



DIE CREW

JAGD UM DIE WELT

ANLEITUNG

Material	2
Grundlagen	3
Kommunikation	5
Etappen und Durchgänge	7
Ablauf	8
Los geht's!	11
Wertung	13
Aufträge ablegen	14
Verzögerungen	15
Etappenfelder	15
Besondere Etappen	16
Das Spiel zu zweit	18
Autor & Impressum	20
Wertungstabelle	21
Übersicht der Etappenfelder	22
Schnellübersicht	24

KOSMOS

Optional:
**LOSSPIELEN
OHNE
REGELESEN**



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt es selbst zu lesen? Dann ladet euch die kostenlose KOSMOS Erklär-App herunter und darin Die Crew – Jagd um die Welt.

Alter

10+

Personen

3-5*

* 2-Personen-Variante
auf Seite 18

Abenteurer aufgepasst! Um den verschollenen Schatz von Karl dem Großen zu finden, schickt euch eure Auftragsgeberin auf die Suche – und die führt euch einmal rund um den Erdball. Mit nur wenigen Hinweisen müsst ihr euch durch unbekannte Gebiete und gefährliche Lebensräume schlagen. Schritt für Schritt und Auftrag für Auftrag.

Je mehr Risiko ihr zulasst, desto schneller könntet ihr es schaffen und habt so eine Chance, den Schatz vor den gierigen Händen der Konkurrenz wegzuschnappen. Doch wählt weise, denn jeder Schritt hat seine ganz eigenen Tücken ...

MATERIAL

40 große Karten (Spielkarten)

36 Farbkarten
in 4 Farben mit
den Zahlen 1-9

4 Helikopterkarten (Helis)
mit den Zahlen 1-4

5 große Erinnerungskarten

104 kleine Karten
(Auftragskarten)

14 Plättchen

5 Kommunikationsplättchen

5 Auftragsplättchen

3 Markierungsplättchen

1 Guide-Plättchen

1 Crewmarker

1 Zeitmarker

1 Logbuch

1 Anleitung



Auftrags- und
Markierungsplättchen
werden für manche
Aufträge und Etappen
verwendet.

Die Crew – Jagd um die Welt ist ein kooperatives, etappenbasiertes Stichspiel. Was bedeutet das?

Kooperativ

Ihr gewinnt gemeinsam oder ihr verliert gemeinsam – nur wenn ihr euch gegenseitig helft, habt ihr eine Chance zu gewinnen. Ihr seid die Crew!

Etappenbasiert

Eure Jagd erstreckt sich über 25 unterschiedliche Etappen, die ihr am besten in der vorgegebenen Reihenfolge spielt. **Die Etappen findet ihr im Logbuch.**

Stichspiel

In Stichspielen spielt ihr nacheinander jeweils 1 eigene Handkarte offen in die Tischmitte. Diese Karten sind der „**Stich**“. Wer die Karte mit der höchsten Zahl ausgespielt hat, gewinnt den Stich. Dabei gilt allerdings Bedienzwang.

Bedienzwang bedeutet, dass ihr immer die **zuerst** gespielte Karte „bedienen“ müsst, also eine Karte desselben Typs ausspielen müsst. Die **fünf Kartentypen** sind pinke, blaue, grüne und gelbe Karten (die **Farbkarten**) und Helikopterkarten. Nur wer **keine** Karte des zuerst gespielten Typs hat, darf eine Karte nach Wahl ausspielen. Gewinnen kann einen Stich aber nur, wer die ausgespielte Karte bedient hat. Sind das mehrere, gewinnt die Karte mit der höchsten Zahl. Einen gewonnenen Stich legt ihr verdeckt zur Seite. Ihr dürft euch nur den jeweils letzten Stich nochmals ansehen.

Es gibt aber keinen **Stichzwang**. Wenn ihr mit einer niedrigen Karte bedienen wollt, obwohl ihr mit einer anderen Karte den Stich gewinnen würdet, könnt ihr das also tun.

ACHTUNG

Wenn ihr die Farben der Karten nicht gut unterscheiden könnt, könnt ihr euch stattdessen an diesen vier Symbolen orientieren:



pink



blau



grün



gelb

Wir empfehlen, die Etappen der Reihe nach zu spielen. Genauso gut könnt ihr euch aber eine Etappe raussuchen, die euch besonders gut gefällt, da keine zwei Spiele gleich verlaufen werden. Spielt so, wie es euch am meisten Spaß macht.

In dieser Spalte findet ihr kurz und knapp die wichtigsten Regeln. So findet ihr auch nach einer längeren Pause schnell ins Spiel zurück.

In jeder Runde spielt jedes Crewmitglied reihum eine Karte aus. Diese Karten bilden den Stich. Die höchste Karte gewinnt den Stich.

Die zuerst gespielte Karte in jedem Stich muss bedient werden.

Das gilt für Farb- und für Heli-Karten.

Kann nicht bedient werden, darf eine Karte nach Wahl ausgespielt werden.

Nur Karten der angespielten Farbe können den Stich gewinnen, es sei denn, es sind Helis. Es gibt aber keinen Stichzwang.

Helis sind Trumpf und gewinnen jeden Stich. Liegen mehrere Helis im Stich, gewinnt der Heli mit der höchsten Zahl.

Gewonnene Stiche werden verdeckt abgelegt; nur der jeweils letzte Stich darf nochmals betrachtet werden.

Die Helikopter, ab jetzt **Helis**, haben eine Sonderstellung, die **Trumpf** genannt wird. Das bedeutet, dass sie immer den Stich gewinnen, egal, welche anderen Karten im Stich liegen. Auf eine Farbkarte darf ein Heli aber nur dann gespielt werden, wenn die Farbe nicht bedient werden kann. Auch **Helis müssen bedient werden**, falls möglich. Liegen mehrere Helis im Stich, gewinnt der mit der höchsten Zahl.

In jeder Etappe spielt ihr mehrere Durchgänge und in jedem Durchgang 1 Auftrag. Ein Auftrag ist erst beendet, wenn ihr alle eure Handkarten gespielt habt, also alle Stiche. Im Spiel zu dritt/viert/fünft sind das 13/10/8 Stiche, weil ihr jeweils 13/10/8 Karten auf der Hand habt (1 Crewmitglied hat im Spiel zu dritt 14 Karten, trotzdem spielt ihr nur 13 Stiche, und 1 Karte bleibt übrig).

In den folgenden Beispielen muss jeweils die rotumrahmte Karte bedient werden, da sie zuerst gespielt wurde:



8 und **6** bedienen beide die Farbe gelb. **8** ist höher und gewinnt daher den Stich.



3 bedient die Farbe grün. **5** ist höher und gewinnt daher den Stich. **9** hat die höchste Zahl, bedient aber nicht die geforderte Farbe grün und kann daher nicht gewinnen.

Kommunikation

Eine wichtige Regel im Spiel ist, dass ihr euch **nicht** über die Karten in eurer Hand austauschen dürft. Es ist nicht erlaubt, den anderen Crewmitgliedern zu zeigen, zu sagen oder anzudeuten, welche Karten ihr selbst besitzt.



Zu Beginn jedes Auftrags liegen für die gesamte Crew so viele Kommunikationsplättchen mit ihrer grünen Seite nach oben auf dem Tisch, wie Personen mitspielen. Jederzeit vor einem Stich (niemals währenddessen!) dürft ihr die Plättchen einsetzen. Jedes Plättchen kann aber pro Auftrag nur 1-mal eingesetzt werden. Wer kommunizieren will, macht das, und zwar ohne Diskussion. **Wer von euch wie viele der Plättchen verwendet, ist euch überlassen.**

Manche Aufträge erfordern noch zusätzliche Vorbereitungen. Erst wenn die abgeschlossen sind und ihr den 1. Stich beginnen würdet, dürft ihr die Kommunikationsplättchen einsetzen.

Faustregel für den Informationsaustausch:

Wenn ihr etwas nur wisst, weil ihr eure eigenen Handkarten kennt, dürft ihr über diese Information nicht reden.

WICHTIG

Kommunikationsplättchen in Höhe der Crewmitglieder, die jedes Crewmitglied jederzeit einsetzen kann.

Kommunikation erst nach der Auftragsverteilung und dann jederzeit vor einem Stich; niemals währenddessen.



3 bedient die Farbe blau. **7** ist höher und würde den Stich gewinnen. Der **1**-Heli ist allerdings Trumpf und gewinnt daher den Stich.



2 und **4** bedienen beide den **3**-Heli. Der höchste Heli im Stich ist die **4**. Er gewinnt daher den Stich.

Kommunikation:

1. Farbkarte auslegen (kein Heli)
2. Kommunikationsplättchen platzieren
 - › Oben = Höchste
 - › Mitte = Einzige
 - › Unten = Niedrigste
3. Erinnerungskarte nehmen

Wenn ihr kommunizieren wollt, nehmt ihr eine Farbkarte von euren Handkarten und legt sie aufgedeckt vor euch ab, sodass alle sie sehen können. Diese Karte bleibt Teil eurer Handkarten, sie kann also regulär gespielt werden. Der einzige Unterschied ist, dass jedes andere Crewmitglied nun auch diese Karte kennt. Legt dann ein Kommunikationsplättchen mit der grünen Seite nach oben entsprechend auf die Karte, um euren Crewmitgliedern eine wichtige Information mitzuteilen:

- › An den oberen Rand, wenn es eure höchste Karte dieser Farbe ist.
- › In die Mitte, wenn es eure einzige Karte dieser Farbe ist.
- › An den unteren Rand, wenn es eure niedrigste Karte dieser Farbe ist.



*höchste
pinke Karte*



*einzige
gelbe Karte*



*niedrigste
grüne Karte*

Helis dürfen nie kommuniziert werden.

Eine dieser Bedingungen muss zutreffen, ansonsten dürft ihr die Karte nicht kommunizieren. **Helis dürfen nie kommuniziert werden!**



6 darf nicht kommuniziert werden, weil sie weder die höchste noch die niedrigste noch die einzige gelbe Karte der Handkarten ist. Der Heli darf nie kommuniziert werden. Alle anderen Handkarten dürfen kommuniziert werden.

Die Platzierung eurer Kommunikationsplättchen dürft ihr nicht verändern, falls ihre Aussage nicht mehr stimmt. Z. B. kann eine kommunizierte „höchste“ Karte im Spielverlauf zur „einzigen“ Karte der Farbe werden. Das Kommunikationsplättchen dürft ihr aber trotzdem nicht umlegen.

Nehmt nach dem Platzieren von Karte und Plättchen eine der Erinnerungskarten auf die Hand. Wenn ihr die kommunizierte Karte ausspielt, dreht ihr das Kommunikationsplättchen auf die rote Seite, um anzuzeigen, dass es für diesen Auftrag verbraucht ist. Die Erinnerungskarte könnt ihr dann ebenfalls ablegen.

ETAPPEN UND DURCHGÄNGE

Jede Etappe besteht aus mehreren Durchgängen. *Durchgang* nennen wir den Ablauf der folgenden Schritte. Manche Etappen oder Aufträge können davon abweichen.

1. Lest die Sonderregel des aktuellen Etappenfelds (Seite 15).
2. Legt Aufträge ab, wenn ihr wollt (maximal 1 Auftrag pro Stapel und pro Etappe) (Seite 14).
3. Wählt einen der obenliegenden Aufträge von einem der Stapel und deckt ihn auf (Seite 8).
4. Mischt die Spielkarten und verteilt sie verdeckt und gleichmäßig an alle Crewmitglieder. **Im Spiel zu dritt hat ein Crewmitglied eine Karte mehr.** Nach dem letzten Stich bleibt daher eine Karte übrig, die nicht mehr ausgespielt wird.
5. Führt die Anweisungen des Auftrags durch oder weist ihn einem Crewmitglied zu, falls erforderlich.
6. Legt so viele Kommunikationsplättchen und Erinnerungskarten bereit, wie ihr Crewmitglieder seid.
7. Spielt den Auftrag, also alle Stiche.
8. Bewegt den Zeitmarker und ggf. den Crewmarker.

Die Platzierung der Kommunikationsplättchen darf nicht verändert werden, falls ihre Aussage nicht mehr stimmt.

Erinnerungskarten werden abgelegt, sobald die kommunizierte Karte gespielt wird.

In Etappe 1 werden die Schritte 1 und 2 nicht benötigt.

Etappenfelder bringen Sonderregeln ins Spiel.

1 Auftrag pro Stapel und Etappe darf abgelegt werden.

Spielkarten werden an die Crewmitglieder verteilt – mit ihnen wird gespielt.

Auftragskarten geben euer aktuelles Ziel vor.



Symbole für
Crewmarker und Wecker

Erfüllter Auftrag
= Schritte gehen
Gescheiterter Auftrag
= stehen bleiben
Der Zeitmarker geht
nach jedem Auftrag
1 Schritt vor.

Es liegen immer zwei
verdeckte Stapel mit
Aufträgen aus. In jedem
Durchgang wird einer
davon gewählt.

Wer den 4er-Heli hat,
ist der Guide. Der Guide
gilt weiterhin als Crew-
mitglied und eröffnet
immer den 1. Stich. Alle
weiteren Stiche öff-
net, wer den vorherigen
Stich gewonnen hat.

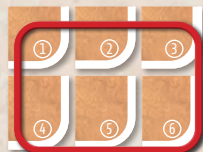
Es werden immer alle
Stiche gespielt. Es
werden so viele Durch-
gänge gespielt, bis
der Crewmarker beim
Flugzeug ist.

ABLAUF

Die Crew – Jagd um die Welt ist in 25 Etappen aufgeteilt. In jeder Etappe startet ihr mit eurem Crewmarker auf dem Feld mit dem kleinen Crewmarker und versucht, mit so wenig Durchgängen wie möglich das Flugzeug zu erreichen. Der Zeitmarker startet auf dem Feld mit dem kleinen Wecker.

Durch erfüllte Aufträge geht ihr Schritte auf dem Etappenplan vor, d.h. in Richtung des Flugzeugs. Bei gescheiterten Aufträgen bleibt ihr stehen. Schwierigere Aufträge bringen dabei mehr Schritte. **Der Zeitmarker geht nach jedem Auftrag 1 Schritt in Richtung des Flugzeugs** – egal ob erfüllt oder gescheitert.

Ganz zu Beginn des Spiels, also vor Etappe 1, legt ihr die etwas einfacheren Aufträge 1 bis 6 (kleine Zahl unten rechts auf der Karte) beiseite, mischt die restlichen



Aufträge und bildet daraus zwei etwa gleich große verdeckte Stapel. Mischt dann die Aufträge 1 bis 6 und legt jeweils 3 auf jeden Stapel. In jedem Durchgang müsst ihr einen der obenliegenden verdeckten Aufträge anhand des Schwierigkeitsgrades wählen und dann aufdecken.

Verteilt danach die Spielkarten. Wer den 4er-Heli hat, sagt das laut an und ist für den aktuellen Auftrag euer Guide. Der **Guide** erhält das Guide-Plättchen und **eröffnet immer den 1. Stich**. Danach eröffnet immer den nächsten Stich, wer den vorherigen gewonnen hat.

Nachdem ihr **alle Stiche gespielt** habt, überprüft ihr, ob der Auftrag erfüllt wurde. Scheitert ihr bereits währenddessen, könnt ihr natürlich abbrechen. Habt ihr nach einem Durchgang das Flugzeug noch nicht erreicht, spielt ihr einen weiteren Durchgang.

Jeden gespielten Auftrag (erfüllt oder gescheitert) legt ihr zurück in die Schachtel. Mischt sie erst wieder in die Stapel, wenn zumindest einer davon zur Neige geht.

Auftragskarten

Es gibt Standardaufträge, Sonderaufträge und Zufallsaufträge. Ihr erkennt sie an ihren Rückseiten. Normalerweise gilt der gewählte Auftrag für euch alle, also für die gesamte Crew. Manchmal müsst ihr den Auftrag aber auch einem einzelnen Crewmitglied zuweisen.

Achtet auf die Anweisungen der Aufträge, insbesondere auf Stichwörter wie *genau*, *mindestens* oder *höchstens* und die Unterscheidung zwischen *Farbkarten* und *Helis*. Ist der Kartentyp egal, wird die Karte grau abgebildet. Der *Gesamtwert* meint immer die Summe der einzelnen Zahlen eines Sticks.

Standardaufträge haben drei Schwierigkeitsgrade auf ihrer Rückseite, je einen für 3, 4 und 5 Crewmitglieder. Spielt ihr z.B. zu viert, ist für euch nur der in der Mitte stehende Schwierigkeitsgrad wichtig. Erfüllt ihr euren Auftrag, geht ihr auf dem Etappenplan so viele **Schritte** vor, **wie es eurem Schwierigkeitsgrad entspricht**.

Wenn jedes Crewmitglied im Spiel zu viert nach allen 10 Stichen mindestens 1 gelbe Karte gewonnen hat, ist der Auftrag erfüllt und ihr geht 3 Schritte vor. Im Spiel zu dritt wären es 2 Schritte und im Spiel zu fünft wären es 5 Schritte.

Gespielte Aufträge werden in die Schachtel gelegt.

Aufträge gelten meistens für die gesamte Crew. Ihre Schwierigkeitsgrade reichen von 1 (sehr einfach) bis 6 (sehr schwierig).

Gesamtwert = Summe der Zahlen eines Sticks

Standardaufträge haben je nach Anzahl Crewmitglieder andere Schwierigkeitsgrade. Durch erfüllte Aufträge geht der Crewmarker Schritte in Höhe des Schwierigkeitsgrades.

Jedes Crewmitglied muss mindestens 1 gelbe Karte gewinnen.



Sonderaufträge können mehrfach erfüllt werden. Danach werden Schritte abgezogen. Für den Rest geht der Crewmarker entsprechend vor.

0 Schritte = Auftrag gescheitert

Auf **Sonderaufträgen** steht immer der Schwierigkeitsgrad 3, allerdings nur als grobe Einschätzung. Die Aufgabe auf Sonderaufträgen könnt ihr nämlich immer **mehrfach erfüllen**, häufig sogar in jedem Stich. Dafür erhaltet ihr dann **jeweils 1 Schritt**. Der Auftrag zeigt meistens auch eine negative Anzahl Schritte, die ihr davon wieder abziehen müsst, um euer tatsächliches Ergebnis zu erhalten. Weniger als 0 Schritte sind aber nicht möglich. Zurückziehen müsst ihr auf dem Etappenplan daher nicht. Allerdings gilt der Auftrag als gescheitert, wenn euer Ergebnis 0 Schritte ist. Legt erfolgreiche Stiche so ab, dass ihr immer eure aktuelle Anzahl Schritte kennt.



Wenn ihr im Spiel zu viert alle 10 Stiche gespielt habt und 5 davon keine 1 und keine 2 enthalten haben, geht ihr 3 Schritte vor, da ihr noch 2 von eurem Ergebnis von 5 abziehen müsst. Im Spiel zu fünft hättet ihr nichts abziehen müssen, im Spiel zu dritt sogar 5. Das wären dann also 0 Schritte und der Auftrag wäre gescheitert.



Symbol für Einzelaufträge

Einzelaufträge müssen einem Crewmitglied zugewiesen werden. Es wird gleichzeitig mit den Kommunikationsplättchen für Ja/Nein gestimmt. Der Guide wählt dann aus den Ja-Stimmen aus.

Auch **Zufallsaufträge** haben zur groben Einschätzung Schwierigkeitsgrad 3. Hier wisst ihr aber nicht, was für ein Auftrag euch erwartet.



Einzelaufträge gelten nicht für die gesamte Crew, sondern müssen einem Crewmitglied zugewiesen werden.

Nachdem ihr die Spielkarten verteilt und angeschaut habt, nehmt ihr euch jeweils ein Kommunikationsplättchen, entscheidet euch geheim für Grün oder Rot und legt es gleichzeitig auf den Tisch. **Grün bedeutet:** „Ich traue mir den Auftrag zu.“ **Rot bedeutet:** „Ich möchte den Auftrag lieber nicht übernehmen.“ Euer Guide wählt danach aus allen Crewmitgliedern mit grünem Plättchen (evtl. inklusive sich selbst) ein Crewmitglied aus. Das gewählte Crewmitglied muss den Auftrag erfüllen. Habt ihr alle Rot gewählt, wiederholt ihr den Prozess.

LOS GEHT'S!

Für Etappe 1 kennt ihr jetzt alle Regeln. Spielt sie ruhig mehrmals, auch mit den Aufträgen 1-6. Wenn ihr zumindest gleichzeitig mit dem Zeitmarker beim Flugzeug ankommt, seid ihr bereit für Etappe 2. Lest dann die restlichen Regeln ab Seite 13.

BEISPIEL: ETAPPE 1 IM SPIEL ZU VIERT

Wir stellen den Crewmarker auf das erste Feld, den Zeitmarker auf das dritte (kleiner Wecker) und legen 4 Kommunikationsplättchen bereit. Wir legen die Aufträge 1 bis 6 zur Seite, mischen den Rest und bilden daraus zwei verdeckte Stapel. Danach mischen wir die Aufträge 1 bis 6 und legen jeweils 3 verdeckt auf die beiden Stapel.



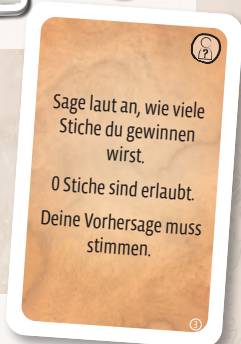
Wir wählen zuerst einen der beiden obenliegenden Aufträge, z.B. den mit Schwierigkeitsgrad 1. Er ist einfacher zu erfüllen, lässt uns aber bei Erfolg nur 1 Schritt vor gehen. Wir decken den Auftrag auf, verteilen die Spielkarten und beginnen das Spiel.

Wir schaffen den Auftrag, denn wir haben in keinem der zehn Stiche eine grüne Karte direkt nach einer blauen gespielt. Deshalb gehen wir mit unserem Crewmarker 1 Schritt vor und auch der Zeitmarker geht gleichzeitig 1 Schritt vor. Den Auftrag legen wir in die Schachtel.





Erneut wählen wir einen Auftrag, diesmal den mit Schwierigkeitsgrad 2. Es ist ein Einzelauftrag. Wir verteilen die Spielkarten und bestimmen dann mit den Kommunikationsplättchen, wer ihn übernimmt. Das gewählte Crewmitglied sagt 4 Stiche an, gewinnt dann aber 5. Somit ist der Auftrag gescheitert. Wir bleiben stehen, der Zeitmarker geht aber trotzdem 1 Schritt vor. Den Auftrag legen wir in die Schachtel.



+1 für jedes Crewmitglied, das mindestens 1 pinke Karte gewonnen hat.



Nach zwei weiteren Aufträgen steht der Zeitmarker direkt vor dem Flugzeug, aber wir stehen immer noch 2 Felder davon entfernt. Einer der verfügbaren Aufträge hat Schwierigkeitsgrad 1, der andere ist ein Sonderauftrag. 1 Schritt bringt uns nicht zum Flugzeug, aber der Zeitmarker wird das Flugzeug auf jeden Fall erreichen. Um ihn vielleicht doch noch einzuholen, wählen wir den Sonderauftrag.

Am Ende haben wir alle jeweils mindestens 1 pinke Karte gewonnen. Das wären also 4 Schritte. Bei den Sonderaufträgen müssen wir aber meistens noch Schritte von unserem Ergebnis abziehen, in diesem Fall 1. Tatsächlich machen wir also nur 3 Schritte. Das ist mehr als genug, um das Flugzeug zu erreichen – zusammen mit dem Zeitmarker.

WERTUNG

Etappe 1 war zum Lernen. Jetzt geht es aber richtig los.

Ab Etappe 2 erhaltet ihr nach jeder Etappe eine Wertung. Tragt sie in der Übersicht auf Seite 21 der Anleitung ein. Nach Etappe 25 dürft ihr eure höchste Einzelwertung streichen und dann die Summe der übrigen Wertungen bilden. Je niedriger sie ist, desto besser wart ihr. Für das beste Ende eures Abenteuers muss die Summe unter 0 liegen!

Seid ihr beim Flugzeug, der Zeitmarker aber nicht, tragt ihr ein, wie viele Schritte der Zeitmarker noch gebraucht hätte. **Ganz wichtig:** Tragt das als negative Zahl ein. Wenn ihr beim Flugzeug angekommen seid und der Zeitmarker noch 2 Schritte bräuchte, würdet ihr also **-2** eintragen. Denkt daran, dass der Zeitmarker immer 1 Schritt geht, also auch für den Auftrag, der euch zum Flugzeug bringt.

Seid ihr gleichzeitig mit dem Zeitmarker beim Flugzeug, tragt ihr eine **0** ein.

Ist der Zeitmarker beim Flugzeug, ihr aber nicht, spielt ihr ganz normal weiter. Ihr müsst also immer das Flugzeug erreichen, unabhängig vom Zeitmarker. Allerdings müsst ihr ab jetzt die Aufträge zählen, die ihr für die restliche Etappe braucht. Diese Zahl tragt ihr dann ein. Wenn der Zeitmarker beim Flugzeug angekommen ist und ihr noch 3 weitere Aufträge spielt, bis ihr auch beim Flugzeug seid, würdet ihr daher **+3** eintragen.

Ihr spielt also immer so lange, bis ihr beim Flugzeug seid. Danach geht es mit der nächsten Etappe weiter.

Nach jeder Etappe wird eine Wertung eingetragen (Seite 21).

Die höchste Einzelwertung wird gestrichen.

Crewmarker vor Zeitmarker: Restliche Schritte des Zeitmarkers als negative Wertung eintragen.

Beide Marker gleichzeitig: 0 als Wertung eintragen.

Zeitmarker vor Crewmarker: Anzahl Aufträge als Wertung eintragen, die noch bis zum Erreichen des Flugzeugs gespielt wurden.

Maximal 1 Auftrag pro Stapel und pro Etappe ablegen, indem die Karte unbesehen quer unter den Stapel gelegt wird.

Zufallsaufträge dürfen niemals abgelegt werden.

AUFTRÄGE ABLEGEN

Seid ihr mit den Schwierigkeitsgraden der obersten Aufträge nicht zufrieden, dürft ihr in jeder Etappe **genau 1 Auftrag pro Stapel** ablegen. Legt dafür die oberste Auftragskarte des Stapels quer unter den Stapel. Auf diese Weise seht ihr sofort, bei welchem Stapel ihr schon einen Auftrag abgelegt habt.

Ihr müsst die Entscheidung allerdings aufgrund des Schwierigkeitsgrades treffen und dürft den abgelegten Auftrag nicht ansehen. Ihr dürft natürlich auch nicht vorher schauen, welchen Schwierigkeitsgrad der darunterliegende Auftrag hat. Nach der Etappe dreht ihr die querliegenden Karten wieder gerade.

Zufallsaufträge dürfen niemals abgelegt werden!

Wenn wir nur noch 2 Schritte bis zum Flugzeug brauchen, reicht der linke Auftrag nicht aus und der rechte ist schwieriger, als er sein müsste. Wir legen den linken Auftrag ab und erhalten glücklicherweise einen Auftrag mit Schwierigkeitsgrad 2. Hätte das nicht geklappt, hätten wir auch noch den rechten Auftrag ablegen können.



VERZÖGERUNGEN

Nachforschungen, Routenplanung, Ländergrenzen – es gibt viele Gründe, warum sich eine Reise verzögern kann. Immer, wenn vor einem Etappenfeld der Weg unterbrochen ist, müsst ihr mit dem Crewmarker **auf dem Feld davor anhalten**. Unter Umständen verfallen dadurch übrige Schritte. Erst mit dem **nächsten Auftrag** könnt ihr ganz normal darüber hinweg ziehen. Der Zeitmarker ist davon nicht betroffen.

Vor einer Unterbrechung muss angehalten werden. Dadurch können Schritte verfallen.



In dieser Situation wäre ein Auftrag mit Schwierigkeitsgrad 1 am besten, dann würden wir genau auf dem Feld vor der Unterbrechung landen. Natürlich können wir einen schwierigeren Auftrag nehmen, aber auch dann werden wir nur 1 Schritt machen – der Rest verfällt. Den Auftrag danach können wir wieder vollständig nutzen, weil wir direkt vor der Unterbrechung starten.

ETAPPENFELDER

In Etappe 1 saßt ihr gemütlich und ohne Einschränkungen im Zug. Aber auf euch warten Skier, Jeeps und vieles mehr. Jedes Feld jeder Etappe bringt immer eine kleine Sonderregel mit sich, die ihr beachten müsst, solange ihr auf dem Feld steht.

Es gilt immer die Sonderregel des Etappenfelds, auf dem ihr mit dem **Crewmarker aktuell steht**. Wo der Zeitmarker steht, hat keine Auswirkungen. Ihr müsst euch daher nicht alle Sonderregeln auf einmal durchlesen. Schaut euch einfach die Felder der aktuellen Etappe an und den Rest, wenn es so weit ist. Die Übersicht findet ihr auf den Seiten 22 und 23.

In den Ecken mancher Spielkarten sind Etappenfeldsymbole abgebildet. Diese sind immer nur dann wichtig, wenn ihr auf dem entsprechenden Feld steht.

Für jeden Durchgang gilt das Feld, auf dem der Crewmarker aktuell steht.

Manche Spielkarten interagieren mit Etappenfeldern.

In besonderen Etappen werden keine Aufträge gezogen.

Die Wertung hängt davon ab wie viele Aufgaben ihr schafft oder im wievielten Versuch ihr sie schafft.

1 Versuch = 1-mal alle Stiche spielen

Ausnahmen für besondere Etappen im Spiel zu dritt und zu fünft gelten nicht für die Etappen 19 und 20.

BESONDERE ETAPPEN

Die Etappen **5, 8, 11, 14, 16, 19, 20, 23 und 25** funktionieren anders als der Rest, denn bei diesen Etappen zieht ihr keine Auftragskarten. Stattdessen müsst ihr vorgegebene Aufgaben lösen, für die ihr unterschiedlich viele Versuche habt. Meistens müsst ihr dabei genau 1 Karte jedes Stichs auf den Tisch legen und damit ein Muster bilden. Die übrigen Karten des Stichs werden ganz normal verdeckt abgelegt.

Die Wertung, die ihr auf Seite 21 für diese Etappen eintragt, ist dann entweder davon abhängig, wie viele Aufgaben ihr geschafft habt oder im wievielten Versuch ihr eine Aufgabe geschafft habt. Oft gibt es auch einen Bonus, wenn ihr alle Aufgaben beim ersten Versuch schafft. **Ein Versuch endet spätestens, wenn ihr alle Stiche gespielt habt** und die Spielkarten neu mischen würdet.

Die Kommunikation ist unverändert.

WICHTIG: Im Spiel zu dritt und zu fünft gelten für alle besonderen Etappen **außer 19 und 20** folgende Anpassungen:



Bevor die Spielkarten verteilt werden, legt ihr 7 zufällige Spielkarten zurück in die Schachtel. Ihr dürft sie euch ansehen. Der 4er-Heli darf nicht entfernt werden. Ihr startet also nur mit 33 Spielkarten und jedes Crewmitglied erhält davon 11.



Ihr startet ganz normal mit allen 40 Spielkarten. Nach dem 3. Stich habt ihr 15 Karten gespielt und von diesen 3 auf den Tisch gelegt und 12 abgelegt. Mischt diese 12 Karten und zieht jeweils 2 davon. So habt ihr alle nach dem 3. Stich 7 Karten auf der Hand. Spielt dann normal mit dem nächsten Stich weiter.

Es gibt zwei Kategorien besonderer Etappen:

1. Etappen mit 3 Aufgaben und jeweils 2 Versuchen.
2. Etappen mit 1 Aufgabe und 3 Versuchen.

Bei Etappen mit **3 Aufgaben** dürft ihr jede der Aufgaben höchstens 2-mal versuchen. Eure Wertung hängt dann davon ab, ob ihr keine, eine, zwei oder alle drei Aufgaben geschafft habt. Schafft ihr alle drei Aufgaben im jeweils ersten Versuch, erhaltet ihr die beste Wertung von -2:

Jeweils 2 Versuche für Etappen mit 3 Aufgaben. Die Wertung wird besser, je mehr Aufgaben erfüllt werden.

ETAPPE	5, 11, 16, 20, 23				
AUFGABEN	3				
VERSUCHE	2				
AUFGABEN ERFÜLLT	keine	1	2	3	alle im 1. Versuch
WERTUNG	6	4	2	0	-2

Bei Etappen mit **1 Aufgabe** dürft ihr diese höchstens 3-mal versuchen. Eure Wertung hängt dann davon ab, ob ihr sie gar nicht, im dritten, im zweiten oder im ersten Versuch geschafft habt:

3 Versuche für Etappen mit 1 Aufgabe. Die Wertung wird besser, je früher die Aufgabe erfüllt wird.

ETAPPE	8, 14, 19, 25				
AUFGABEN	1				
VERSUCHE	3				
ERFÜLLT IN VERSUCH	gar nicht	3	2	1	
WERTUNG	4	2	0	-2	

DAS SPIEL ZU ZWEIT

Auch zu zweit könnt ihr euch auf die Jagd um die Welt machen. Ihr tut dabei so, als hättet ihr ein drittes Crewmitglied dabei. Das dritte Crewmitglied nennen wir **Ghost**.

Es gelten deshalb **alle Regeln des Spiels zu dritt**. Für den Spielaufbau gilt zusätzlich:

1. Entscheidet, wo Ghost „sitzen“ soll.
2. Bei den besonderen Etappen legt ihr keine Karten in die Schachtel – es wird mit allen 40 Karten gespielt.
3. Ihr habt nur 2 Kommunikationsplättchen zur Verfügung anstatt 3, wie im normalen Spiel zu dritt.
4. Legt den 4er-Heli beiseite. Nach der Auftragswahl erhält Ghost 14 der übrigen 39 Spielkarten. 7 davon legt ihr verdeckt in einer Reihe nebeneinander aus. Die übrigen 7 legt ihr offen in einer Reihe auf die verdeckten Karten. Mischt die übrigen Karten (inklusive 4er-Heli) und verteilt sie gleichmäßig unter beiden Crewmitgliedern.



Beispielhafter Aufbau von Ghosts Spielbereich zu Spielbeginn

Wer von euch den 4er-Heli zieht, ist ganz regulär euer **Guide**. Die andere Person nennen wir **Scout**. Der Scout steuert Ghost und trifft **ohne Diskussion** alle Entscheidungen für ihn. Das betrifft vor allem, welche Karte Ghost in den Stich spielt, oder wenn Ghost aufgrund eines Auftrags oder Etappenfelds etwas tun muss.

Wenn Ghost eine Karte in den Stich spielen muss, darf der Scout nur Karten wählen, die offen in Ghosts Auslage liegen. **Verdeckt liegende Karten werden behandelt, als würden sie nicht existieren.** Nach dem Stich deckt er dann, wenn vorhanden, die darunterliegende verdeckte Karte auf, sodass sie ab dem nächsten Stich gespielt werden kann.

SONDERREGELN

Einige Aufträge und Etappenfelder funktionieren mit Ghost etwas anders. Welche das sind und was sich ändert, seht ihr in dieser Liste:

AUFTRAG/FELD	ÄNDERUNG
32, 48, 53	Der Guide muss den Auftrag übernehmen.
37	Guide und Scout müssen den Auftrag übernehmen. Der Guide wählt die Farbe, der Scout die Anzahl.
69	Guide und Scout müssen den Auftrag übernehmen.
71	Der Guide entscheidet die Farbe allein. Guide und Scout dürfen davon keine Karte gewinnen.
91	Guide und Scout entscheiden zusammen die Farbe. Beide dürfen davon keine Karte gewinnen.
92	Der Scout legt eine eigene Karte offen aus.
96	Der 4er-Heli wird nicht beim Spielaufbau beiseite gelegt.
	Gilt bei Ghost nur, wenn die Vespa vor dem 1. Stich offen in seiner Auslage liegt. Gibt Ghost eine Karte ab, legt er die erhaltene Karte auf den frei gewordenen Platz.
	Nur Guide und Scout tauschen ihre Karten miteinander.
	Ghost legt 2 seiner offenen Karten in die Tischmitte. Die beiden erhaltenen Karten legt er auf die frei gewordenen Plätze.
	Ghost darf nur offen liegende Karten weitergeben. Die erhaltene Karte legt er auf den frei gewordenen Platz.
	Keine Auswirkungen auf Ghost.

VARIANTE: DAS SCHWIERIGE SPIEL ZU ZWEIT

Immer wenn Ghost einen Stich gewinnt, darf er den nächsten Stich nur mit einer Karte eröffnen, die entweder unter der gespielten Karte oder direkt benachbart zu dieser liegt. Lücken in seiner Auslage werden ignoriert und die Karten ganz links und ganz rechts gelten als benachbart. Ghost hat also maximal 3 Karten zur Auswahl, wenn er einen Stich eröffnet.



In beiden Beispielen hat Ghost einen Stich gewonnen und dafür die Karte gespielt, die an der Position des roten Punkts lag. Eröffnen darf er den nächsten Stich daher nur mit einer der umrahmten Karten.



Thomas Sing lebt in Konstanz am Bodensee. Der diplomierte Volkswirt entwickelt schon seit vielen Jahren Spiele. Für *Die Crew* ist er 2020 sowohl mit dem Kennerspiel des Jahres als auch mit einer Vielzahl internationaler Preise ausgezeichnet worden.

Seine Hobbys sind Mathematik, Krimis lesen und natürlich das Spieleerfinden. In seiner Schulzeit war Thomas Sing Weltrekordler im *Mensch-Ärgere-Dich-Nicht*-Spielen und fand so den Weg ins Guinness-Buch der Rekorde.

Auch in *Die Crew – Jagd um die Welt* kombiniert er wie in den Vorgängern *Die Crew* und *Die Crew – Mission Tiefsee* auf faszinierende Weise Stichspiele und kooperative Spiele. *Die Crew Family* hingegen verzichtet auf das Stichspiel-Element, behält das Spielgefühl aber dennoch bei.

Autor und Verlag danken allen, die bei der Entstehung des Spiels beteiligt waren und *Die Crew – Jagd um die Welt* mit vollem Einsatz und vielen kreativen Ideen zu dem gemacht haben, was ihr jetzt in den Händen haltet. Dies gilt insbesondere für Christian Fiore, Dorothea Wagner, Konrad Fromm, Laura Bach, Heike Kräenbring und Christian Sachseneder.

Ein ganz besonderer Dank des Autors gilt Frank und Wolfram vom Digitaldruckhaus Konstanz, die ihm immer kompetent mit Rat und Tat zur Seite stehen.

Autor: Thomas Sing
Illustration & Grafik: Fiore GmbH
Logodesign: Marco Armbruster
Lektorat: Christian Wöllecke
Redaktion: Kilian Vosse, Elena Gross
Techn. Produktentwicklung: Carsten Engel
Herstellung: Simone Gorgus, Tatyana Momot
Einkauf: Florian Michaelis
Safety: Konrad Fromm
Quality: Sabrina Rassmann



Hinweise zum
Verpackungsmüll:
[kosmos.de/disposal](https://www.kosmos.de/disposal)

© 2026 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH
& Co. KG
Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart, DE
[kosmos.de/servicecenter](https://www.kosmos.de/servicecenter)

Alle Rechte vorbehalten.

Wir behalten uns auch die Nutzung von uns veröffentlichter Werke für Text und Data Mining im Sinne von §44b UrhG ausdrücklich vor.

MADE IN CHINA

Art.-Nr. 687250

WERTUNGSTABELLE

Die Tabelle bietet Platz für 9 Crews, die ihr ganz oben benennen könnt. Tragt darunter eure Wertungen ein. Bevor ihr die Summe bildet, dürft ihr die höchste Einzelwertung streichen. Je niedriger die Summe ist, desto besser wart ihr.

ETAPPE										
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										
SUMME										

ÜBERSICHT DER ETAPPENFELDER



Eine **Zugfahrt**, die ist lustig, eine Zugfahrt, die ist schön. Keine Sonderregeln. Ihr könnt euch also voll auf den Auftrag konzentrieren.



Zu Fuß geht es langsamer voran. Ihr müsst immer den Auftrag mit niedrigerem Schwierigkeitsgrad wählen. Sonder- und Zufallsaufträge haben den Schwierigkeitsgrad 3. Bei Gleichstand habt ihr freie Wahl.



Mit dem **Drachenfliege** ändert sich die Situation ständig. Vor dem 1. Stich muss jedes Crewmitglied 1 eigene Karte verdeckt vor sich ablegen. Sie wird behandelt, als würde sie nicht existieren. Vor jedem Stich kann die Karte mit einer anderen eigenen Karte ausgetauscht werden. Der letzte Stich besteht aus den verdeckten Karten. Kommunikation ist verboten.



Auf **Skiern** muss improvisiert werden. Liegen die Skier (blaue 7) im Stich, gibt jedes Crewmitglied nach dem Stich alle eigenen Karten (inkl. kommunizierter Karten) nach links weiter. Wer den Stich gewonnen hat, eröffnet ganz normal den nächsten Stich.



Wer die **Vespa** hat (blaue 1), wählt einmalig direkt vor dem 1. Stich ohne Diskussion ein anderes Crewmitglied und tauscht mit diesem gleichzeitig und verdeckt eine beliebige Karte. Der 4er-Heli darf nicht getauscht werden.



Auf dem **Fahrrad** fehlt die Luft zum Reden. Nur wer kein Fahrrad (mehr) auf der Hand hat, darf kommunizieren. Es gibt 6 Farbkarten mit Fahrrad.



Im **Heli** können die nächsten Schritte geplant werden. Liegt mindestens 1 Heli im Stich, gibt jedes Crewmitglied nach dem Stich gleichzeitig und verdeckt 1 Karte nach links weiter. Kommunizierte Karten darf nur weitergeben, wer nur noch kommunizierte Karten hat.



Bei **Nebel** sieht man nicht alles. Teilt nur jeweils  Karten aus (der 4er-Heli muss dabei sein) und zieht nach jedem Stich jeweils 1 der übrigen Karten.



: Der Guide erhält direkt zu Beginn 1 Karte mehr.



Bei **Unwetter** wird die Kommunikation unzuverlässig. Wer kommunizieren will, muss vorher das Kommunikationsplättchen in die Luft schnippen. Landet es auf Grün, darf damit kommuniziert werden. Landet es auf Rot, ist es sofort verbraucht und kann nicht mehr genutzt werden.



Der störrische **Esel** kostet Zeit. Der Zeitmarker geht 2 Schritte vor statt 1, egal ob der Auftrag erfüllt wurde oder nicht.



Im **Jeep** können auch unwegsame Dschungelpfade genommen werden. Nach dem 3. Stich legt jedes Crewmitglied verdeckt 2 Karten in die Tischmitte. Mischt diese Karten und nimmt jeweils wieder 2 davon zu euch. Kommunizierte Karten dürfen dafür nicht genommen werden.



Macheten sind im Dschungel von großem Wert. Es gibt 7 Farbkarten mit Macheten. Spielt immer alle Stiche. Der Auftrag scheitert sofort, wenn mindestens 1 Machete in einem Stich liegt mit Gesamtwert:



15/16



20/21



25/26



Diskutiert, wer den **Hundeschlitten** lenkt. Das gewählte Crewmitglied entscheidet ohne Diskussion, welcher Auftrag gewählt wird und ob Aufträge abgelegt werden, und jede Kommunikation bedarf seiner Erlaubnis. Es darf außerdem vor jedem Stich entscheiden, ob es den Stich eröffnen will.



Wer bei der **Seilbahn** den Ausstieg verpasst, fährt zur Station zurück. Scheitert der Auftrag, wird der Crewmarker auf das erste Seilbahnfeld der Etappe zurückgesetzt.



Ausrutscher auf der **Eisfläch** sind schmerzhaft und kosten Zeit. Scheitert der Auftrag, geht der Crewmarker 1 Schritt zurück.



Das **Eisloch** solltet ihr nicht riskieren. Robbt den Weg lieber zurück. Scheitert der Auftrag, bewegt sich der Crewmarker nicht. Ist der Auftrag erfüllt, geht der Crewmarker die eigentlich gewonnene Anzahl Schritte zurück. Weiter als zum 1. Feld der Etappe kann es aber nie zurückgehen.



höchste
pinke Karte



einzige
gelbe Karte



niedrigste
grüne Karte

Kommunikation erst direkt, bevor der 1. Stich eröffnet wird und dann jederzeit vor einem Stich, niemals währenddessen. Helis dürfen nie kommuniziert werden. Die Platzierung der Plättchen darf nicht verändert werden, falls ihre Aussage nicht mehr stimmt. Wer wie viele Plättchen einsetzt, ist egal.



Einzelaufträge müssen per Abstimmung zugewiesen werden. Der Guide entscheidet unter den Ja-Stimmen. Nur erfüllte Aufträge lassen den Crewmarker Schritte vor gehen, entweder in Höhe des Schwierigkeitsgrades oder entsprechend der erreichten Schritte (Abzug nicht vergessen!). 0 Schritte gelten als gescheitert. Es dürfen nicht freiwillig weniger Schritte gegangen werden. Der Zeitmarker geht nach jedem Auftrag einen Schritt.

Maximal 1 Auftrag pro Stapel und Etappe quer unter den Stapel legen. Zufallsaufträge können niemals abgelegt werden.

Crewmarker vor Zeitmarker → Restliche Zeitmarkerschritte als negative Zahl
Beide Marker gleichzeitig → 0
Zeitmarker vor Crewmarker → Restliche gespielte Aufträge als positive Zahl

1 Versuch = 1-mal alle Stiche spielen. Sonderregeln im Spiel zu dritt und zu fünft beachten.

Etappe	5, 11, 16, 20, 23					8, 14, 19, 25				
Aufgaben	3					1				
Versuche	2					3				
Aufgaben erfüllt/ erfüllt in Versuch	keine	1	2	3	alle im 1. Versuch	gar nicht	3	2	1	
Wertung	6	4	2	0	-2	4	2	0	-2	

- Der Guide (4er-Heli) eröffnet den 1. Stich
- Der Guide ist auch ein Crewmitglied
- Es werden immer alle Stiche gespielt
- Bedienzwang gilt auch für Helis
- Helis sind keine Farbkarten
- Kartentypen = pink, blau, grün, gelb, Heli
- Graue Karte = Kartentyp egal
- Gesamtwert = Summe der Zahlen eines Stiches



- Nur der letzte Stich darf angesehen werden
- Nur das aktuelle Etappenfeld ist wichtig
- Vor Unterbrechungen anhalten! Erst mit dem nächsten Auftrag geht es weiter
- Eine Etappe endet erst, wenn der Crewmarker das Flugzeug erreicht
- Bevor die Summe der Wertungen gebildet wird, wird die höchste Einzelwertung gestrichen

Durch die vielfältigen Kombinationen kann es zu Spezialfällen kommen.
Diskutiert diese bei Uneinigkeit und entscheidet einfach selbst.