément 1 carte de leur main à leur voisin de gauche sans la montrer aux autres. Vous ne pouvez passer une carte sur laquelle vous avez communiqué que s'il ne vous en reste aucune autre.



Dans le **brouillard**, on ne voit pas tout. Ne distribuez que **X** cartes (le 4 Hélicoptère doit en faire partie). Piochez 1 carte supplémentaire parmi les cartes restantes à la fin de chaque pli.



: Le Guide obtient 1 carte supplémentaire dès le début.



En cas de **tempête**, les systèmes de communication deviennent peu fiables. Un joueur qui souhaite communiquer doit d'abord lancer le jeton communication en l'air. Si le jeton atterrit face verte visible, il peut servir à communiquer. S'il atterrit face rouge visible, il est considéré comme utilisé et ne peut plus servir durant cette manche.



L'**âne têt** vous fait perdre du temps. Le marqueur Temps avance de 2 cases au lieu de 1, peu importe que vous ayez réussi la Tâche ou non.



En **jeep**, vous pouvez même emprunter des chemins difficilement praticables. Après le 3^e pli, tous les joueurs posent 2 cartes face cachée sur la table. Mélangez ces cartes avant d'en redistribuer 2 à chaque joueur. Vous ne pouvez pas utiliser pour cela des cartes sur lesquelles vous avez communiqué.



Attention aux **machettes** ! Il existe 7 cartes de couleur qui représentent des machettes. Jouez toujours tous les plis. La Tâche échoue immédiatement si au moins une machette se trouve dans un pli dont la valeur totale est de :



15/16



20/21



25/26



Désignez le joueur qui pilote le **traîneau à chiens**. Ce dernier choisit la Tâche seul et sans discussion préalable. C'est également lui qui choisit si des Tâches sont défaussées. Par ailleurs, aucune action de communication ne peut avoir lieu sans son autorisation. Enfin, avant chaque pli, il peut choisir de commencer s'il le souhaite.



Si vous ratez le débarquement de la **télécabine**, vous retournez à la station. Si la tâche échoue, déplacez le pion Expédition sur la première case Télécabine de l'étape.



Une chute sur la **glace** est douloureuse et vous fait forcément perdre du temps. Si la tâche échoue, reculez le pion Expédition de 1 case.



Évitez les **trous dans la glace** ! Mieux vaut faire demi-tour, et de préférence, en rampant. Si la tâche échoue, le pion Expédition ne se déplace pas. Si la Tâche est réussie, le pion Expédition recule du nombre de cases indiqué (au lieu d'avancer). Le pion Expédition ne peut cependant pas reculer au-delà de la première case de l'étape.

AIDE DE JEU



carte rose
la plus forte



seule carte
jaune



carte verte
la plus faible

Communication

Vous pouvez communiquer juste avant le 1^{er} pli, puis n'importe quand avant un pli, mais jamais pendant. Vous ne pouvez **pas communiquer sur les cartes Hélicoptère**. Une fois placés, ces jetons ne peuvent pas être déplacés, même si leur information devient obsolète. Un même joueur peut utiliser plusieurs jetons au cours d'une Tâche.



Tâches et déplacement

Les Tâches individuelles sont soumises au vote. Le Guide tranche entre les volontaires. Seules les Tâches accomplies permettent d'avancer le pion Expédition d'autant de cases que le niveau de difficulté ou que le résultat obtenu lors des Tâches spéciales (après soustraction des points négatifs). 0 est considéré comme un échec. Vous ne pouvez pas avancer de moins de cases que votre résultat. Le marqueur Temps avance toujours de 1 case après chaque Tâche.

Défausser des Tâches

Défaussez 1 Tâche max. par étape et par pile, perpendiculairement sous la pile. Les Tâches aléatoires ne peuvent pas être défaussées.

Score (arrivée du pion Expédition et du marqueur Temps à l'avion)

Pion Expédition avant marqueur Temps → N^{bre} de cases restantes, en négatif

Les 2 arrivent en même temps → 0

Marqueur Temps avant pion Expédition → N^{bre} de Tâches nécessaires pour arriver au bout, en positif

Étapes spéciales

1 tentative = jouer tous les plis 1 fois. Attention aux règles spéciales à 3 et 5 joueurs.

Étapes	5, 11, 16, 20, 23					8, 14, 19, 25			
Tâche(s)	3					1			
Tentatives par Tâche	2					3			
Tâches accomplies / Tentatives nécessaires	Aucune	1	2	3	Toutes du 1 ^{er} coup	Échec	3	2	1
Score	6	4	2	0	-2	4	2	0	-2

N'oubliez pas

- Le Guide (joueur qui a le 4 Hélicoptère) ouvre le 1^{er} pli.
- Le Guide est un membre de l'expédition.
- Jouez toujours tous les plis.
- Les instructions des Tâches s'appliquent aussi aux Hélicoptères.
- Tous les Hélicoptères sont des atouts, et pas des cartes de couleur.
- Les 5 séries = rose, bleue, verte, jaune, Hélicoptère.
- Carte grise = la série de la carte n'a pas d'importance.



- Valeur totale = somme des valeurs de tout le pli.
- Seul le dernier pli joué peut être consulté.
- Seule la case d'étape actuelle importe.
- Vous devez vous arrêter avant une interruption ! Seule la Tâche suivante permettra d'avancer.
- Une étape ne prend fin que lorsque le pion Expédition atteint l'avion.
- Avant de comptabiliser le total final, retirez votre plus haut score d'étape.

Les nombreuses combinaisons possibles peuvent mener à des cas particuliers. En cas de contradiction entre deux points de règles, mettez-vous d'accord et tranchez vous-mêmes.