

MAYDAY! MAYDAY!

by **Corné van Moorsel**
Artwork: **Stephanie Brandl**



For **5 to 8 flight crewmembers**,
in the age of **11 to 99**,
during **25 minutes** with the
automatic pilot turned on.

*On flight LK-886 the pilot suddenly died. A heart attack? Poisoned? Murdered?
The copilot must take the lead, but other crewmembers distrust him.
The crew believes there are infiltrators in their midst. But who?
A skirmish occurs. The honest crewmembers must assure that only they get
cockpit access. Can they uncover all infiltrators?*

LUGGAGE

24 Identity cards

Card back 13x **Honest** 11x **Infiltrator**



cracked
flight pin

4 Status cards With a
Benefit of the Doubt and a **Reliable** side.



9 Veteran cards



5 Cockpit Access cards Each with a
numbered **Skirmish card** on the other side.



8 Crewmember cards 1 per player color
with a **Punch** and a **Protect** side.



4 Knowledge markers in the 8 colors

Each tile has an **Honest** and an **Infiltrator** side.



FASTEN YOUR SEATBELTS

- ➔ **1.** Each player is a flight crewmember and takes a Crewmember card and the 4 corresponding Knowledge markers. *Crewmembers are called CM below.*
- ➔ **2.** Take the **FIRST SKIRMISH** card (no. 1) from the 9 Veteran cards. Then shuffle the remaining 8 cards and remove 1, 2, 3 or 4 cards in case of respectively 8, 7, 6 or 5 CM. Now add the **FIRST SKIRMISH** card again, shuffle and deal each CM 1 card. Only the CM with the **FIRST SKIRMISH** card reveals it. He gets the Skirmish card with the big number equal to the number of CM. The CM with this card is called the **Skirmish-CM**.
- ➔ **3. Place Status cards** in the center:
With 5 or 6 CM: 3 Status cards. The 'Benefit of the Doubt' sides up.
With 7 or 8 CM: 4 Status cards. The 'Benefit of the Doubt' sides up.
- ➔ **4. Place Cockpit Access cards** in the center:
With 5 CM: Place 2 Cockpit Access cards.
With 6 or 7 CM: 3 Cockpit Access cards. With 8 CM: 4 Cockpit Access cards.



- 5. Give each CM 1 Honest and 1 Infiltrator Identity card.
 → 6. Mix a number of the remaining Identity cards:
 With 5 CM: 3 Honest and 2 Infiltrator cards. With 6 CM: 4 Honest and 2 Infiltrator cards.
 With 7 CM: 4 Honest and 3 Infiltrator cards. With 8 CM: 5 Honest and 3 Infiltrator cards.
 Give each CM 1 of these Identity cards. **Each CM must keep his card secret from all other CM!**
This card determines if you belong to the Honest or to the Infiltrators team.
 → 7. Each CM shuffles his 3 Identity cards and places these side-to-side, backside up, in front of himself. Remember if you are Honest or Infiltrator, because you may not look at these cards anymore!



The start situation of the Red CM.



The Green CM got the FIRST SKIRMISH Veteran card.

- 8. Now one CM must say "All CM (including me) close their eyes.", then says "The infiltrators open their eyes and look at each other.", then "The infiltrators close their eyes again.", and finally says "All CM open their eyes." So that only the infiltrators know who are the infiltrators.

MOST IMPORTANT GUIDELINES

- Once you've seen an Identity card of a CM, you are not allowed to check a card of the same CM later! Never!!! So you know maximum 1/3 of another CM's identity.
- When you must look at an Identity card of a CM, make sure that only you see this card and no-one else!!
- You can always tell whatever you want to tell! (Except if a used Veteran card says you must keep quiet.)

THE FIRST SUSPICIONS

The Skirmish-CM first looks at the nearest Identity card of the neighbor to his right. He tells what he sees by placing one of his Knowledge markers at this card: 'Honest' or 'Infiltrator'.

An infiltrator can place a false Knowledge marker.
 Honest crewmembers cannot lie.

Then the Skirmish-CM looks at the nearest card of the neighbor to his left, and tells what he "sees" by placing a Knowledge marker there too.

Then the neighbor to his left self looks at the nearest card of first his right and then his left side neighbor and places a Knowledge marker each time.

Then the next CM clockwise looks at his neighbors' cards in the same fashion, and so on until only the middle card of each CM remains unseen.



The Red CM's both neighbors looked at one card. The Blue neighbor says he saw an Honest card. Orange says he saw an Infiltrator card.

DETERMINE A FLIGHT CAPTAIN AND FORM A NEW COCKPIT CREW

All CM together decide who get the 'Benefit of the Doubt' (in Phase ■■). Then 2 of those CM are promoted to 'Reliable' (in Phase ■■■) and finally 1 of those 2 becomes the new captain (in Phase ■■■■). The captain has Cockpit Access. All others can receive that in the End Phase ★.

PHASE ■ HALF OF THE CREW GETS THE 'BENEFIT OF THE DOUBT', ...

STEP A: On the Skirmish card the ■→-arrow shows which CM must look at 1 of the 3 cards (free choice) of the Skirmish-CM and must place a Knowledge marker at this card to tell what it is (or to lie). It can happen (if Veteran cards are used or in Phase ■■■■) that the designated CM saw a card of the Skirmish-CM already or has no remaining Knowledge markers. Then the neighbor to his right will look at a card. If that, too, is not possible, then the neighbor to his left looks. If that is also not possible, no-one looks at a card.

STEP B: All CM (except the Skirmish-CM himself) simultaneously choose to **Punch** or **Protect** the Skirmish-CM. CM hide their choice under their Veteran card, but hold their player color visible (D). Once everyone has chosen, each reveals his choice (E1).

Count the number of **Punch** and **Protect** choices.

→ If half or more of the cards tell **Protect**: The Skirmish-CM gets one of the 'Benefit of the Doubt' cards.

→ If the majority tells **Punch**: He doesn't get that Status card and rotates his left and right Identity card by one quarter (E2).

STEP C: Give the Skirmish card clockwise to the next CM who didn't get **Punched/Protected** in Phase ■■ yet. Go to **STEP A, B and C** again.

All 'Benefit of the Doubt' cards from the center must go to CM, so Phase ■■ ends once:

- all those cards are allocated, or if
- the number of remaining 'Benefit of the Doubt' cards is equal to the number of CM without that card and without rotated Identity cards. Then these CM get the remaining 'Benefit of the Doubt' cards.



The Red CM chose to **Punch** or **Protect**. His choice is hidden under his Veteran card, which arrows point towards the Skirmish-CM.



The Green CM gets **Punched** by most other CM. So Green doesn't get the 'Benefit of the Doubt'. Green still can **Punch/Protect** self later and inspect Identity cards.



PHASE ■ ... THEN 2 OF THEM BECOME 'RELIABLE' ...

Phase ■■ proceeds the same as Phase ■■, but:

- The Skirmish card moves clockwise each time to the first-next CM with a 'Benefit of the Doubt' card.
- Now the ■→-arrow on the Skirmish card shows who must look at a card.
- If the Skirmish-CM gets enough **Protection**, then he flips his Status card from 'Benefit of the Doubt' to 'Reliable'. While if a majority **Punches**, his Status card gets discarded.

Phase **IIII** ends once:

- 2 CM reached 'Reliable' status. Discard remaining 'Benefit of the Doubt' cards. Or if
- only 2 CM with 'Benefit of the Doubt' status remain and no-one else reached 'Reliable' status yet, or if only 1 CM with 'Benefit of the Doubt' status remains and just 1 other CM reached 'Reliable'. Then the CM with 'Benefit of the Doubt' promote to 'Reliable'.

PHASE **III** ... AND 1 OF THESE 2 WILL BE THE NEW 'CAPTAIN'.

Phase **IIII** proceeds the same as Phase **III** and Phase **III**, but:

- The Skirmish card goes clockwise to the first-next CM with a 'Reliable' card.
- Now the **IIII** -arrow on the Skirmish card shows who must look at a card.
- If the Skirmish-CM gets **Protected** enough, he is the captain. If a majority **Punches**, the other 'Reliable' CM is the captain. Both CM discard their 'Reliable' card. Flip the Skirmish card to its Cockpit Access side and give it to the captain. **Now the captain shuffles his 3 Identity cards (!)** and shows them to reveal his identity. (Don't move the Knowledge markers.) If he is Infiltrator, the infiltrators win. If the captain is Honest, the challenge continues ...

END PHASE ★ FORM THE NEW COCKPIT CREW.

FIRST: The captain can choose a CM, with an unused Knowledge marker, and tells at which other CM he must look at an Identity card.

SECOND: The captain gives another CM one Cockpit Access card from the center of the table. Now this CM **shuffles** and shows his 3 Identity cards. If he is Infiltrator, that team wins. If he is Honest, he now does the same as the captain did (so continue at **FIRST**). This repeats until all honest CM got a Cockpit Access card and save the flight. As soon as an infiltrator gets Cockpit Access, they win. **Important: A CM with a Cockpit Access card cannot look at Identity cards of other CM anymore!**

Expansion for seasoned crewmembers: VETERAN CARDS

Only the CM who did already fly twice on flight LK-886 (so possibly not the complete crew), can use the skill on their Veteran card. (This doesn't count for the FIRST SKIRMISH card.) When using a Veteran card, the rules above still apply.

So → you are not allowed to see a card at a CM where you looked at a card already and → you can only look at a card if you still have a Knowledge marker and → a CM with Cockpit Access cannot look at cards anymore.



Veteran rules:

- You can use the skill only once and whenever you like.
- The 4 cards about inspecting an Identity card, you can use at any moment before a card is seen.
- A used Veteran card you still hold for hiding your **Protect/Punch** card. Keep it face-up to show it is used.

The skills are:

- FIRST SKIRMISH** Reveal this card immediately. Place the Skirmish card, with the right CM number, in front of you.
- I LOOK AT OTHER CREWMEMBER** When you must look at a card, then choose a card of another CM. [Not one of your own cards, and the Skirmish card doesn't move.]
- DON'T LOOK AT THAT CREWMEMBER** When another CM must look at a card, you choose the CM whose card will be looked at. [The Skirmish card doesn't move.]
- DON'T LOOK AT THAT CARD** When another CM must look at a card, you choose which of the 3 cards the CM picks.
- DON'T LOOK! I WILL LOOK** Say 'Don't look!'. Instead, you will look at 1 of the 3 cards.
- OTHER CREWMEMBER MUST LOOK** Say 'Don't look!'. Instead, you choose who will look at 1 of the 3 cards.
- THE SKIRMISH IS ABOUT ANOTHER CREWMEMBER** Place the Skirmish card in front of another CM. [It must be a CM who isn't already excluded from becoming the captain. If you use this card between STEP A and STEP B, then the game continues at STEP B, so no extra card gets seen.]
- SELF-KNOWLEDGE** Look at 1 of your own 3 Identity cards and place one of your 'knowledge' tiles.
- LISTEN!** Say 'Listen!'. Now only you are allowed to speak. [Until a CM made a choice.]



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

An expansion set for a 9th/10th player is planned. For 9/10 players the rules are the same. The extra cards show how many cards get used.

MAYDAY! MAYDAY!

von Corné van Moorsel

Illustrationen: Stephanie Brandl



Für 5 bis 8 Flugzeug-Crewmitglieder,
im Alter von 11 bis 99,
für die Dauer von 25 Minuten
bei eingeschaltetem Autopilot.

Auf Flug LK-886 verstirbt plötzlich der Pilot. Ein Herzinfarkt? Vergiftet? Ermordet? Der Co-Pilot muss die Führung übernehmen, aber andere Crewmitglieder misstrauen ihm. Die Crewmitglieder glauben, dass sie durch Saboteure infiltriert sind. Aber wer? Es kommt zum Gerangel. Die ehrlichen Crewmitglieder müssen sicherstellen, dass nur sie Zutritt zum Cockpit erhalten. Können sie alle Saboteure enttarnen?

GEPÄCK

24 Identitätskarten

Rückseite 13x Ehrlich 11x Saboteur



zerbrochenes Herz

4 Statuskarten Mit zwei Seiten:

Unschuldsvermutung / Vertrauenswürdig



9 Veteranenkarten



5 Zutritt zum Cockpit Karten Jede mit einer nummerierten Gerangel-Karte auf der anderen Seite.



8 Crewmitglieder Karten 1 pro Spielerfarbe.

Mit einer **Schlag**- und einer **Schutz**-Seite.



4 Wissens-Marker in den 8 Farben Jedes Plättchen hat eine Ehrlich- und eine Saboteur-Seite.



SICHERHEITSGURTE ANLEGEN

- Jeder Spieler ist Mitglied einer Flugzeug-Crew und nimmt eine Crewmitglied-Karte und die zugehörigen 4 Marker. Crewmitglieder werden ab jetzt als CM bezeichnet.
- Nimmt die Karte ERSTES GERANGEL (Nr. 1) von den Veteranenkarten. Mischt die verbleibenden 8 Karten und legt 1, 2, 3 oder 4 Karten ab, falls jeweils 8, 7, 6 oder 5 CM teilnehmen. Nun die Karte ERSTES GERANGEL hinzufügen, erneut mischen und an jedes CM 1 Karte austeilen. Nur das CM mit der Karte ERSTES GERANGEL deckt diese auf. Er erhält die Gerangel-Karte mit Zahl oben links, die der Anzahl der CM entspricht. Das CM mit dieser Karte ist das **Gerangel-CM**.
- Statuskarten** in die Mitte legen: Mit 5 oder 6 CM: 3 Statuskarten. Die 'Unschuldsvermutung' Seiten sind oben. Mit 7 oder 8 CM: 4 Statuskarten. Die 'Unschuldsvermutung' Seiten sind oben.
- Zutritt zum Cockpit Karten** in die Mitte legen: Mit 5 CM: Legt 2 Zutritt zum Cockpit Karten. Mit 6 oder 7 CM: 3 Zutritt zum Cockpit Karten. Mit 8 CM: 4 Zutritt zum Cockpit Karten.



5) Jedes CM erhält je 1 Identitätskarte Ehrlich und 1 Saboteur.

6) Mische von den verbleibenden Identitätskarten:

Mit 5 CM: 3 Karten Ehrlich und 2 Saboteur. Mit 6 CM: 4 Karten Ehrlich und 2 Saboteur.

Mit 7 CM: 4 Karten Ehrlich und 3 Saboteur. Mit 8 CM: 5 Karten Ehrlich und 3 Saboteur.

Jedes CM erhält davon eine Karte, **die es nur selbst ansehen darf! Diese Identitätskarte bestimmt, ob man zum Team der Ehrlichen oder der Saboteure gehört.**

7) Jedes CM mischt seine 3 Identitätskarten und legt diese nebeneinander verdeckt vor sich aus. Merke dir, ob du zu den Ehrlichen oder Saboteuren gehörst, da diese Karten nicht mehr angesehen werden dürfen!



Die Ausgangssituation des Roten CM.



Das Grüne CM hat die Veteranenkarte ERSTES GERANGEL erhalten.

8) Nun muss ein CM sagen: „**Alle CM (auch ich) schließen ihre Augen.**“, dann: „**Die Saboteure öffnen die Augen und schauen einander an.**“, dann: „**Die Saboteure schließen die Augen wieder.**“, und schließlich: „**Alle CM öffnen die Augen.**“
Somit wissen nur die Saboteure, wer die Saboteure sind.

WICHTIGSTE GRUNDREGELN

→ Wenn du eine Identitätskarte eines CM gesehen hast, darfst du später nie wieder eine Karte des selben CM überprüfen! Niemals!!! Somit kennt man maximal 1/3 der Identität anderer CM.

→ Wenn du eine Identitätskarte eines CM anschaut, stelle sicher, dass nur du und kein anderer die Karte sieht!!

→ Man darf immer sagen, was man sagen möchte! (Außer eine ausgespielte Veteranenkarte fordert dich zum Schweigen auf.)

DIE ERSTEN VERDÄCHTIGUNGEN

Das Gerangel-CM schaut zuerst auf die ihm nächstliegende Identitätskarte des rechten Nachbarn. Er teilt das Ergebnis mit, indem er einen seiner Marker an die Karte anlegt: 'Ehrlich' oder 'Saboteur'.

Ein Saboteur darf einen falschen Marker auslegen.

Ehrliche Crewmitglieder können nicht lügen.

Dann schaut das Gerangel-CM auf die nächstliegende Karte seines linken Nachbarn und platziert dort auch einen Marker.

Dann schaut sein linker Nachbar seinerseits auf die nächstgelegenen Karten zunächst seines rechten und dann seines linken Nachbarn und platziert jedes mal einen Marker.

Dann schaut der im Uhrzeigersinn nächste Nachbar auf die Karten seiner Nachbarn, und so weiter, bis nur noch die jeweils mittlere Karte aller CM nicht angesehen wurde.



Beide Nachbarn des Roten CM haben eine Karte angeschaut. Der Blaue Nachbar behauptet, eine Ehrliche Karte gesehen zu haben. Orange sagt, er sah eine Karte Saboteur.

EINEN FLUGKAPITÄN BESTIMMEN UND NEUE COCKPIT-CREW BILDEN

Zunächst wird entschieden, welche CM die 'Unschuldsvermutung' erhalten (in Phase ■■). Dann werden 2 dieser CM zu 'Vertrauenswürdig' befördert (in Phase ■■■) und schließlich wird einer dieser zwei der neue Kapitän (in Phase ■■■■). Alle anderen können am Ende noch Zutritt zum Cockpit erhalten (Endphase ★).

PHASE ■ DIE HÄLFTE DER CREW ERHÄLT 'UNSCHULDSVERMUTUNG', ...

SCHRITT A: Auf der Gerangel-Karte zeigt der ■-Pfeil, welches CM auf eine der 3 Identitätskarten (freie Auswahl) des Gerangel-CM schauen und einen Marker legen muss, um das Gesehene anzuzeigen (oder zu lügen). Es kann passieren (falls Veteranenkarten genutzt werden oder in Phase ■■■■), dass das betroffene CM bereits eine Karte des Gerangel-CM sah oder keine Marker mehr hat. Dann wird sein rechter Nachbar eine Karte anschauen. Falls auch das unmöglich ist, schaut sein linker Nachbar. Falls das auch unmöglich ist, schaut niemand eine Karte an.

SCHRITT B: Alle CM (außer das Gerangel-CM selbst) entscheiden gleichzeitig, das Gerangel-CM zu **Schlagen** oder zu **Schützen**. Verdeckt eure Wahl mit der Veteranenkarte, lasst dabei die Spielerfarbe sichtbar (D). Wenn alle gewählt haben, decken alle ihre Auswahl auf (E1).

Zählt die Auswahl an **Schlag** und **Schutz**.

→ Falls die Hälfte oder mehr der Karten **Schutz** zeigen: Das Gerangel-CM erhält eine der Karten 'Unschuldsvermutung'.

→ Falls die Mehrheit **Schlag** zeigt: Er erhält die Statuskarte nicht und dreht seine rechte und linke Identitätskarte um eine Vierteldrehung (E2).

SCHRITT C: Die Gerangel-Karte wird im Uhrzeigersinn zu dem nächsten CM gegeben, das in Phase ■■ noch nicht **Geschlagen**/**Geschützt** worden ist. **SCHRITTE A, B und C** werden erneut ausgeführt.

Alle Karten 'Unschuldsvermutung' von der Mitte müssen an CM gehen, daher endet Phase ■■, falls

→ alle diese Karten zugewiesen wurden, oder falls

→ die Anzahl verbleibender Karten 'Unschuldsvermutung' gleich der Anzahl von CM ohne diese Karte und ohne 2 gedrehte Identitätskarten ist. Dann erhalten diese CM die verbleibenden Karten 'Unschuldsvermutung'.

PHASE ■■■ ... DANN WERDEN 2 VON IHNEN 'VERTRAUENSWÜRDIG' ...

Phase ■■■ wird wie Phase ■■ ausgeführt, aber:

→ Die Gerangel-Karte wandert im Uhrzeigersinn immer zum nächsten CM mit einer Karte 'Unschuldsvermutung'.

→ Jetzt zeigt der ■-Pfeil auf der Gerangel-Karte, wer sich eine Karte anschauen muss.
→ Falls das Gerangel-CM genug **Schutz** erhält, dreht er seine Statuskarte von 'Unschuldsvermutung' auf 'Vertrauenswürdig'. Wird er von der Mehrheit **Geschlagen**, wird seine Statuskarte entfernt.



Das Rote CM wählt zwischen **Schlagen** oder **Schützen**. Seine Wahl ist unter seiner Veteranenkarte verborgen, deren Pfeile auf das Gerangel-CM zeigen.



Das Grüne CM wurde von den meisten anderen CM **Geschlagen**. Daher erhält Grün keine 'Unschuldsvermutung'. Grün kann später selbst immer noch **Schlagen/Schützen** und Identitätskarten ansehen.



Phase ■■■ endet, falls: → 2 CM den Status 'Vertrauenswürdig' erreichen. Verbleibende Karten 'Unschuldsumvermutung' werden entfernt. Oder falls → nur 2 CM mit Status 'Unschuldsumvermutung' verbleiben und kein anderer den Status 'Vertrauenswürdig' erreicht hat, oder nur 1 CM mit Status 'Unschuldsumvermutung' verbleibt und genau ein anderer CM den Status 'Vertrauenswürdig' erreicht hat. Dann erhält(en) diese(s) CM mit 'Unschuldsumvermutung' den Status 'Vertrauenswürdig'.

PHASE ■■■ ... UND 1er DER 2 WIRD DER NEUE 'KAPITÄN'.

Phase ■■■ wird wie die Phase ■■ und Phase ■■■ ausgeführt, aber:

→ Die Gerangel-Karte wandert im Uhrzeigersinn zum nächsten CM

mit einer Karte 'Vertrauenswürdig'.

→ Jetzt zeigt der ■■■-Pfeil auf der Gerangel-Karte, wer sich eine Karte anschauen muss.

→ Falls das Gerangel-CM genug **Schutz** erhält, ist er der neue Kapitän. Wird er von der Mehrheit **Geschlagen**, ist das andere 'Vertrauenswürdig' CM Kapitän. Beide CM entfernen ihre Karte 'Vertrauenswürdig'. Die Gerangel-Karte wird auf die Seite 'Zutritt zum Cockpit' gedreht und an den Kapitän gegeben. Nun **mischt der Kapitän seine 3 Identitätskarten (I)** und zeigt sie, um seine Identität aufzudecken. (Die Marker werden nicht bewegt.) Falls er ein Saboteur ist, gewinnen die Saboteure. Falls der Kapitän ehrlich ist, geht die Herausforderung weiter...

ENDPHASE ★ EINE NEUE COCKPIT-CREW BILDEN.

ERSTENS: Der Kapitän kann ein CM mit ungenutztem Marker auswählen und dieses anweisen, von einem bestimmten anderen CM eine Identitätskarte anzuschauen.

ZWEITENS: Der Kapitän gibt einem anderen CM eine Karte 'Zutritt zum Cockpit' von der Mitte des Tisches. Jetzt **mischt** dieses CM seine 3 Identitätskarten und zeigt sie. Ist es ein Saboteur, gewinnt dieses Team. Falls er Ehrlich ist, macht er genau dasselbe wie der Kapitän vorher (also fortsetzen bei **ERSTENS**). Das setzt sich fort, bis alle ehrlichen CM Zutritt zum Cockpit (Karte) haben und den Flug retten. Sobald ein Saboteur Zutritt zum Cockpit erhält, gewinnen diese. **Wichtig: Ein CM mit der Karte 'Zutritt zum Cockpit' darf keine Identitätskarten anderer CM mehr anschauen!**

Erweiterung für erfahrene Crewmitglieder: VETERANENKARTEN

Nur die CM, die schon mindestens zweimal auf Flug LK-886 flogen (also möglicherweise nicht die komplette Crew), können die Fertigkeit auf ihrer Veteranenkarte nutzen. (Dies gilt nicht für die Karte ERSTES GERANGEL.) Falls eine Veteranenkarte genutzt wird, gelten obige Regeln weiter. Das heißt, → man darf keine Karte eines CM ansehen, von dem man bereits eine Karte gesehen hat und → man kann nur eine Karte ansehen, wenn man noch Marker hat und → ein CM mit Cockpit-Zutritt darf sich keine Karten mehr anschauen.

Veteranenregeln:

→ Die Fertigkeit kann man nur einmal und wann immer man möchte einsetzen. (Nur die Karte ERSTES GERANGEL muss direkt aufgedeckt werden.)

→ Die 4 Karten bezüglich Anschauens einer Identitätskarte können in jedem Moment genutzt werden, bevor eine Karte angeschaut wird.

→ Eine benutzte Veteranenkarte (nicht wieder verdeckt ablegen) kann weiterhin genutzt werden, um die **Schutz/Schlag**-Karte abzudecken.

Die Fertigkeiten sind:

- 1: ERSTES GERANGEL** Diese Karte sofort aufdecken! Lege die Gerangel-Karte mit der korrekten CM-Anzahl vor dir aus.
- 2: ICH SCHAU AUF EIN ANDERES CREWMITGLIED** Wenn du eine Karte anschauen musst, wähle eine Karte eines anderen CM. [Keine der eigenen Karten, und die Gerangel-Karte bleibt liegen.]
- 3: SCHAU NICHT AUF DIESES CREWMITGLIED** Wenn ein anderes CM eine Karte anschauen muss, wählst du, auf welches CM es schaut. [Die Gerangel-Karte bleibt liegen.]
- 4: SCHAU NICHT AUF DIESE KARTEN** Wenn ein anderes CM auf eine Karte schauen muss, wählst du, welche der 3 Karten es anschaut.
- 5: NICHT ANSEHEN! ICH GUCKE** Sage 'Nicht ansehen!'. Stattdessen wirst du 1 von den 3 Karten ansehen.
- 6: EIN ANDERES CREWMITGLIED MUSS SCHAUEN** Sage 'Nicht ansehen!'. Stattdessen wählst du, wer 1 von den 3 Karten ansieht.
- 7: DAS GERANGEL GEHT UM EIN ANDERES CREWMITGLIED** Lege die Gerangel-Karte zu einem anderen CM. [Dies muss ein CM sein, das noch Kapitän werden kann. Wird diese Karte zwischen SCHRITT A und B genutzt, dann wird das Spiel mit SCHRITT B fortgesetzt, also keine zusätzliche Karte ansehen.]
- 8: EIGEN-WISSEN** Schau auf eine deiner 3 Identitäts-Karten und platziere einen deiner Marker.
- 9: ZUHÖREN!** Sage 'Zuhören!'. Nun darfst nur noch du allein reden. [Bis ein Spieler eine Wahl trifft.]



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

MAYDAY! MAYDAY!

de Corné van Moorsel
Illustrations: Stephanie Brandl



Pour 5 à 8 membres d'équipage de 11 à 99 ans,
pendant 25 minutes environ avec le pilote automatique.

Le pilote du vol LK-886 est mort soudainement. Crise cardiaque ? Empoisonnement ? Meurtre ? Le copilote doit prendre les commandes, mais les autres membres d'équipage ne lui font pas confiance. Il y a sûrement des traîtres - mais qui ? Une altercation éclate.

Les membres d'équipage loyaux doivent s'assurer qu'ils sont les seuls à avoir accès au cockpit, mais pourront-ils démasquer les traîtres ?

BAGAGES

24 cartes Identité

dos de la carte 13x Honnête 11x Infiltré



cœur brisé

4 cartes Statut avec une face Bénéfice du Doute et une face Digne de Confiance



5 cartes Accès au Cockpit avec chacune une carte Altercation numérotée au recto



9 cartes Vétéran



8 cartes Membre d'équipage - 1 par couleur de joueur avec un côté Frapper et un côté Protéger



4 marqueurs de connaissance dans les 8 couleurs

Chaque marqueur a un côté Honnête et un côté Infiltré.



ATTACHEZ VOS CEINTURES

→ 1. Chaque joueur est un membre de l'équipage et prend une carte Membre d'équipage et les 4 marqueurs de la même couleur. Les membres d'équipage sont par la suite désignés par ME.

→ 2. Prenez la carte PREMIÈRE ALTERCATION (n° 1) parmi les 9 cartes Vétéran. Mélangez les 8 autres cartes et enlevez-en 1, 2, 3 ou 4 selon qu'il y a 8, 7, 6 ou 5 ME. Remettez la carte PREMIÈRE ALTERCATION avec les cartes restantes, mélangez de nouveau et distribuez une carte à chaque ME. Le ME qui a obtenu la carte PREMIÈRE ALTERCATION la révèle, et prend la carte Altercation correspondant au nombre de ME. Le ME avec cette carte est appelé **ME de l'Altercation**.

→ 3. Placez les cartes Statut au centre de la table :

à 5 ou 6 ME : 3 cartes Statut, faces Bénéfice du Doute visibles

à 7 ou 8 ME : 4 cartes Statut, faces Bénéfice du Doute visibles

→ 4. Placez les cartes Accès au Cockpit au centre de la table : à 5 ME : Placez 2 cartes Accès au Cockpit à 6 ou 7 ME : 3 cartes Accès au Cockpit à 8 ME : 4 cartes Accès au Cockpit.



Eine Erweiterung für 9/10 Spieler ist geplant. Mit 9/10 Spielern bleiben die Regeln die gleichen. Die zusätzlichen Karten erläutern, wie viele Karten genutzt werden.

Übersetzung: Erik Foltin
Lay-out: Ron van Dalen

→ 5. Donnez à chaque ME une carte Identité Honnête et une carte Identité Infiltré.

→ 6. Mélangez certaines des cartes Identité restantes :

à 5 ME : 3 Honnête et 2 Infiltré. à 6 ME : 4 Honnête et 2 Infiltré.

à 7 ME : 4 Honnête et 3 Infiltré. à 8 ME : 5 Honnête et 3 Infiltré.

Donnez à chaque ME une de ces cartes. **Chaque ME doit garder cette carte secrète !**

C'est cette carte qui détermine si vous êtes Honnête ou Infiltré.

→ 7. Chaque ME mélange ses 3 cartes Identité et les place côte à côte devant lui, face cachée, sans les regarder. Souvenez-vous si vous êtes Honnête ou Infiltré, parce que vous ne pourrez plus regarder ces cartes par la suite !



Position de départ du ME rouge.



Le ME vert a obtenu la carte Vétéran PREMIÈRE ALTERCATION.

→ 8. L'un des ME dit alors : «Tous les ME (y compris moi-même) ferment les yeux», puis : «Les Infiltrés ouvrent les yeux et se regardent.» puis : «Les Infiltrés referment les yeux.» et enfin : «Tous les ME rouvrent les yeux.» Ainsi, seuls les Infiltrés savent qui sont les Infiltrés.

RÈGLES IMPORTANTES

→ Une fois que vous avez vu une carte Identité d'un autre ME, vous ne pouvez plus regarder une autre carte de ce ME !!! Plus jamais ! Ainsi, vous ne connaissez au maximum qu'un tiers de l'identité d'un ME.

→ Lorsque vous regardez une carte Identité d'un autre ME, assurez-vous que vous seul pouvez voir cette carte !!

→ Vous avez toujours le droit de dire ce que vous voulez ! (Sauf si une carte Vétéran jouée vous dit de garder le silence.)

PREMIERS SOUPÇONS

Le ME de l'Altercation regarde la carte Identité de son voisin de droite la plus proche de lui. Il indique ce qu'il voit en plaçant l'un de ses marqueurs à côté de la carte : **Honnête** ou **Infiltré**.

Un Infiltré peut placer un marqueur faux, mais les ME honnêtes ne peuvent pas mentir.

Ensuite, le ME de l'Altercation regarde la carte Identité de son voisin de gauche la plus proche de lui, et place de la même manière l'un de ses marqueurs.

Son voisin de gauche regarde ensuite les cartes les plus proches de ses deux voisins, en commençant par son voisin de droite, et place à chaque fois un marqueur.

C'est ensuite au tour du ME suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, et ainsi de suite jusqu'à ce que seule la carte centrale de chaque ME reste cachée.



Chacun des deux voisins du ME rouge a regardé l'une de ses cartes. Bleu dit qu'il a vu une carte Honnête. Orange dit qu'il a vu une carte Infiltré.

CHOIX DU COMMANDANT ET CONSTITUTION DE L'ÉQUIPAGE DU COCKPIT

Tous les ME décident qui obtient le 'Bénéfice du Doute' (en Phase ■■).

Deux de ces ME sont considérés comme 'Dignes de Confiance' (en Phase ■■■)

et l'un de ces deux devient le nouveau commandant (en Phase ■■■■). Le commandant a accès au cockpit. Les autres ME peuvent également y avoir accès en Phase Finale ★.

PHASE I LA MOITIÉ DE L'ÉQUIPAGE OBTIENT LE 'BÉNÉFICE DU DOUTE', ...

ÉTAPE A : Sur la carte Altercation, la flèche ■■ indique quel ME doit regarder l'une des 3 cartes (de son choix) du ME de l'Altercation et placer un marqueur à côté de cette carte pour indiquer de quoi il s'agit (ou mentir).

Il peut arriver (si des cartes Vétéran ont été utilisées, ou en Phase ■■■■) que le ME désigné ait déjà vu une carte du ME de l'Altercation ou qu'il n'ait plus de marqueurs. Dans ce cas, c'est son voisin de droite qui peut regarder une carte ; si lui ne peut pas non plus, son voisin de gauche ; et si lui ne peut pas non plus, personne ne regarde de carte.

ÉTAPE B : Tous les ME (sauf le ME de l'Altercation lui-même) choisissent simultanément de **Frapper** ou de **Protéger** le ME de l'Altercation. Les ME cachent leur choix sous leur carte Vétéran, mais en laissant leur couleur visible (D). Une fois que tous ont choisi, les choix sont révélés (E1). Comptez le nombre de **Frapper** et de **Protéger**. Si au moins la moitié des cartes indique **Protéger**, le ME de l'Altercation obtient l'une des cartes Bénéfice du Doute.

Si la majorité indique **Frapper**, il n'obtient pas cette carte Statut et tourne à angle droit ses cartes Identité de gauche et de droite (E2).

ÉTAPE C : Passez la carte Altercation au ME suivant dans le sens des aiguilles du montre qui n'a pas encore été **Frappé/ Protégé** pendant la Phase ■■. Jouez à nouveau les **ÉTAPES A, B et C**. Toutes les cartes Bénéfice du Doute doivent être attribuées à des ME, donc la Phase ■■ prend fin : soit → lorsque toutes ces cartes ont été distribuées, soit → lorsqu'il reste autant de cartes que de ME sans cette carte et sans cartes Identité tournées ; ces joueurs-là prennent alors les cartes Bénéfice du Doute restantes.

PHASE II ... 2 SONT CONSIDÉRÉS COMME 'DIGNES DE CONFIANCE' ...

La Phase ■■■ se déroule comme la Phase ■■, mais :

→ La carte Altercation se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre au ME suivant parmi ceux qui ont une carte Bénéfice du Doute.

→ C'est maintenant la flèche ■■■ de la carte Altercation qui indique qui regarde une carte.

→ Si le ME de l'Altercation est suffisamment **Protégé**, il retourne sa carte Statut sur la face "Digne de Confiance" ; **dans le cas contraire**, il défause sa carte Statut.



Le ME rouge a choisi de **Frapper** ou de **Protéger**. Son choix est caché sous sa carte Vétéran, dont les flèches pointent en direction du ME de l'Altercation.



Le ME vert a reçu une majorité de **Frapper**. Vert n'obtient pas le Bénéfice du Doute. Il peut toutefois encore **Frapper** ou **Protéger** lui-même par la suite et regarder des cartes Identité.



La Phase **IIII** prend fin : soit → Lorsque 2 ME sont devenus Dignes de Confiance ; défaussés alors les cartes Bénéfice du Doute restantes. Soit : → lorsqu'il ne reste que 2 ME avec une carte Bénéfice du Doute (si aucun ME n'est Digne de Confiance) ou 1 ME avec une carte Bénéfice du Doute (si un ME est Digne de Confiance) ; les ME avec une carte Bénéfice du Doute deviennent Dignes de Confiance.

PHASE **IIII** ... ET L'UN DE CES 2 DEVIENT LE NOUVEAU COMMANDANT.

La Phase **IIII** se déroule comme les Phases **IIII** and **IIII**, mais :

- La carte Altercation se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre au ME suivant parmi ceux qui ont une carte Digne de Confiance.
- C'est maintenant la flèche **IIII** de la carte Altercation qui indique qui regarde une carte.
- Si le ME de l'Altercation est suffisamment **Protégé**, il devient le commandant ; **sinon**, l'autre ME Digne de Confiance devient le commandant. Les deux cartes Digne de Confiance sont défaussées. Retournez la carte Altercation sur sa face Accès au cockpit et donnez-la au commandant. **Le commandant mélange alors ses 3 cartes Identité (!)** et les montre pour révéler son identité. (Ne déplacez pas les marqueurs). Si le commandant est Infiltré, les Infiltrés gagnent la partie. S'il est Honnête, la partie continue ...

PHASE FINALE ★ CONSTITUTION DU NOUVEL ÉQUIPAGE DU COCKPIT.

1. Le commandant choisit un ME disposant encore d'un marqueur et lui indique chez quel autre ME il doit regarder une carte Identité.
2. Le commandant donne une carte Accès au Cockpit du centre de la table à un autre ME. Celui-ci mélange ses 3 cartes Identité et les révèle. S'il est Infiltré, les Infiltrés gagnent la partie, sinon, il refait ce que vient de faire le commandant (en commençant à 1.) Cette phase se poursuit jusqu'à ce que tous les ME Honnêtes aient une carte Accès au Cockpit, ce qui leur permet de sauver le vol et de gagner la partie. Dès qu'un Infiltré obtient une carte Accès au Cockpit, les Infiltrés gagnent. **Important : un ME avec une carte Accès au Cockpit ne peut plus regarder les cartes Identité d'un autre ME !**

Extension pour les membres d'équipage chevronnés : LES CARTES VÉTÉRAN

Seuls les ME ayant déjà volé au moins deux fois avec le vol LK-886 (il peut ne s'agir que d'une partie de l'équipage) peuvent utiliser la capacité de leur carte Vétéran (excepté la carte PREMIÈRE ALTERCATION).

Lorsqu'une carte Vétéran est utilisée, les règles ci-dessus sont encore en vigueur :

- vous ne pouvez pas regarder une carte Identité d'un ME dont vous connaissez déjà une carte ;
- vous ne pouvez regarder une carte Identité que si vous disposez d'un marqueur ;
- un ME avec Accès au Cockpit ne peut plus regarder de cartes Identité.

Règles Vétéran :

- Vous ne pouvez utiliser votre capacité qu'une seule fois, quand vous le souhaitez.
- Les 4 cartes quand la possibilité de regarder une carte Identité peuvent être utilisées à n'importe quel moment avant que la carte ait été vue.
- Une carte Vétéran utilisée (conservez-la face visible) est conservée pour masquer votre carte **Frapper/Protéger**.



Les capacités sont :

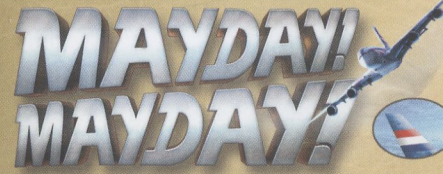
- 1) **PREMIÈRE ALTERCATION** Révélez cette carte immédiatement. Placez devant vous la carte Altercation correspondant au nombre de ME.
- 2) **JE REGARDE VERS UN AUTRE MEMBRE DE L'ÉQUIPAGE** Si vous devez regarder une carte, choisissez une carte d'un autre ME. [Pas une de vos cartes. La carte Altercation n'est pas déplacée.]
- 3) **NE CONSULTEZ PAS CET ÉQUIPIER** Lorsqu'un autre ME doit regarder une carte, vous choisissez un ME dont il regarde une carte. [La carte Altercation n'est pas déplacée.]
- 4) **NE CONSULTEZ PAS CETTE CARTE** Lorsqu'un autre ME doit regarder une carte, vous choisissez laquelle des 3 cartes il consultera.
- 5) **NE REGARDE PAS ! JE M'EN CHARGE !** Dites « Ne regarde pas ». C'est vous qui consultez 1 des 3 cartes.
- 6) **UN AUTRE MEMBRE DE L'ÉQUIPAGE DOIT REGARDER** Dites « Ne regarde pas ». Vous choisissez quel ME consultera 1 des 3 cartes.
- 7) **L'ALTERCATION CONCERNE UN AUTRE MEMBRE D'ÉQUIPAGE** Placez la carte Altercation devant un autre ME. [Le ME choisi doit encore pouvoir devenir commandant. Si vous jouez cette carte entre l'étape A et B, celle-ci a lieu sans qu'aucune carte supplémentaire ne soit regardée.]
- 8) **CONNAISSANCE DE SOI** Regardez l'une de vos propres cartes Identité et placez un de vos marqueurs.
- 9) **ÉCOUTEZ !** Dites « Écoutez ! ». Vous seul avez le droit de parler jusqu'à ce qu'un ME ait fait un choix.



Tous droits réservés :
Cwali
Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Pays-Bas
tel: 0031-640893506
info@cwali.nl / www.cwali.nl

Une extension pour 9 ou 10 joueurs est prévue. Les règles pour 9 ou 10 joueurs restent les mêmes. Les cartes supplémentaires indiquent combien de cartes sont utilisées.

Traduction: William Attia / Bertrand Cuissart
Mise en page: Ron van Dalen



van Corné van Moorsel
Illustraties: Stephanie Brandt



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

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

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**



gebarsten hart

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



5 Cockpitoegang-kaarten Met genummerde Schermutseling-kaarten op de andere zijde.



9 Veteraan-kaarten



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 Cockpitoegang-kaarten** in het midden: Met 5 BL: Plaats 2 Cockpitoegang-kaarten. Met 6 of 7 BL: 3 Cockpitoegang-kaarten. Met 8 BL: 4 Cockpitoegang-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 Veteranen-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 Veteranen-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 bureaus 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.

BEPAAAL 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 I 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 Veteranen-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.

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 Veteranen-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).

STAP C: Geef de Schermutseling-kaart linksom aan het eerstvolgende BL dat nog niet **gestompt/bescherm**d 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.

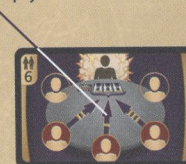
FASE II ... DAN WORDEN 2 VAN HEN 'BETROUWBAAR' ...

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.



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



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.



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 **stomp**, 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 (I)** 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 Cockpitoegang-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 Cockpitoegang-kaart hebben en daarmee vlucht LK-886 redden. Zodra een infiltrant Cockpit-toegang krijgt, winnen de infiltranten. **Belangrijk: Een BL met een Cockpitoegang-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 mogelijkwerwijs 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 houdt 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 bekiikt.
- 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 Rohoff
 Marco Perlbach
 Martina Kolk
 Michael Brandl
 Nicole Weidemann

Peter Zeilinger
 Rolf Heix
 Ria van Moersel
 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-deskovich-her.cz
www.boardgameguru.co.uk