

# A TRIPULAÇÃO

EM BUSCA DO NOVO PLANETA

## MANUAL DE REGRAS

**COMECE A  
LER AQUI!  
COMECE A  
JOGAR NA  
PÁGINA 11!**



**DEVIR**

Componentes .....	2
Resumo do jogo .....	3
Comunicação .....	5
Preparação e sequência de uma missão .....	8
Grau de dificuldade e sinais de emergência ..	12
Símbolos e fichas .....	14
Jogar com cinco jogadores .....	18
Jogar com dois jogadores .....	19
Conselhos e variantes.....	21
Créditos .....	22

Procuram-se astronautas! A comunidade científica afirma a existência de um misterioso nono planeta nos confins do nosso sistema solar. Mas, apesar de todos os seus esforços, ainda não conseguiu apresentar provas substanciais da sua existência. Junte-se a esta excitante aventura espacial para descobrir se essas teorias são apenas ficção científica ou se é mesmo possível encontrar o nono planeta.

O objetivo deste jogo de vazas cooperativo é concluir 50 missões diferentes. Mas só terá sucesso se conseguir trabalhar em conjunto. A comunicação é essencial para superar os vários desafios e concluir a missão; mas, no espaço, as coisas podem ser mais difíceis do que o esperado...

## COMPONENTES

40 cartas grandes (cartas de jogo)

36 cartas de cor  
*em quatro cores,  
com valores de 1 a 9*

4 cartas de foguete  
*com valores de 1 a 4*

5 cartas de lembrança

36 cartas pequenas  
(cartas de tarefa)

16 fichas

10 fichas de tarefa

5 fichas de comunicação por rádio

1 ficha do sinal de emergência

1 indicador de comandante

1 manual de regras/diário de bordo



Idade

10+

Jogadores

3 a 5\*

\* A variante para 2 jogadores encontra-se na página 19



**A Tripulação é um jogo de vazas cooperativo baseado em missões. O que significa isto?**

### Cooperativo

Vencem juntos ou perdem juntos. Só conseguirão concluir as missões e vencer a partida se cada um for bem-sucedido e se se ajudarem mutuamente.

### Baseado em missões

A aventura passa-se ao longo de 50 missões, cada uma com a sua própria condição de vitória, que se jogam consecutivamente criando uma narrativa coerente. Mas também as pode jogar pela ordem que quiser. **As missões podem ser encontradas no diário de bordo, no fim deste manual de regras.**

É provável que não consiga terminar a aventura toda numa só vez. Por isso, é melhor que se reúna com os seus amigos em várias ocasiões diferentes para poderem jogar todas as missões. As primeiras missões raramente demoram mais do que cinco minutos para terminar. No entanto, vai precisar de cada vez mais tempo para as missões mais tardias, visto que o grau de dificuldade vai aumentando.

### Jogo de vazas

As cartas são todas distribuídas entre “A Tripulação” (os jogadores) e depois, por turnos, cada participante joga uma das suas cartas, virada para cima, no centro da mesa. Chama-se uma “vaza” ao conjunto formado pelas cartas jogadas por todos os participantes. O jogador que deite a carta com o valor mais alto ganha a vaza, mas apenas se tiver obedecido ao naipe.

Há cinco **naipes de cartas**: cor-de-rosa, azul, verde, amarelo e foguete. **Obedecer ao naipe** significa que cada jogador deve “igualar” o naipe escolhido pelo primeiro a jogar. Isto é, deve jogar uma carta do mesmo tipo. Só se não tiver uma carta do mesmo naipe é que pode jogar uma de um naipe diferente.

### ATENÇÃO

Se tiver dificuldades em distinguir as cores das cartas, pode guiar-se pelos seguintes quatro símbolos:



Foi atribuído um símbolo a cada cor das cartas.

*A Tripulação conta-lhe uma história, mas pode jogar facilmente as missões de que gostar mais, pois não há duas tentativas iguais. Jogue da maneira que mais gosta.*

Esta coluna contém um breve e conciso resumo das regras mais importantes para que possa voltar facilmente ao jogo, mesmo depois de um longo intervalo.

A cada ronda (rodada), no sentido horário, cada membro da tripulação joga uma carta. Estas cartas formam a vaza. A carta jogada de valor mais alto ganha a vaza.

A primeira carta jogada fixa o naipe a seguir em cada vaza. Isto aplica-se tanto às cartas de cor como às de foguete.

Se não puder obedecer ao naipe, o jogador pode jogar a carta que quiser.

A vaza só pode ser ganha por cartas do naipe designado no início da ronda, salvo se forem foguetes. Não é obrigatório ganhar uma vaza.

Os foguetes são trunfos e ganham qualquer vaza. Se houver vários foguetes numa vaza, o de valor mais alto é o que a ganha.

As vazas ganhas são deixadas de lado, viradas para baixo. Só se pode consultar a última vaza ganha.

Porém, a vaza só pode ser ganha por cartas que obedçam ao naipe. A carta desse naipe com o valor numérico mais alto ganha a vaza. A vaza ganha é posta de lado, virada para baixo. Só se podem consultar as cartas da última vaza ganha.

Não é obrigatório jogar uma carta específica durante uma ronda. Se tiver várias cartas passíveis de serem jogadas, pode jogar uma de baixo valor, mesmo se pudesse ganhar a vaza com uma de maior valor. Noutras palavras, não é obrigado a ganhar a vaza.

As cartas de foguete são trunfos. Isto quer dizer que ganham sempre a vaza, independentemente das cartas que estejam em jogo. Só se pode jogar um foguete numa vaza de um determinado naipe de cor se não se puder jogar uma carta desse mesmo naipe. Se uma carta de foguete for jogada primeiro, ela estabelece o naipe e este deve ser obedecido, se possível. Se houver vários foguetes em disputa, ganha o que tiver o valor mais alto.

Os seguintes exemplos mostram o tipo de carta (ou naipe) que deve ser jogado. Isto é, a primeira carta jogada na vaza:



O 8 e 6 amarelos foram jogados, obedecendo ao naipe designado pela primeira carta jogada, o 2 amarelo. Como o 8 é o valor mais alto, ele ganha a vaza.



O 3 verde define o naipe. O 5 é o valor mais alto e, por isso, ganha a vaza. Embora o 9 seja de um valor mais alto, não obedece ao naipe e, portanto, não pode ganhar a vaza.

No *A Tripulação*, trata-se de os jogadores certos ganharem as vazas certas. Vão ter de se coordenar muito bem para cumprir a missão.

## Comunicação

Uma importante regra do jogo diz que não é possível falar das cartas que tem na mão. Não pode mostrar, mencionar ou sugerir aos outros membros da tripulação as cartas que possui. Mas há uma possibilidade de transmissão de conhecimento na forma de fichas de comunicação por rádio. Cada participante dispõe de uma **ficha de comunicação por rádio**, que pode ser usada apenas uma vez por missão. Pode ser usada a qualquer momento antes de se jogar uma vaza, mas nunca durante a mesma. Se falhar uma tentativa de cumprir a missão, pode voltar a usá-la durante a tentativa seguinte.

Se houver cartas de tarefa em jogo, elas devem ser repartidas entre todos antes de se poder comunicar. Explicaremos as cartas de tarefa na página 8.



Jogou-se o **3** azul. O **7** é mais alto e ganharia a vaza. Porém, o **1** é uma carta de foguete e, como elas são trunfos, acaba por ganhar a vaza.



A primeira carta jogada foi o **3** de foguetes. Por consequência, também foram jogados o **2** e o **4** de foguetes. O foguete mais alto na vaza é o **4** e, por isso, ganha a dita.

## Regra geral para a troca de informação:

Se souber alguma coisa devido apenas a informação contida nas suas próprias cartas, não pode falar acerca disso.

O máximo é uma comunicação por tripulante em cada tentativa de missão.

A comunicação só se pode dar após a fase de distribuição das tarefas e, depois, antes do início de cada vaza, mas nunca durante a mesma.



## Comunicação:

1. Jogue uma carta de cor (não uma carta de foguete)
2. Coloque a ficha de comunicação por rádio.
  - Acima = mais alta
  - No centro = única
  - Abaixo = mais baixa
3. Adicione uma carta de lembrança à sua mão.

Se quiser comunicar algo, pegue numa das suas **cartas de cor** e ponha-a à sua frente, virada para cima, para que todos a consigam ver. Esta continua a fazer parte da sua mão, podendo ser jogada da maneira normal. A única diferença é que o resto da tripulação passa a saber que tem essa carta. A seguir, coloque a sua ficha de comunicação por rádio na carta, com o lado verde à vista, para dar ainda mais informação aos membros da sua tripulação:

- › No lado superior, se for a sua carta dessa cor com o valor mais alto.
- › No centro, se for a sua única carta dessa cor.
- › No lado inferior, se for a sua carta dessa cor com o valor mais baixo.



*A sua carta cor-de-rosa mais alta. A sua única carta amarela. A sua carta verde mais baixa.*

As cartas de foguete nunca podem ser comunicadas.

A carta escolhida deve obedecer a uma destas condições. Caso contrário, não a poderá escolher para comunicar. **As cartas de foguete nunca podem ser usadas para comunicação!**



A **6** não pode ser comunicada, visto que não é a mais alta, a mais baixa ou a única carta amarela na sua mão. A de foguete não pode ser comunicada em caso algum. Todas as demais podem ser comunicadas.

Não é possível alterar a posição das fichas de comunicação por rádio se o que afirmam deixar de ser verdadeiro. Por exemplo, uma carta que foi assinalada como sendo a “mais alta” pode passar a ser a “única” durante a partida. Porém, a sua ficha de comunicação por rádio tem de ficar no mesmo lugar.

Após colocar uma carta e ficha de comunicação por rádio, adicione uma **carta de lembrança** à sua mão. Ela serve para o lembrar que a sua carta comunicada ainda se encontra na mesa. Se jogar essa carta, pode descartar a de lembrança. Quando o fizer, vire a ficha de comunicação por rádio para o lado vermelho, indicando que já fez a sua comunicação nesta missão.



Os dois lados das cartas de lembrança são diferentes dos de todas as outras cartas para que os membros da sua tripulação possam ver que tem uma na mão.



---

A posição das fichas de comunicação por rádio não pode ser alterada, mesmo que a afirmação deixe de ser verdadeira.

---

---

As cartas de lembrança são descartadas quando se joga a carta comunicada.

---

---

As cartas de jogo são repartidas entre a tripulação; elas são utilizadas para as vazas.

---

---

As cartas de tarefa especificam a carta que deve ser ganha numa certa vaza.

---

---

Quem tiver a carta 4 de foguetes recebe o indicador de comandante durante a missão em curso. O comandante continua a ser um membro da tripulação.

---

## PREPARAÇÃO DA MISSÃO

Cumpra os seguintes passos antes de cada missão:

1. Embaralhe as 40 cartas de jogo (grandes) e distribua-as igualmente, viradas para baixo, entre todos os membros da tripulação. Se forem três a jogar, um irá ficar com uma carta a mais. Após a última vaza, a carta restante fica sem ser jogada.
2. Cada jogador coloca à sua frente uma ficha de comunicação por rádio, com o lado verde à mostra, e uma carta de lembrança.
3. Coloque a ficha do sinal de emergência virada para baixo.
4. Embaralhe as 36 cartas de tarefa (pequenas) e faça um monte com elas viradas para baixo. Tenha as fichas de tarefa à mão.

## SEQUÊNCIA DA MISSÃO

Na maior parte das missões, terá de executar um certo número de tarefas. Estas são indicadas pelas cartas de tarefa, que são uma versão mais pequena das cartas de cor. A menos que a missão indique outra coisa, os tripulantes distribuem as tarefas entre eles. A quantidade de tarefas é indicada por este símbolo: **4**

Tire o número indicado de cartas do monte de tarefas e coloque-as, viradas para cima, no centro da mesa. O resto das cartas de tarefas não será necessário para levar a cabo a missão em curso. A seguir, examinem as cartas que têm na mão. Quem tiver o 4 de foguetes assim o declara e torna-se o **comandante** da corrente missão. Esse tripulante recebe o indicador de comandante, para que se saiba.

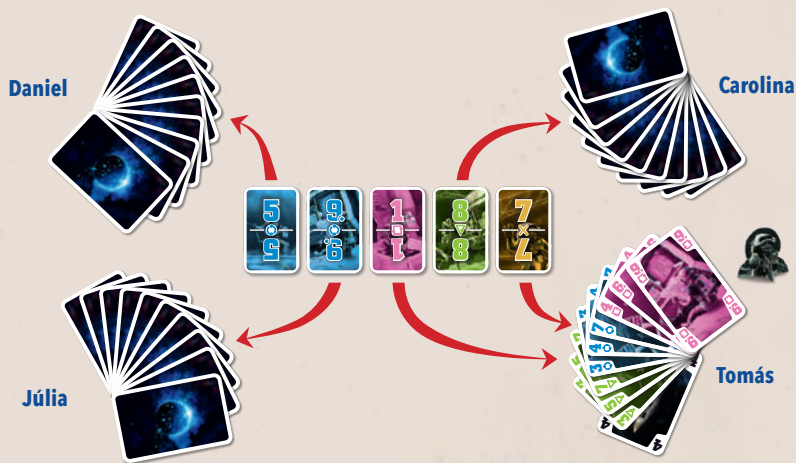
O comandante será sempre o primeiro a escolher uma carta de tarefa do centro da mesa e a colocá-la à sua frente. Depois, todos tirarão uma carta de tarefa.



Cada tripulante escolhe uma carta de tarefa até todas estarem distribuídas. Um jogador poderá obter várias tarefas e nem todos terão obrigatoriamente o mesmo número de tarefas.

Nas primeiras missões, as tarefas são poucas. Nem todos terão uma para cumprir e, geralmente, as que existem são executadas rapidamente.

As cartas de tarefa são distribuídas entre a tripulação no sentido horário, começando pelo comandante.



*Exemplo da preparação e distribuição das cartas para a missão 18 do diário de bordo.*

*O Tomás tem o 4 de foguetes, tornando-se o comandante desta missão e será o primeiro a escolher uma das cartas de tarefa. Ele escolhe o 1 cor-de-rosa, visto que já tem o 9 cor-de-rosa na mão e venceria o 1 cor-de-rosa com facilidade. A Júlia e o Daniel escolhem, cada um, uma tarefa azul. A Carolina só pode escolher entre a verde e a amarela. Decide-se pela verde. Como ainda sobra uma tarefa na mesa, o Tomás vai ter de ficar com ela, apesar dessa carta ser amarela e ele não ter cartas amarelas na mão.*

---

Cada tarefa específica uma carta de jogo que deve ser ganha. Ela é cumprida quando o jogador que a possui ganha a dita carta numa vaza.

---

---

A missão é um sucesso quando se tiverem cumprido todas as tarefas que a compõem.

---

---

Perde-se o jogo se uma tarefa for concluída por um tripulante que não possua a carta de tarefa apropriada ou se um tripulante violar uma regra especial.

---

---

O comandante começa sempre a primeira vaza. Todas as subsequentes são iniciadas pelo jogador que ganhou a anterior.

---

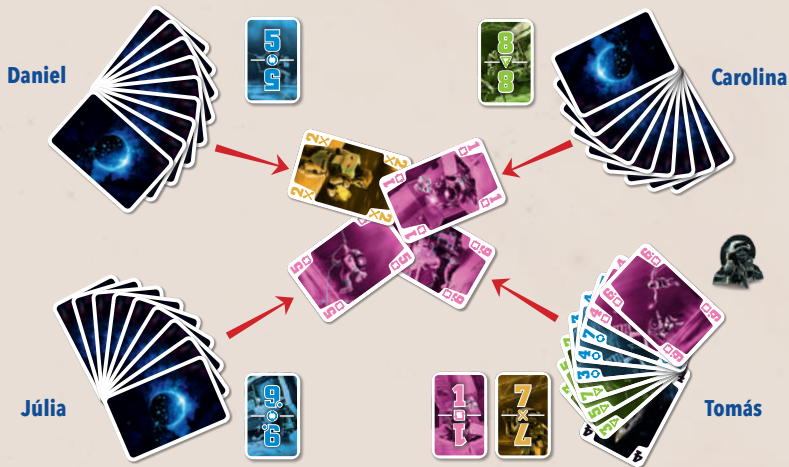
Uma tarefa é cumprida quando um membro da tripulação ganha uma vaza que contém a carta de jogo pertinente a uma das suas tarefas. Então, ele vira a carta de tarefa correspondente para baixo e deixa-a à sua frente. **É possível cumprir várias tarefas com a mesma vaza.** Assim que cada jogador cumprir as tarefas correspondentes, a missão é concluída com êxito e pode-se dar início à seguinte imediatamente. Após uma missão bem-sucedida, deve anotar o número de tentativas necessárias à sua conclusão.

Se um jogador ganhar nem que seja uma carta correspondente à carta de tarefa de outro jogador, a missão é dada como perdida e terá de ser recomeçada. **A cada nova tentativa, voltam-se a embaralhar as cartas, dão-se novas cartas a cada tripulante e distribuem-se novas tarefas.**

Uma vez distribuídas as tarefas, o comandante inicia a primeira vaza. A partir daí, e durante o resto da tentativa, a pessoa que ganhar a vaza anterior inicia sempre a seguinte.

Algumas missões não usam cartas de tarefa. Durante estas, o comandante inicia a primeira vaza.





Como comandante, o Tomás começa a partida. Abre a primeira vaza com o seu 9 cor-de-rosa e espera ganhar o 1 cor-de-rosa. A Júlia joga um 5 cor-de-rosa na vaza. O Daniel não tem cartas cor-de-rosa na mão e, por isso, joga uma carta à sua escolha: um 2 amarelo. A Carolina tem um 1 cor-de-rosa e joga-o na vaza. O Tomás tem o valor mais alto entre as cartas cor-de-rosa jogadas e ganha a vaza. Sendo assim, cumpre a sua tarefa de ganhar o 1 cor-de-rosa e dá a volta à sua carta de tarefa.

## VAMOS EM FRENTE!

Agora que já sabe todas as regras básicas, pode começar a sua primeira missão. Para isso, vire este manual ao contrário e leia o diário de bordo.

Nas páginas 12 e 13, pode encontrar um sistema de ajuda e informação acerca do grau de dificuldade, caso seja necessário. A partir da página 14, são explicados símbolos e regras novas que vai encontrar no seu diário de bordo.

A regras para uma partida com dois jogadores têm início na página 19.

**O comandante** é sempre o jogador com o 4 de foguetes. Os seus deveres são:

1. Começar a escolha das tarefas.
2. Começar a primeira vaza.
3. Aplicar as regras especiais das missões individuais.

---

Um sinal de emergência pode ser enviado antes de se jogar a primeira vaza de uma missão. A ficha correspondente é virada para o seu lado ativo e, no diário de bordo, assinala-se com um círculo o símbolo do satélite.

---

Se o sinal de emergência for ativado, cada membro da tripulação pode passar uma carta ao seu vizinho. Os foguetes não podem ser passados!

---

## GRAU DE DIFICULDADE

Um bom conselho: não pense que as tarefas que tem pela frente serão sempre tão fáceis. Vai ver que cada partida melhorará a sua habilidade e que cada revés aumentará a sua compreensão dos processos do jogo. Geralmente, as 50 missões tornam-se mais difíceis à medida que o jogo avança. Por isso, recomendamos que as jogue por ordem. Com quatro jogadores, há largos milhões de maneiras de distribuir as cartas só na primeira missão e, em missões posteriores, esse número aumenta. Portanto, é possível que uma missão possa ser surpreendentemente fácil ou inesperadamente difícil devido à distribuição das cartas. Tem de aceitar que o universo não é cooperante. A complexidade do *A Tripulação* varia consoante o número de jogadores. Uma partida com três jogadores será um desafio menor do que uma com quatro ou até cinco jogadores (ver as páginas 18 e 21).

Também é possível que passe por uma situação onde, ao examinar as cartas que restam na sua mão, fique convencido de que não vai conseguir cumprir a missão. Contenha o impulso de o dizer aos membros da sua tripulação ou de mostrar as cartas. Muitas das vezes, um detalhe é ignorado, esquecido ou julgado apressadamente. Nessas situações, deixe a ronda (rodada) acabar. Não demora muito tempo e pode ser que saia vitorioso.

## MECÂNICA DE AJUDA: SINAIS DE EMERGÊNCIA

Quando as coisas dão errado, pode contar com o apoio do seu pessoal de terra, mesmo estando no espaço. No início de cada missão, pode enviar um sinal de emergência ao centro de comando na Terra após distribuir as cartas de jogo e, se necessário, as cartas de tarefa, mas antes de qualquer comunicação. Para isso, a tripulação tem de decidir se quer usar esta assistência e, em caso afirmativo, vire a ficha do sinal de emergência para o lado ativo (satélite).

## Ficha do sinal de emergência



Logo a seguir, no diário de bordo, circule o símbolo do sinal de emergência da missão em curso. Agora, cada tripulante vai ter de passar uma carta ao seu vizinho. As cartas de foguetes não podem ser passadas! A tripulação decide se as cartas são passadas à direita ou à esquerda. Todos têm de passar as cartas na mesma direção! Depois, a missão começa, segundo as regras normais.

A ficha do sinal de emergência fica ativa até a missão em curso ser cumprida. Independentemente do número de tentativas necessárias para o efeito, pode, no início de cada uma, passar uma carta ao tripulante à sua esquerda ou direita. A ficha permanece ativa, mesmo se não for usada. Só quando começar uma nova missão é que a ficha é virada para o lado inativo.

O uso da ficha do sinal de emergência terá influência na sua pontuação. Após cada missão bem-sucedida, deve apontar o número de tentativas usadas para a cumprir no diário de bordo. Se assinalou com um círculo o símbolo do sinal de emergência dessa missão, tem de adicionar 1 tentativa ao número usado.

Use esta ajuda à sua discrição. Se quiser que a sua aventura se torne um pouco mais fácil, pode usar a ajuda logo na primeira missão. As missões também podem ser cumpridas sem a utilização da ficha do sinal de emergência!

---

**Ou todos os tripulantes passam uma carta ou nenhum o faz. Se o fizerem, todos têm de a passar na mesma direção.**

---

---

**Os foguetes nunca podem ser passados.**

---

---

**A ficha do sinal de emergência permanece ativa até ao cumprimento da missão em curso e aumenta por 1 o número de tentativas dessa missão.**

---

---

**TODAS as missões podem ser cumpridas sem o sinal de emergência. Aceita o desafio?**

---













As fichas de tarefa dificultam o cumprimento das tarefas ao impor condições adicionais.

## DESCRIÇÃO DOS SÍMBOLOS NO DIÁRIO DE BORDO

### Fichas de tarefa


Estas fichas são usadas em muitas das missões. Nesses casos, cada ficha é atribuída a uma carta de tarefa. Tais fichas especificam as condições da carta correspondente, que devem ser obedecidas enquanto se cumpre a tarefa.

### As fichas de tarefa são as seguintes:

 <b>1</b>	A tarefa deve ser cumprida em <b>primeiro lugar.</b>		A tarefa deve ser cumprida em <b>último lugar.</b>
 <b>2</b>	A tarefa deve ser cumprida em <b>segundo lugar.</b>		A tarefa deve ser cumprida a qualquer momento <b>antes de &gt;&gt;</b>
 <b>3</b>	A tarefa deve ser cumprida em <b>terceiro lugar.</b>		A tarefa deve ser cumprida a qualquer momento <b>depois de &gt;</b>
 <b>4</b>	A tarefa deve ser cumprida em <b>quarto lugar.</b>		A tarefa deve ser cumprida a qualquer momento <b>depois de &gt;&gt;</b>
 <b>5</b>	A tarefa deve ser cumprida em <b>quinto lugar.</b>		A tarefa deve ser cumprida a qualquer momento <b>depois de &gt;&gt;&gt;</b>

Se a condição da ficha de tarefa não for obedecida, perde-se o jogo.

O incumprimento (descumprimento) da condição da tarefa resulta no fracasso imediato da missão.

A ficha de tarefa  não significa que a tarefa deva ser cumprida na primeira vaza, mas sim antes de todas as outras pendentes.

Pode acontecer que um único tripulante cumpra, numa mesma vaza, várias tarefas com fichas atribuídas. Se estas fichas de tarefa forem consecutivas, como, por exemplo, **1** e **2** ou **»** e **»»**, considera-se que ambas foram cumpridas corretamente, independentemente de qual tenha sido jogada primeiro.

A descrição da missão indica quantas cartas de tarefa e que fichas de tarefas devem ser usadas. Se estiver a jogar com fichas de tarefa, primeiro coloque as indicadas viradas para cima no centro da mesa. Depois, tire as cartas de tarefa e coloque-as da esquerda para a direita, começando na primeira ficha de tarefa. Não é permitido atribuir mais de uma ficha a uma carta.

---

É possível cumprir várias tarefas com fichas atribuídas numa mesma vaza, isto se as fichas forem consecutivas.

---

#### Preparação:

1. Coloque as fichas
2. Coloque as tarefas da esquerda para a direita, começando pela primeira ficha

3

1 2

*A missão requer que se usem três cartas de tarefa, assim como as fichas de tarefa um e dois.*

1

2

*Primeiro, as fichas devem ser colocadas uma a seguir à outra.*

1

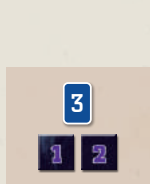
2



*A seguir, tiram-se as cartas de tarefa e colocam-se em fila, viradas para cima e da esquerda para a direita, começando por baixo da primeira ficha.*

A distribuição das cartas de tarefa é feita da maneira explicada anteriormente. Se recebe uma carta de tarefa, também deve receber a ficha de tarefa correspondente.

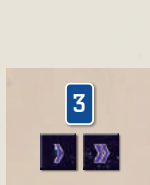
Tanto as fichas com números como as com setas especificam uma ordem. As fichas com setas dão uma maior flexibilidade no cumprimento das tarefas do que as com números:



Esta missão requer três cartas de tarefa e as fichas de tarefa um e dois.



Neste caso, deve-se ganhar primeiro o 6 azul, depois o 3 verde e, por fim, o 1 cor-de-rosa.



Esta missão requer três cartas de tarefa e as duas primeiras fichas com setas.



Neste caso, o 6 azul deve ser ganho antes do 3 verde. Não interessa se o 1 cor-de-rosa for ganho antes do 6 azul, entre o 6 azul e o 3 verde ou se é ganho depois do 3 verde.

## Zona morta

Se a sua missão tiver este símbolo, está a atravessar uma zona de interferências e só dispõe de comunicações limitadas.



Quando quer comunicar, coloque a sua carta da forma habitual, obedecendo a uma das três condições (carta mais alta, única ou mais baixa do mesmo naipe). Porém, não pode pôr a ficha de comunicação por rádio na carta. Em vez disso, vire-a para o lado vermelho e coloque-a ao lado da carta.

Os outros tripulantes devem agora usar a sua intuição para decidir que informação está a ser transmitida.

## Interrupção

Se uma missão mostrar o símbolo abaixo, a comunicação fica completamente interrompida durante um breve período de tempo. O número indica em que vaza se pode comunicar outra vez. Até lá, nenhum membro da tripulação pode comunicar sobre uma carta. A partir da vaza indicada, voltam-se a usar as regras de comunicação normais.



*Neste caso, não se pode comunicar durante as duas primeiras vazas da missão. A partir da terceira vaza (isto é, imediatamente antes dela), pode voltar a comunicar.*

## Decisão de comando

Se uma missão tiver este símbolo, coloque o número indicado de cartas de tarefa no centro da mesa, viradas para baixo. Depois de cada jogador ter visto as suas próprias cartas, o comandante pergunta a cada membro da tripulação se são capazes de cumprir as tarefas todas. A isto só se pode responder com um “sim” ou um “não”. A seguir, o comandante decide quem se irá ocupar das tarefas e revela as cartas das mesmas. O comandante não pode escolher a si mesmo.



2

Viradas para baixo

---

A zona morta requer o uso da intuição. Faça uma comunicação acerca de uma carta, mas não coloque nela uma ficha de comunicação por rádio.

---

---

A interrupção só permite comunicar a partir de uma determinada vaza.

---

---

No caso de uma decisão de comando, o membro da tripulação escolhido deve cumprir todas as tarefas. Após a nomeação, revelam-se as cartas de tarefa.

---

---

No caso da distribuição pelo comandante, as tarefas são distribuídas igualmente entre a tripulação.

---

---

Em partidas com 5 jogadores, há uma regra adicional a partir da missão 25, que é indicada por uma borda dourada ao redor do número da missão.

---

25

18

## Distribuição pelo comandante

Se uma missão tiver este símbolo, o seu comandante se encarrega da distribuição das cartas de tarefa. Prepare a missão como habitualmente, mas não coloque nenhuma carta de tarefa à vista no centro da mesa. O comandante então revela uma carta de tarefa e pergunta a cada membro da tripulação se quer assumir a tarefa. A isto só se pode responder com um “sim” ou um “não”.



Depois, o comandante decide quem a irá levar a cabo. Ele também se pode escolher a si mesmo. Repita o processo até todas as tarefas estarem distribuídas. Porém, lembre-se de que as tarefas devem ser distribuídas igualmente. Quando se acaba a distribuição, ninguém pode ter duas tarefas a mais do que outro tripulante. Se houver fichas de tarefa em jogo, elas devem ser distribuídas com as cartas de tarefa; isto é, a primeira ficha de tarefa com a primeira carta de tarefa, etc.

## PARTIDAS COM CINCO JOGADORES

A sequência básica do jogo não varia com cinco membros da tripulação. Mas devem estar conscientes de que, com cinco jogadores, o jogo apresenta um desafio especial. Acima de tudo, o grau de dificuldade aumenta consideravelmente nas últimas etapas da aventura. Mas, se se joga com cinco tripulantes, a glória eterna está assegurada.

São usadas todas as regras descritas anteriormente. Há apenas uma **regra adicional para as missões com cartas de tarefa**, aplicada a partir da missão 25. Para que se lembre disso, todas as missões a partir da 25, que é onde se começa a aplicar essa regra adicional, têm uma borda dourada à volta do número da missão.



Após a distribuição das cartas de jogo e de tarefa, e antes de começar a primeira vaza, um tripulante pode passar a sua carta de tarefa a outro tripulante. Decide-se entre todos quem passará a tarefa e quem a irá cumprir, sem revelar nada acerca das cartas. Também se pode usar esta regra adicional nas missões 27 e 37.

Depois de passar a carta de tarefa, um tripulante passa a ter mais uma tarefa do que anteriormente e outro, uma tarefa a menos. O número total de tarefas não varia, por isso não pode voltar a pôr uma tarefa no monte. Quando se usa esta regra adicional, **não** precisa de aumentar por 1 o número de tentativas anotadas no diário de bordo.

## PARTIDAS COM DOIS JOGADORES

O *A Tripulação* é mais interessante quando se joga com 3 ou mais tripulantes. No entanto, também é possível explorar a infinita vastidão do espaço sideral da seguinte maneira:

1. Separe o 4 de foguetes.
2. Usando o resto das 39 cartas de jogo (grandes), ponha sete em fila, viradas para baixo. A seguir, cubra-as com outras sete viradas para cima.
3. Embaralhe o 4 de foguetes com as cartas restantes e distribua-as igualmente, viradas para baixo, a ambos os tripulantes, de modo a que cada um fique com 13 cartas.
4. Cada tripulante coloca à sua frente uma ficha de comunicação por rádio, com o lado verde virado para cima, e uma carta de lembrança.
5. Coloque os sinais de emergência virados para baixo.
6. Embaralhe as 36 cartas de tarefa (pequenas) e faça um monte com elas viradas para baixo. Mantenha as fichas de tarefa à mão.

Quando se joga com dois tripulantes, o papel do comandante

---

Um membro da tripulação pode passar a sua tarefa a outro antes de se iniciar a primeira vaza.

---

---

Numa partida com dois jogadores, JARVIS simula um terceiro tripulante através de uma fila dupla de 7 cartas.

---

---

O comandante escolhe as tarefas e joga as cartas pelo JARVIS. Ele decide ambas estas coisas sem discussão.

---

também é levado a cabo pelo jogador com o 4 de foguetes. Os seus deveres também se mantêm inalterados (começar a escolha das tarefas, iniciar a primeira vaza e, se necessário, seguir qualquer regra especial da missão).

Além disso, cabe ao comandante a administração do JARVIS. Este é um sistema de inteligência artificial que o irá acompanhar durante a sua aventura. É representado por uma fila dupla de 7 cartas que oferece soluções a cada situação. Como o JARVIS é uma entidade incorpórea, o seu comandante deve tomar as decisões por ele. JARVIS é tratado como um terceiro membro da tripulação. No entanto, durante o turno dele, o comandante decide sempre qual das cartas à vista deve ser jogada na vaza. O segundo tripulante não tem nenhuma palavra a dizer sobre o assunto. O comandante também decide as tarefas que o JARVIS irá fazer quando escolhe as ditas. Trate o JARVIS como se fosse apenas mais um tripulante e decida onde é que ele se vai “sentar”.



*Exemplo da área de jogo do JARVIS no início de uma missão.*

---

Só podem ser jogadas as cartas do JARVIS que estejam viradas para cima.

---

Só se podem jogar as cartas do JARVIS que estejam viradas para cima. Quando uma delas for jogada, a carta debaixo dela é revelada, mas só depois de terminada a vaza.

## CONSELHOS E RECOMENDAÇÕES

- Não comunicar também é uma forma de comunicação. Isto significa que, muitas das vezes, quando não há comunicação, pode tentar cumprir as suas tarefas diretamente.
- Na maioria das vezes, é mais fácil ganhar uma carta que não tem na sua mão. Isto é particularmente verdadeiro para as cartas de menor valor.
- Com os foguetes, pode-se ganhar facilmente cartas de uma cor que não se tenha na mão.
- Não se esqueça de que o 4 de foguetes ganha **sempre** a vaza, visto que é a carta mais alta do jogo.
- A capacidade de cumprir várias tarefas de uma só vez vale o seu peso em ouro. Pense nisto quando estiver a escolher as suas tarefas.
- Se só tiver o oito e o nove de uma determinada cor na sua mão, é preferível que comunique o oito como a sua carta mais baixa em vez do nove como a mais alta. Desta maneira, dá a entender que também possui o nove.

## DESAFIO PARA TRÊS

Se desejar um desafio maior para três jogadores, experimente a seguinte variante:

- Quando estiver a preparar a partida, guarde na caixa todas as cartas de jogo e de tarefa verdes, assim como o 1 de foguetes. A seguir, pode começar a jogar da maneira habitual.
- São aplicadas todas as regras especiais nas missões do diário de bordo.
- Apenas as missões 13 e 44 serão afetadas por esta alteração. Não é obrigado a ganhar uma vaza com o 1 de foguetes.

### CRIE AS SUAS PRÓPRIAS MISSÕES

No caso das 50 missões não lhe parecerem suficientes, pode projetar as suas próprias missões com o material de jogo.

Basta combinar qualquer número de tarefas e fichas de tarefa com as regras especiais que quiser.

Se depois imaginar uma pequena história acerca disso, acaba por criar a sua própria aventura!

## O AUTOR



**Thomas Sing**, nascido em 1961, vive na cidade de Constança, nas margens do lago Constança. Há alguns anos que este licenciado em economia comprou uma pequena loja com os seus amigos, a qual lhe permite dedicar tempo suficiente aos seus passatempos: a matemática, a senhorinha Lupun e, é claro, a invenção de jogos.

No seu tempo de estudante, Thomas Sing deteve o recorde mundial de Ludo, entrando assim no Livro Guinness de Recordes.

*A Tripulação*, o seu primeiro jogo para a Kosmos, combina o popular mundo dos jogos de vazas com o dos jogos cooperativos de uma maneira fascinante e totalmente original.

O autor e editor agradecem a todos os jogadores de teste e revisores de regras presentes desde o início pelas contribuições que fizeram do *A Tripulação* aquilo que é hoje. Um agradecimento especial a Marco Armbruster, Wolfgang Schmidts e à equipa editorial da Kosmos.

Um obrigado especial a Klaus, Ralf e Völker, que estiveram sempre dispostos a explorar as profundezas do universo.

## GRÉDITOS

**Autor:** Thomas Sing

**Ilustração:** Marco Armbruster

**Desenho gráfico:** Sensit Communication

**Edição:** Wolfgang Lütke, Kilian Vosse

**Desta edição:**

**Produção editorial:** Xavier Garriga

**Tradução:** Rui Ferrão

**Revisão:** Marcelo Fernandes

**Adaptação gráfica:** Antonio Catalán

**KOSMOS**

© 2019 Franckh-Kosmos  
Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstr. 5-7,  
70184 Stuttgart, Alemanha  
info@kosmos.de  
kosmos.de

Todos os direitos reservados  
FABRICADO NA POLÓNIA

**DEVIR** 

viva jogando

www.devir.com

Distribuído em Portugal

**DEVIR LIVRARIA, LDA**

Pólo Industrial  
Brejos de Carreiros  
Escritório 2,

Olhos de Água  
2950-554 Palmela

www.devir.pt

devir.pt@devir.com  
Tel: (351) 212 139 440

Distribuído no Brasil

**DEVIR LIVRARIA LTDA**

Rua Chamatur, 197-A

Vila Formosa,

CEP 03359-095

São Paulo - SP

CNPJ 57.883.647/0001-26

www.devir.com.br

sac@devir.com.br

Telefone (11) 2924-6918