MAYDAY! MAYDAY!

van Corné van Moorsel
Illustraties: **Stephanie Brandl**

Voor **5 tot 8 bemanningsleden**, van **11 tot 99 jaar**, gedurende zo'n **25 minuten** met de automatische piloot aan.

All rights reserved: Cwali
Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Netherlands
tel: 0031-640893506
www.cwali.nl

Tijdens vlucht LK-886 is de piloot plotseling gestorven. Een hartaanval? Vergiftigd? Moord? De copiloot moet de leiding overnemen, maar andere bemanningsleden vertrouwen hem niet. Zij geloven dat er infiltranten tussen hen zijn. Maar wie? Een gevecht breekt uit! De eerlijke bemanningsleden moeten zorgen dat alleen zij toegang tot de cockpit krijgen. Kunnen zij alle infiltranten ontmaskeren?

BAGAGE

24 Identiteit-kaarten
Achterzijde 13x **Eerlijk** 11x **Infiltrant**

4 Status-kaarten Met de zijdes **Voordeel van de Twijfel** en **Betrouwbaar**.

5 Cockpittoegang-kaarten Met genummerde **Schermutseling-kaarten** op de andere zijde.

9 Veteraan-kaarten

8 bemanninglid-kaarten 1 per spelerkleur, met een **Stomp** en een **Bescherm** zijde.

4 Kennis-pinnen in de 8 kleuren
Elk met een **Eerlijk** en een **Infiltrant** zijde.

GORDELS VAST

✈ **1.** Elke speler is een vliegtuigbemanningslid en neemt een Bemanningslid-kaart en de 4 bijbehorende Kennis-pinnen. *Bemanningsleden worden hieronder* **BL** *genoemd.*
✈ **2.** Haal de EERSTE SCHERMUTSELING kaart (nr. 1) uit de 9 Veteraan-kaarten. Schud de overige 8 en verwijder daaruit 1, 2, 3 of 4 kaarten in geval van respectievelijk 8, 7, 6 of 5 BL. Voeg nu de EERSTE SCHERMUTSELING kaart weer toe, schud en deel ieder BL 1 kaart. Alleen het BL met de EERSTE SCHERMUTSELING kaart laat deze zien. Hij krijgt de Schermutseling-kaart voor zich, met het grote nummer gelijk aan het aantal BL. Het BL met deze kaart wordt het **Schermutseling-BL** genoemd.

✈ **3. Plaats Status-kaarten** in het midden:
Met 5 of 6 BL: 3 Status-kaarten. De 'Voordeel van de Twijfel'-zijdes boven.
Met 7 of 8 BL: 4 Status-kaarten. De 'Voordeel van de Twijfel'-zijdes boven.
✈ **4. Plaats Cockpittoegang-kaarten** in het midden: Met 5 BL: Plaats 2 Cockpittoegang-kaarten. Met 6 of 7 BL: 3 Cockpittoegang-kaarten. Met 8 BL: 4 Cockpittoegang-kaarten.

✈ **5.** Geef elk BL 1 Eerlijk en 1 Infiltrant Identiteit-kaart.
✈ **6.** Schud van de overige Identiteit-kaarten:
Met 5 BL: 3 Eerlijk en 2 Infiltrant kaarten. Met 6 BL: 4 Eerlijk en 2 Infiltrant kaarten.
Met 7 BL: 4 Eerlijk en 3 Infiltrant kaarten. Met 8 BL: 5 Eerlijk en 3 Infiltrant kaarten.
Geef elk BL 1 van deze Identiteit-kaarten, **die zij alleen zelf mogen zien! Deze kaart bepaalt of je in het Eerlijke of in het Infiltranten team zit.**
✈ **7.** Elk BL schudt zijn 3 Identiteit-kaarten en legt deze zij-aan-zij, achterzijde boven, voor zich. Onthoud of je Eerlijk of Infiltrant bent, want je mag deze kaarten niet meer bekijken!

De startsituatie van het Rode BL.

Het Groene BL kreeg de EERSTE SCHERMUTSELING Veteraan-kaart.

✈ **8.** Nu moet 1 BL zeggen "**Alle BL (inclusief ikzelf) sluiten hun ogen.**",
en vervolgens "**De infiltranten openen hun ogen en kijken elkaar aan.**",
vervolgens "**De infiltranten sluiten hun ogen weer.**",
en uiteindelijk "**Alle BL openen hun ogen.**".
Zodat alleen de infiltranten weten wie de infiltranten zijn.

BELANGRIJKE RICHTLIJNEN

✈ **Zodra je een Identiteit-kaart van een BL hebt gezien, mag je later geen kaart meer van dit BL bekijken! Nooit!!!** Dus ken je maximaal 1/3 van de geheime Identiteit-kaarten van een ander BL.

✈ **Als je een Identiteit-kaart van een BL moet bekijken, zorg dan dat alleen jij deze kaart ziet en niemand anders!!**

✈ **Je mag altijd alles zeggen wat je wilt!** (Behalve als een Veteraan-kaart zegt dat je stil moet zijn.)

DE EERSTE VERDENKINGEN

Het Schermutseling-BL bekijkt eerst de dichtstbij liggende Identiteit-kaart van zijn rechterbuur. Hij zegt wat hij ziet door een Kennis-pin bij deze kaart te leggen:
'**Eerlijk**' of '**Infiltrant**'.
Een infiltrant kan hier liegen.
Eerlijke BL kunnen niet liegen.
Dan bekijkt het Schermutseling-BL de dichtstbij liggende kaart van zijn linkerbuur en vertelt wat hij "ziet" door ook daar een Kennis-pin neer te leggen.

Dan bekijkt zijn linkerbuur zelf de dichtstbij liggende kaart van eerst zijn rechterbuur en dan van zijn linkerbuur en plaatst steeds een Kennis-pin.

Dan gaat de volgende linkerbuur ook zo 2 kaarten bekijken enzovoorts. Totdat alleen de middelste kaart van elk BL niet gezien is.

Beide buren van het Rode BL hebben een kaart bekeken. De Blauwe buur zegt dat hij een Eerlijk-kaart zag, Oranje zegt dat hij een Infiltrant-kaart zag.

BEPAAL WIE DE CAPTAIN WORDT EN FORMEER EEN NIEUWE COCKPIT-CREW

Eerst bepalen de BL wie van hen het 'Voordeel van de twijfel' krijgen (in Fase ■■).
Daarna promoveren 2 van die BL naar 'Betrouwbaar' (in Fase ■■■)
en uiteindelijk wordt 1 van deze 2 de nieuwe captain (in Fase ■■■■).
Alle anderen kunnen nog steeds cockpit-toegang krijgen (in de Eindfase ★).

FASE ■ DE HALVE BEMANNING KRIJGT HET 'VOORDEEL VAN DE TWIJFEL', ...

STAP A: Op de Schermutseling-kaart geeft de ■➡ -pijl aan welk BL 1 van de 3 Identiteit-kaarten (vrije keus) van het Schermutseling-BL bekijkt en een Kennis-pin bij deze kaart plaatst om te vertellen (of te liegen over) wat het is.
Het kan voorkomen (als Veteraan-kaarten gebruikt zijn of in Fase ■■■■) dat het aangewezen BL al een kaart van het Schermutseling-BL heeft gezien of geen Kennis-pin meer heeft. Dan bekijkt zijn rechterbuurman een kaart. Als dat ook niet kan, dan kijkt zijn linkerbuurman. Is dat ook onmogelijk, dan bekijkt niemand een kaart.

*Het Rode BL koos voor **Stompen** of **Beschermen**. Zijn keuze ligt verborgen onder zijn Veteraan-kaart, waarop de pijlen naar het Schermutseling-BL wijzen.*

STAP B: Alle BL (behalve het Schermutseling-BL zelf) kiezen simultaan om het Schermutseling-BL te **Stompen** of te **Beschermen**. Dek je keuze af onder je Veteraan-kaart, maar houd je spelerkleur wel zichtbaar (D). Zodra ieder heeft gekozen, laat ieder zijn keuze zien (E1).
Tel nu het aantal **Stomp** en **Bescherm** keuzes.
✈ Als de helft of meer van de kaarten **Bescherm** aangeeft: Het Schermutseling-BL krijgt 1 van de 'Voordeel van de Twijfel' kaarten.
✈ Als de meerderheid voor **Stomp** koos: Hij krijgt die Status-kaart niet en roteert zijn linker en rechter Identiteit-kaart een kwartslag (E2).

*Het Groene BL wordt door de meesten **Gestompt**. Dus krijgt Groen geen 'Voordeel van de Twijfel'. Groen kan later zelf nog steeds **Stompen**/ **Beschermen** en Identiteit-kaarten bekijken.*

STAP C: Geef de Schermutseling-kaart linksom aan het eerstvolgende BL dat nog niet **gestompt**/ **beschermd** is in Fase ■■, en voer **Stap A**, **B** en **C** weer uit. Alle Status-kaarten uit het midden moeten naar bemanningsleden gaan, dus eindigt Fase ■■ zodra:
✈ alle 'Voordeel van de Twijfel' kaarten vergeven zijn, of als
✈ het aantal overgebleven 'Voordeel van de Twijfel'-kaarten gelijk is aan het aantal BL zonder die kaart en zonder geroteerde Identiteit-kaarten. Dan krijgen deze BL de overige 'Voordeel van de Twijfel' kaarten.

FASE ■■ ... DAN WORDEN 2 VAN HEN 'BETROUWBAAR' ...

Fase ■■■ werkt hetzelfde als Fase ■■ , maar:
✈ De Schermutseling-kaart gaat linksom steeds naar het eerstvolgende BL met een 'Voordeel van de Twijfel' kaart.
✈ De ■■➡ -pijl op de Schermutseling-kaart geeft nu aan wie een kaart moet bekijken.
✈ Als het Schermutseling-BL genoeg **bescherming** krijgt, dan draait hij zijn Status-kaart om, van 'Voordeel van de Twijfel' naar 'Betrouwbaar'. Terwijl als een meerderheid **stompt**, zijn Status-kaart verwijderd wordt.

Fase ■■■ eindigt zodra: ✈ 2 BL de 'Betrouwbaar' status hebben bereikt. Verwijder overige 'Voordeel van de Twijfel' kaarten. Of als ✈ 2 BL met 'Voordeel van de Twijfel' status over zijn en niemand anders heeft nog 'Betrouwbaar' status, of als 1 BL met 'Voordeel van de Twijfel' status over is en nog maar 1 ander BL 'Betrouwbaar' is. Dan promoveren de BL met 'Voordeel van de Twijfel' naar 'Betrouwbaar'.

FASE ■■■ … EN 1 VAN DEZE 2 WORDT DE NIEUWE 'CAPTAIN'.

Fase ■■■■ werkt hetzelfde als Fase ■■ en Fase ■■■, maar:
✈ De Schermutseling-kaart gaat linksom naar het eerstvolgende BL met een 'Betrouwbaar' kaart.
✈ De ■■■▶-pijl op de Schermutseling-kaart geeft nu aan wie een kaart moet bekijken.
✈ Als het Schermutseling-BL genoeg **bescherming** krijgt, is hij de captain. Als een meerderheid **stompt**, is het andere 'Betrouwbaar'-BL de captain. Beide BL verwijderen hun 'Betrouwbaar' kaart.
Draai de Schermutseling-kaart om naar de Cockpit-toegang zijde en geef het aan de captain.
Nu **schudt de captain zijn 3 Identiteit-kaarten (!)** en laat ze zien om zijn Identiteit te bewijzen.
(Laat de Kennis-pinnen liggen.) Als hij Infiltrant blijkt te zijn, winnen de infiltranten.
Als de captain Eerlijk is, gaat de strijd verder …

EINDFASE ★ FORMEER DE COCKPIT CREW.

EERST: De captain mag een BL, met een ongebruikte Kennis-pin, kiezen, en vertellen bij welk ander BL hij een Identiteit-kaart moet bekijken.
DAARNA: De captain geeft een ander BL 1 Cockpittoegang-kaart uit het midden van de tafel. Dit BL **schudt** en toont nu zijn 3 Identiteit-kaarten. Als hij Infiltrant is, wint zijn team. Als hij Eerlijk is, doet hij nu hetzelfde als de captain deed (dus ga verder met **EERST**). Dit herhaalt zich totdat alle eerlijke BL een Cockpittoegang-kaart hebben en daarmee vlucht LK-886 redden. Zodra een infiltrant Cockpit-toegang krijgt, winnen de infiltranten. **Belangrijk: Een BL met een Cockpittoegang-kaart mag geen Identiteit-kaarten van andere BL meer bekijken!**

Uitbreiding voor geroutineerde bemanningsleden: VETERAAN-KAARTEN

Alleen BL die al 2 keer eerder op vlucht LK-886 vlogen (dus mogelijkerwijs niet de complete bemanning), kunnen de vaardigheid op hun Veteraan-kaart benutten. (Geldt niet voor de EERSTE SCHERMUTSELING kaart.)
Wanneer je een Veteraan-kaart gebruikt, blijven bovenstaande regels gelden. Dus
✈ je mag geen kaart bekijken bij een BL waar je al een kaart hebt bekeken en
✈ je kan alleen een kaart bekijken als je nog een Kennis-pin hebt en
✈ een BL met Cockpit- toegang kan geen kaarten meer bekijken.

Veteraan-regels:
✈ Je kan je vaardigheid één keer gebruiken, op een moment naar keuze.
✈ De 4 kaarten over het bekijken van een Identiteit-kaart, kun je gebruiken op elk moment voordat een kaart bekeken is.
✈ Je gebruikte Veteraan-kaart houd je om je **Bescherm**/**Stomp** keuzes te bedekken (en draai je niet meer terug).

De 9 vaardigheden zijn:
1: EERSTE SCHERMUTSELING Laat deze kaart meteen zien. Plaats de Schermutseling-kaart, met het juiste BL-nummer, voor je.
2: IK KIJK BIJ ANDER BEMANNINGSLID Wanneer je een kaart moet bekijken, kies je een kaart van een ander BL. [Niet je eigen kaarten. De Schermutseling-kaart verplaatst niet.]
3: KIJK NIET BIJ DAT BEMANNINGSLID Wanneer een ander BL een kaart moet bekijken, kies jij bij welk BL hij kijkt. [De Schermutseling-kaart verplaatst niet.]
4: KIJK NIET NAAR DIE KAART Wanneer een ander BL een kaart moet bekijken, kies jij welke van de 3 hij bekijkt.
5: NIET KIJKEN! IK KIJK Zeg 'Niet kijken!'. In plaats daarvan bekijk jij 1 van de 3 kaarten.
6: ANDER BEMANNINGSLID MOET KIJKEN Zeg 'Niet kijken!'. Nu kies jij wie 1 van de 3 kaarten gaat bekijken.
7: DE SCHERMUTSELING GAAT OVER EEN ANDER BEMANNINGSLID Plaats de Schermutseling-kaart bij een ander BL. [Het moet een bemanningslid zijn die nog captain kan worden. Als je deze kaart tussen STAP A en B gebruikt, dan gaat het spel verder bij STAP B, dus wordt geen extra kaart bekeken.]
8: ZELFKENNIS Bekijk 1 van je eigen 3 Identiteit-kaarten en plaats 1 van je Kennis-pinnen.
9: LUISTER! Roep 'Luister!'. Nu mag alleen jij spreken. [Totdat een BL een keuze maakt.]

Een uitbreiding voor een 9e / 10e speler is gepland met dezelfde spelregels. Op de extra kaarten staat hoeveel kaarten gebruikt worden.

***Special thanks** to the sponsors of Spieleschmiede / **Mit speziellem Dank** an die Sponsoren der Spieleschmiede*
***Remerciements particuliers** aux sponsors de Spieleschmiede / **Speciale dank** aan de Spieleschmiede-sponsors*

Achim Held
Achim Nau
Andre Suwanda
Bianca Perlbach
Christoph Kainrath
Conni v. Graes
Eelke Heidinga
Evi Bruske
Fabian Steins
Frank Gasper
Frank Eisenwiener
Fränze Jobst
Gaby Gügel
Dr. Georg Holzgreve
Hartmut Thordsen
Holger Wiewel
Jacques Foetz
Jamie Perrault
Jens Fuchs
Jürgen Gittinger
Kai Tiedge
Katja Woerz
Kay-Peter Rehders
Kerstin Rok
Laurel Lindemann
Marc Rohroff
Marco Perlbach
Martina Kolk
Michael Brandl
Nicole Weidemann
Peter Zeilinger
Rolf Heix
Ria van Moorsel
Sandra Maywald
Sarah Rengers
Tim Afflerbach
Timur Tug
Uwe Hahn
Improvisationstheater 'Scharf im Wolfspelz'
Tessa & Joshua Schöpfel
Christian "Leo" LEOnhardy
Giampiero "Jobber" Zorzi
Katja und Markus Jordan
Martin "Superobelix" Kosub
Spielekreis Hiespielchen
Die Spielbaustelle

www.svet-deskovych-her.cz
www.boardgameguru.co.uk