

# MAYDAY! MAYDAY!

by **Corné van Moorsel**

Artwork: **Stephanie Brandl**



**25 percnyi repülőút robotpilótával,  
5-8 fő legénység számára,  
11-től 99 éves korig.**

*Az LK-886-os járat pilótája hirtelen életét veszti. Szívroham vagy mérgezés? Talán gyilkosság történt? Egy másodpilótának kell átvennie a gép irányítását, de a legénység tagjai nem bíznak meg egymásban. Attól tartanak, hogy szabotőrök vannak közöttük. De vajon melyikük? Kítör a csetepaté. A személyzet tisztességes tagjainak muszáj meggyőződniük róla, hogy a pilótafülkébe belépők valóban megbízhatóak. Vajon sikerül felfedniük minden szabotőr kilétét?*

## POGGYÁSZ

### 24 Azonosító kártya

Hátoldal

13 x **Becsületes**

11 x **Szabotőr**



repedt  
kítűző

### 4 Státusz kártya

Ártatlanság Véelme és Szavahihetőség oldallal.



**5 Pilótafülke Belépőkártya** Mindegyik a játékosok számának megfelelően **csetepaté kártya** hátoldallal.



### 9 Veterán kártya



### 4 Gyanú lapka, 8 színben

Mindegyik **Becsületes** és **Szabotőr** oldallal.



**8 Legénységi kártya** Egy-egy darab a játékosok színében, **Támadás** és **Oltalmazás** oldallal.



## KAPCSOLJÁK BE AZ ÖVEIKET

- ➔ **1.** Minden játékos a repülő legénységének tagja, ezért magához vesz egy-egy Legénységi kártyát, és az annak megfelelő 4 Gyanú lapkát. A **legénység tagjait a továbbiakban LT-vel jelöljük.**
- ➔ **2.** Vegyétek ki az **ELSŐ CSETEPATÉ** kártyát (1. számú) a 9 Veterán kártya közül. A maradék 8 kártyát keverjétek össze és vegyetek ki 1, 2, 3 vagy 4 lapot, attól függően, hogy 8-an, 7-en, 6-an, vagy 5-en játszottok. Utána a féltett Csetepaté kártyát is keverjétek bele a maradékba, és osszatok minden LT-nek egy-egy lapot. Csak az a játékos fedje fel a lapját, aki az **ELSŐ CSETEPATÉ** kártyát kapja. Ő (a továbbiakban a **Balhés-LT**) vegye magához a játékosok számának megfelelő Csetepaté kártyát.
- ➔ **3. A Státusz kártyákat tegyétek középre:**  
5 vagy 6 LT esetén: 3 Státusz kártya, 'Ártatlanság Véelme' oldallal felfelé.  
7 vagy 8 LT esetén: 4 Státusz kártya, 'Ártatlanság Véelme' oldallal felfelé.
- ➔ **4. Tegyetek Pilótafülke Belépőkártyákat** az asztal közepére:  
5 LT esetén: 2 Pilótafülke Belépőkártyát.  
6 vagy 7 LT esetén: 3 Pilótafülke Belépőkártyát. 8 LT esetén: 4 Pilótafülke Belépőkártyát.



- 5. Minden LT-nek osszatok ki 1 Becsületes és 1 Szabotőr Azonosító kártyát.  
 → 6. A játékosok számának megfelelően keverjete össze Azonosító kártyákat.  
 5 LT esetén: 3 Becsületes és 2 Szabotőr kártyát. 6 LT esetén: 4 Becsületes és 2 Szabotőr kártyát.  
 7 LT esetén: 4 Becsületes és 3 Szabotőr kártyát. 8 LT esetén: 5 Becsületes és 3 Szabotőr kártyát.  
 Az Azonosító kártyák közül minden LT-nek osszatok egyet-egyet, **amelyet csak ő maguk láthatnak!**  
**Ezek a kártyák határozzák meg, hogy ki kerül a Tisztességesek, és ki a Szabotőrök csapatába.**  
 → 7. Minden LT keverje össze a 3 Azonosító kártyáját, és tegye őket egymás mellé, maga elé, képpel lefelé. Előtte mindenki jegyezze meg, hogy Becsületes vagy Szabotőr-e, mert ezt követően már nem nézheti meg ezeket a kártyákat!



A Piros LT kezdő helyzete.



A Zöld LT kapta az ELSŐ CSETEPATÉ Veterán kártyát.

- 8. A LT-k egyike mondja azt, hogy: **“Mindenk (sajátmagát is beleértve) csukja be a szemét.”**, ezt követően, hogy **“A szabotőrök nyissák ki a szemeiket és nézzenek egymásra.”**, majd **“A szabotőrök ismét hunyják le a szemeiket.”**, és végül: **“Az összes LT nyissa ki a szemét.”**.  
 Így a szabotőrök tudni fognak egymásról.

## LEGFONTOSABB IRÁNYELVEK

- **Egy LT Azonosító kártyái közül egynél többet nem lehet megnézni! Soha!!!** Ez azt jelenti, hogy a többi LT Azonosító kártyájának maximum 1/3-át ismerhetjük.
- **Ha meg kell nézned egy másik LT Azonosító kártyáját, akkor előtte meg kell győződjél róla, hogy rajtad kívül senki más nem láthatja az adott kártyát!!!**
- **A repülés során bármikor azt mondhatsz, amit csak akarsz!** (Kivéve, ha egy Veterán kártya miatt csöndben kell maradni.)

## AZ ELSŐ SEJTÉSEK

Első lépésként a Balhész-LT megnézi a jobb oldali szomszédja legközelebbi Azonosító kártyáját, és a saját színének megfelelő Gyanú lapkáját a kártyára teszi a **‘Becsületes’** vagy **‘Szabotőr’** oldalával felfelé. Így tudatva, hogy mit látott a kártyán.  
 A szabotőrök félrevezethetik a legénységet, egy hamis Gyanú lapkával. A legénység becsületes tagjai nem hazudhatnak.  
 Következő lépésben a Balhész-LT a bal oldali szomszédja legközelebbi Azonosító kártyáját nézi meg, és szintén a saját Gyanú lapkáját a kártyára téve jelzi, hogy mit “látott”.

Aztán az ő bal oldali szomszédja nézi meg először a jobbról hozzá legközelebbi kártyát, majd a bal oldali szomszédjának kártyáját, minden egyes alkalommal Gyanú lapkát letéve.

Aztán az óramutató járása szerinti következő játékos hajtja végre ugyanezt az akciót (először a jobb, majd a bal oldali szomszédja lapját nézi meg) és így tovább, amíg már csak a LT-k középső kártyája marad ismeretlen.



A Piros LT mindkét szomszédja megnézte 1-1 kártyát. A Kék szomszéd az állítja, hogy Becsületes kártyát látott. A Narancs azt mondja, hogy Szabotőr kártyát látott.

## DÖNTSÉTEK EL, KI LEGYEN A KAPITÁNY, ÉS ALAKÍTSÁTOK KI AZ ÚJ PILÓTAFÜLKE SZEMÉLYZETET

A LT-k közösen eldöntik, hogy kit illet az 'Ártatlanság Vélelme' ( ■■■ Fázisban) Aztán ezen LT-k közül kettőt 'Szavahihető'-nek nyilvánítanak ( ■■■ Fázisban) és végül kettejük közül kerül ki az új kapitány ( ■■■■ Fázisban).

A kapitányt megilleti a Pilótafülke Belépőkártya. Az Utolsó Fázisban ★ mindenkinek lehetősége van ennek megszerzésére.

### FÁZIS ■ A LEGÉNYSÉG FELE ELÉRI AZ 'ÁRTATLANSÁG VÉLELMÉT',...

**A RÉSZ:** A Csetepaté kártyán a nyíl ■▶ mutatja, hogy melyik LT-nek kell megnéznie a Balhés-LT három lapjának egyikét és egy Gyanú lapkájával elárulnia (vagy lazudni róla), hogy mit látott. Megeshet (a Veterán kártyák használata során, vagy ha a ■■■■ Fázisban), hogy a kijelölt LT már látta a Balhés-LT egy kártyáját vagy elfogytak a Gyanú lapkái. Ilyenkor a jobb oldali szomszédja nézheti meg helyette az egyik kártyát. Ha ez sem lehetséges, akkor a bal oldali szomszédon a sor. Ha erre sincs lehetőség, akkor senki nem néz meg egy kártyát sem.

**B RÉSZ:** Minden LT (a Balhés-LT kivételével) egyszerre eldönti, hogy **Rátamad-e** a Balhés-LT-re, vagy **Oltalmazza-e** őt. A döntésének megfelelő lapot mindenki a Veterán kártyája alá rejti, de úgy, hogy a letakart lapon a játékos színe látható maradjon (D). Miután mindenki döntött, a játékosok egyszerre felfedik a lapjaikat (E1).

A **Támadások** és az **Oltalmazások** száma alapján:

→ Ha a kártyák legalább fele **Oltalmazó**: A Balhés-LT megkapja az 'Ártatlanság Vélelme' kártyát.

→ Ha a **Támadások** vannak többségben: Akkor nem kaphatja meg az Állapot kártyát és 90 fokkal el kell forgatnia a jobb és bal oldali Azonosító kártyáját (E2).

**C RÉSZ:** A Csetepaté kártya az óra járásának iránya szerinti következő LT-hez kerül, akit a ■■ Fázisban még nem **Támadtak/Oltalmaztak**, és újra az **A, B és C RÉSZ** jön. Minden 'Ártatlanság Vélelme' kártya az LT-khez kerül, vagyis a ■■ Fázis véget ér, amint:

→ minden 'Ártatlanság Vélelme' kártya elfogy, vagy ha  
→ a megmaradt 'Ártatlanság Vélelme' kártyák száma megegyezik azon LT-k számával, akiknek nincs Állapot kártyájuk, és nincs elforgatva az Azonosító kártyájuk. Ebben az esetben ők megkapják a megmaradt 'Ártatlanság Vélelme' kártyákat.

### FÁZIS ■ ...AZTÁN LEGYÉL A 2 SZAVAHIHETŐ JÁTÉKOS EGYIKE...

A ■■■ Fázis hasonlóan zajlik, mint a ■■ Fázis, az alábbi különbségekkel:

→ A Csetepaté kártya az óra járásának iránya szerinti következő 'Ártatlanság Vélelme' kártyával rendelkező LT-hez kerül.

→ Most a Csetepaté kártyán ■▶ nyíllal mutatott játékosnak kell megnéznie egy kártyát.

→ Ha a Balhés-LT elég **Oltalmazást** kap, akkor az Állapot kártyáját az 'Ártatlanság Vélelme' oldaláról a 'Szavahihető' oldalára fordíthatja. Ha a **Támadók** kerülnek fölénybe, akkor az Állapot kártyáját el kell dobnia.



A Piros LT a **Támadást** vagy az **Oltalmazást** választja. A döntését a Veterán kártyája alá rejti, amely a Balhés-LT irányába mutat.



A LT-k többsége a Zöld LT-re **Támad**. Így a Zöld nem érheti el az 'Ártatlanság Vélelmét'. A Zöld a későbbiekben **Támadhat/Oltalmazhat** és továbbra is vizsgálhatja az Azonosító kártyákat.



A ■■■ fázis véget ér, amint:

- 2 LT eléri a 'Szavahihető' státuszt. A többi 'Ártatlanság Vélelme' kártyát el kell dobni. Vagy ha
- csak 2 LT marad 'Ártatlanság Vélelme' státusszal, és még senki sem szerezte meg a 'Szavahihetőség' kártyát, vagy 1 LT-nek van 'Ártatlanság Vélelme' státusza, és rajta kívül még csak 1 LT 'Szavahihető'. Ekkor az 'Ártatlanság Vélelme' kártyával rendelkező LT 'Szavahihetővé' válik.

## FÁZIS ■■■ ...ÉS VÉGÜL KETTŐTÖK KÖZÜL LEGYÉL TE AZ ÚJ 'KAPITÁNY'



A ■■■■ fázis hasonlóan zajlik, mint az ■■ fázis és a ■■■ fázis, de:

- A Csetepaté kártya az óra járásának irányára szerinti következő 'Szavahihető' LT-hez kerül.
- Most a Csetepaté kártyán ■■■■ nyíllal mutatott játékosnak kell megnéznie egy kártyát.
- Ha a Balhész-LT elég **Oltalmazást** kap, akkor ő lesz a kapitány. Ha a **Támadók** kerülnek fölénybe, akkor a másik 'Szavahihető' LT lesz a kapitány. Mindkét LT-nek el kell dobnia a 'Szavahihető' kártyáját. A Csetepaté kártyát a Pilótafülke Belépőkártya oldalára kell fordítani, és az új kapitánynak kell adni. **Ezt követően a kapitány összekeveri mindhárom Azonosító kártyáját (!)** és felfedi őket, így fény derül a személyazonosságára. (A Gyanú lapkák nem kerülnek vissza a tulajdonosaikhoz.) Ha a kapitány Szabotőr, a szabotőrök nyernek. Ha Becsületes, akkor azonban a kihívás folytatódik...

## UTOLSÓ FÁZIS ★ ALAKÍTSÁTKO KI A PÍLÓTAFÜLKE SZEMÉLYZETÉT.



- 1. PONT:** A kapitány választ egy LT-t, akinek még van Gyanú lapkája, és megkéri, hogy valamely LT egyik Azonosító kártyáját nézze meg.
- 2. PONT:** A kapitány az egyik LT-nek adhat egy Pilótafülke Belépőkártyát az asztal közepén levő pakliból. Ez az LT is **összekeveri**, majd megmutatja mindhárom Azonosító kártyáját. Ha ő Szabotőr, a csapata nyert. Ha Becsületes, akkor ugyanaz történik, mint a kapitány kiválasztásának esetében (minden folytatódik az **1. PONTTAL**). Ez mindaddig ismétlődik, amíg az összes becsületes LT nem szerez Pilótafülke Belépő kártyát, és meg nem menti a repülőt. Azonban amint egy szabotőr bejut a pilótafülkébe a szabotőrök győzelmével zárul a játék. **Figyelem: Pilótafülke Belépőkártyával rendelkező LT nem kérhető meg, hogy megnézze egy másik LT Azonosító kártyáját.**

### Kiegészítő tapasztalt legénység számára: VETERÁN KÁRTYÁK

Csak azon LT-k tudják megfelelően kihasználni a Veterán kártyájukat, akik legalább kétszer repültek az LK-886-tal (nem feltétlenül együtlenül). (Az **ELSŐ CSETEPATÉ** kártyát nem ideértve.) A Veterán kártyák használata során az alábbi szabályok továbbra is érvényesek. Így → olyan LT kártyáját nem nézheted meg, akinek már láttad egy lapját és → csak akkor nézhetsz meg egy kártyát, ha még van Gyanú lapkád és → Pilótafülke belépővel rendelkező LT nem nézheti meg senki lapját.



#### Veterán szabályok:

- A kártyát bármikor kijátszhatod, de csak egy alkalommal.
- A 4 Azonosító kártya megnézésére vonatkozó lap játékba kerülése előtti pillanattig játszható ki egy kártya.
- Az elhasznált Veterán kártyát a **Támadás/Oltalmazás** lap alá kell rejteni. Képpel felfelé fordítva, a használatot jelezve.

#### A kártyák képességei:

- 1: ELSŐ CSETEPATÉ** Ezt a kártyát azonnal ki kell játszani. A legénység létszámának megfelelő Csetepaté lapot tedd ki magad elé.
- 2: MEGVIZSGÁLOM A LEGÉNYSÉGE EGY MÁSIK TAGJÁT** Amikor meg kell nézned egy kártyát, válassz egy másik LT lapját. [Saját és a Balhész-LT kártyáit nem választhatod.]
- 3: NE VELE FOGLALKOZZ** Amikor egy másik LT-nek meg kell néznie egy kártyát, akkor kiválaszthatod, hogy kinek a lapját néznie meg. [A Balhész-LT kártyáit nem választhatod.]
- 4: NE TÖRÖDJ AZZAL A KÁRTYÁVAL** Amikor egy másik LT-nek meg kell néznie egy lapot, akkor kiválaszthatod, hogy a lehetséges 3 lap közül melyiket néznie meg.
- 5: BÍZD RÁM! MAJD ÉN MEGNÉZEM** Mondd: 'Bízd rám!'. Nézd meg te a 3 kártya egyikét.
- 6: VIZSGÁLD ÁT EGY MÁSIK LEGÉNYSÉGI TAGOT** Mondd: 'Hagyjad!'. Válassz helyette valakit, aki megnézi a 3 kártya egyikét.
- 7: TERELD A FIGYELMET EGY MÁSIK LEGÉNYSÉGI TAGRA** Tedd a Csetepaté kártyát egy másik LT elé. [Aki még a kapitány jelöltek között van. Ha ezt a kártyát az **A RÉSZ** és a **B RÉSZ** között játszod ki, a játék a **B RÉSZ**-szel folytatódik, nem kell újabb kártyát megnézni.]
- 8: ÖNISMERET** Lesd meg a 3 Azonosító kártyád egyikét, és tedd rá az egyik 'Gyanú' lapkádát.
- 9: FIGYELJETEK!** Mondd: 'Figyeljetek!'. Innentől csak te beszélhetsz. [Amíg a soron levő LT meg nem hozza a döntését.]



A játékhoz elkészült egy 9-10 fős kiegészítő. A 9-10 fős játékokra vonatkozó szabályok megegyeznek ezzel. Az új kártyák ábrázolják, hogy hány kártyát kell használni.

Layout-on: Ron van Dalen  
Fordítás: saabee

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