Règles de The Crew

Comment jouer à The Crew

Le jeu en bref :

- **But du jeu :** Accomplir ensemble 50 missions spatiales de plus en plus corsées.
- **Mécanique principale :** Un jeu de plis coopératif avec communication très limitée entre coéquipiers.
- **Condition de victoire :** Chaque membre d'équipage doit remporter les plis contenant ses cartes Tâche attribuées.

Imagine un jeu de cartes où, au lieu de vous écharper pour gagner, vous bossez tous ensemble comme un vrai équipage de vaisseau spatial. C'est ça The Crew ! Un jeu de plis coopératif complètement malin, où le vrai défi n'est pas de remporter des plis, mais de les remporter au bon moment et par la bonne personne. Et attention, interdit de dire librement ce qu'on a en main. Ça promet des parties riches en silences chargés de sens et en grimaces complices.

Le matériel du vaisseau

Avant de décoller, voici ce que vous trouverez dans la boîte :

- **40 cartes Espace** (les grandes) : 36 cartes dans 4 couleurs (rose, bleu, vert, jaune) numérotées de 1 à 9, plus 4 cartes **Fusée** numérotées de 1 à 4.
- **36 cartes Tâche** (les petites), qui sont des mini-versions des cartes de couleur.
- **5 cartes Rappel**, pour ne pas oublier qu'on a communiqué.
- **16 jetons** : 10 jetons Tâche, 5 jetons Radio et 1 jeton Signal de Détresse.
- **1 pion Commandant** et le livret des 50 missions.

Petite astuce visuelle : si vous distinguez mal les couleurs, chaque couleur a un symbole associé (cercle pour le bleu, triangle inversé pour le vert, carré pour le rose, croix pour le jaune).

Les bases du jeu de plis

Si vous avez déjà joué à la belote ou au Whist, vous êtes en terrain connu. Sinon, pas de panique, c'est tout simple.

Comment se joue un pli

Toutes les cartes sont distribuées. Dans le sens horaire, chacun pose une carte au centre de la table. Le premier joueur choisit la couleur (on dit qu'il « ouvre »), et les autres **doivent suivre** cette couleur s'ils en ont une en main. Si on n'a pas la couleur demandée, on peut jouer n'importe quoi d'autre.
Celui qui a posé la plus forte carte de la couleur demandée remporte le pli, qu'il met de côté face cachée devant lui. Vous ne pourrez consulter que le dernier pli joué, pas les précédents.

Les cartes Fusée, vos atouts

Les 4 cartes **Fusée** sont les **atouts** du jeu : elles battent n'importe quelle carte de couleur. Mais attention, on ne peut jouer une Fusée que si on ouvre le pli, ou si on n'a pas la couleur demandée. Et s'il y a plusieurs Fusées dans un même pli, c'est la plus forte qui gagne. La **Fusée 4 est la carte la plus puissante du jeu**.

Comment communiquer sans tricher

C'est LE cœur du jeu, et ce qui fait tout son sel. Interdiction formelle de dire ce qu'on a en main, de faire des grimaces ou de glisser des sous-entendus. La seule façon de parler, c'est via votre **jeton Radio**, utilisable une seule fois par mission.

La procédure de communication

Quand vous voulez communiquer, prenez une carte de couleur de votre main (jamais une Fusée !) et posez-la face visible devant vous. Placez ensuite votre jeton Radio dessus pour préciser une seule information :

- **Jeton en haut** : c'est ma plus forte carte dans cette couleur.
- **Jeton au milieu** : c'est ma seule carte dans cette couleur.
- **Jeton en bas** : c'est ma plus faible carte dans cette couleur.

Si aucune de ces trois conditions ne s'applique à l'une de vos cartes, dommage, vous ne pouvez pas communiquer. Prenez ensuite une **carte Rappel** en main pour ne pas oublier qu'une carte traîne devant vous. Quand vous jouerez cette carte révélée, défaussez la Rappel et retournez le jeton côté rouge.
Astuce de pro : ne pas communiquer est en soi une information précieuse. Si personne ne parle, c'est peut-être que personne n'a de carte extrême à annoncer. À méditer avant de brûler votre jeton trop vite.

[IMAGE_MATERIEL]

Préparer et jouer une mission

Chaque mission suit toujours la même routine. Voici le mode d'emploi complet.

La mise en place

Mélangez les 40 cartes Espace et distribuez-les toutes, équitablement. À 3 joueurs, un joueur aura une carte de plus (elle restera non jouée à la fin). Chacun pose son **jeton Radio côté vert** devant soi. Posez le jeton Signal de Détresse à portée. Puis, selon la mission, piochez le nombre de **cartes Tâche** indiqué dans le livret et étalez-les face visible au centre.
Celui qui a la Fusée 4 l'annonce : c'est lui le **Commandant** de la mission. Il prend le pion Commandant.

La répartition des tâches

Le Commandant choisit en premier une carte Tâche et la pose face visible devant lui. Puis, dans le sens horaire, chacun en prend une, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus. Un joueur peut récupérer plusieurs tâches, et tout le monde n'en aura pas forcément le même nombre.

Réussir ou échouer

Vous jouez normalement les plis. Quand un joueur remporte un pli contenant la carte Espace correspondant à l'une de ses cartes Tâche, cette tâche est **réalisée** : il retourne sa carte Tâche face cachée. Dès que toutes les tâches de tout le monde sont réalisées, c'est gagné !
Mais attention au piège : si quelqu'un remporte un pli contenant la carte Espace d'une tâche appartenant à un AUTRE joueur, c'est l'**échec immédiat**. On remélange tout et on recommence. Les joueurs de Cat in the Box retrouveront ici ce petit frisson des plis à placer au bon moment.

Le signal de détresse, votre joker

Avant une mission qui s'annonce ingérable (main pourrie, aucune Fusée, bref la cata), vous pouvez décider ensemble de déclencher le **signal de détresse**. Retournez le jeton côté satellite visible : chaque joueur donne alors une carte de sa main à son voisin (droite ou gauche, à décider ensemble, mais tout le monde dans le même sens).
Les cartes Fusée ne peuvent jamais être échangées ainsi. Ce coup de pouce reste actif pour toutes les tentatives de la mission en cours, mais il compte comme une tentative supplémentaire dans votre score final.

Les symboles spéciaux des missions

Au fil des missions, le livret ajoute des contraintes supplémentaires via des jetons et symboles. Voici les plus courants.

Les jetons Tâche

Ils imposent un ordre de réalisation :

Jeton	Signification
1, 2, 3, 4, 5	La tâche doit être réalisée dans cet ordre précis (1 avant 2, etc.)
Ω (Oméga)	Cette tâche doit être réalisée en dernier
>	À réaliser à tout moment avant >>

Jeton	Signification
>>	À réaliser après >
>>> et >>>>	Suite logique de l'ordre relatif

Bon à savoir : si deux jetons sont consécutifs (1 et 2 par exemple), vous pouvez réaliser les deux tâches dans un même pli sans souci.

Les autres contraintes

- **Zone de silence** : vous révélez une carte mais sans jeton Radio. Vos coéquipiers devront deviner ce que ça veut dire.
- **Perturbations** : impossible de communiquer avant un certain numéro de pli.
- **Décision du Commandant** : le Commandant choisit un joueur (pas lui) à qui refiler toutes les tâches, après l'avoir interrogé.
- **Tournée du Commandant** : le Commandant distribue les tâches une par une selon les réponses des joueurs, de façon équitable.

Les variantes selon le nombre de joueurs

À 5 joueurs

À partir de la mission 25, un symbole pentagone doré apparaît : après la distribution mais avant le premier pli, un joueur peut offrir une de ses cartes Tâche à un autre joueur (décision collective). Pratique pour éviter les configurations impossibles.

À 2 joueurs avec JARVIS

À 2, un troisième joueur virtuel appelé **JARVIS** rejoint la partie. Mettez de côté la Fusée 4. Piochez 7 cartes Espace face cachée alignées, puis recouvrez-les de 7 autres cartes face visible. Remélangez la Fusée 4 au reste et distribuez 13 cartes à chaque joueur humain. Celui qui a la Fusée 4 est Commandant et gère JARVIS seul : il choisit ses tâches et décide quelle carte visible JARVIS joue à chaque tour. Quand une carte visible est jouée, celle du

dessous est révélée après le pli. L'autre joueur n'intervient jamais dans les choix de JARVIS.

Défi corsé à 3 joueurs

Envie de souffrir un peu ? Retirez toutes les cartes vertes (Espace et Tâche) et la Fusée 1. Les règles restent les mêmes, mais le jeu devient nettement plus tendu. Si vous aimez ce genre de défi coopératif, jetez aussi un œil à Zombie Kidz Évolution pour une autre coop sympa.

[IMAGE_FIN]

Nos conseils pour décoller sereinement

Quelques réflexes à adopter dès vos premières missions :

- **Les petites cartes sont souvent les plus embêtantes** : il est généralement plus facile de récupérer un 2 ou un 3 que les autres joueurs ont en main (en jouant plus fort) que de faire gagner votre propre 2 contre d'autres cartes.
- **Enchaîner plusieurs tâches dans un même pli** est une excellente idée quand c'est possible, ça libère du temps de jeu.
- **Suivez bien l'ordre des missions** : la difficulté est pensée pour monter crescendo. Sauter des étapes, c'est risquer la frustration.
- **Observez le silence des autres** : si personne ne communique après la distribution des tâches, c'est déjà une info en soi.

Et surtout, acceptez d'échouer : certaines missions se jouent 3 ou 4 fois avant d'être réussies, c'est totalement normal et ça fait partie du plaisir. Bon voyage, équipage, et que la neuvième planète soit avec vous !