



Die CREW

Verlag: Kosmos
Autor: Thomas Sing
Illustrator: Marco Armbruster
Spieltyp: Kartenspiel
Anzahl Spieler: 3-5 SpielerInnen
Spieldauer: ca. 20 Minuten
Altersempfehlung: ab 10 Jahren

Eine Reise ans andere Ende des Weltalls bringt allerlei Probleme. Beim kooperativen Kartenspiel *Die Crew* kämpft man mit den Tücken des Weltalls und des Raumschiffs, bei dem man hin und wieder das Gefühl erhält, ein Montagsmodell erwischt zu haben. Doch eine gute Crew trotz allen Widerständen.

Die Crew ist ein Stichspiel, das Schweizer Jassherz schlägt höher bei einer solchen Ankündigung. Und vieles erinnert dann auch an die Schweizer Nationalsportart Nummer 1 – das Jassen. Die Spieler reisen bei diesem Spiel durchs Weltall, auf der Suche nach dem 9. Planeten. Das Abenteuer ist beschwerlich, über 50 Missionen lernt man die Raumfahrt und ihre Tücken von Grund auf kennen. Ein Glück, dass man nicht alleine unterwegs ist, denn *Die Crew* ist ein Gemeinschaftswerk, ein kooperatives Stichspiel.

Das Grundprinzip ähnelt so vielen Stichspielen. Da gibt es Zahlenkarten von 1 bis 9 in 4 Farben. Auch 4 Trumpfkarten gibt es. Wer den höchsten Trumpf besitzt, wird automatisch zum Kommandant einer Mission. Das Besondere an *Die Crew* ist der kooperative Aspekt. Bei jeder Mission gibt es eine Aufgabe zu erfüllen. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich, je weiter man ins Weltall vordringt. Häufig erscheinen Auftragskarten. Sie zeigen bestimmte Karten an, die die Crewmitglieder reihum auswählen. Das Prinzip: Am Ende muss die gewählte Karte im Stichstapel des jeweiligen Spielers sein.

Die Crew ist ein Stichspiel mit Aufgabenstellungen. Damit holt das Kartenspiel seinen Reiz aus einfachen Elementen, die man aber ganz schön komplex ausbauen kann. Selbst in vermeintlich einfachen Missionen tragen die Auftragskarten und die Verteilung der Handkarten viel zum Gelingen bei. Der Grat zwischen schwierig und einfach ist schmal. Und schliesslich spielt jede Crew anders miteinander. Damit spielen viele Faktoren mit und verändern das Spielgeschehen auch bei mehrmaligem Spielen. Die Kommunikation, auf drei Möglichkeiten heruntergebrochen, übernimmt eine entscheidende Rolle, wenn man sie passend einsetzt. Aus Schweizer Sicht erinnert *Die Crew* stark an den *Jass*, insbesondere den *Differenzler*. Dort spielt man ebenfalls auf Ansagen hin. *Die Crew* löst das aber viel eleganter und das Zuspätspielen einzelner Karten fordert die Spieler Runde für Runde heraus. So unterhält die Reise durchs Weltall auch mal einen ganzen Abend, denn der Erfolg macht süchtig und die nächste Mission lockt. Man darf sich auf spannende und herausfordernde Missionen freuen. Ein klare Empfehlung!

Die CREW finden Sie ab sofort in der **Ludothek Oberuzwil**
www.ludo-oberuzwil.ch