

Mayday! Mayday!

Corné van Moorsel játéka, Stephanie Brandl grafikájával

kb. 25 percnyi repülőút robotpilótával -- 5-8 fős legénység számára -- 10-től 100 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 szabotőr van köztük. De vajon melyikük? Kitör a csetepaté. A személyzet tisztességes tagjainak muszáj meggyőződniek róla, hogy a pilótafülkébe belépők valóban megbízhatóak. Vajon sikerül felfedniük a szabotőr kilétét?

POGGYÁSZ

24 Azonosító kártya

Kártya hátoldala/13x Becsületes/11x Szabotőr



4 Állapot kártya

'Ártatlanság Vélelme' és 'Szavahihetőség' oldallal.



5 Pilótafülke Belépőkártya

Ezek közül 4 csetepatékártya hátoldallal, a játékosok számának megfelelően.



9 Balhé kártya



8 Legénységi kártya

Egy-egy darab a Személyzet Tagjainak színében, Támadás és Védekezés oldallal.



4 Gyanú lapka, 8 színben

Becsületes és Szabotőr oldallal.



KAPCSOLJÁK BE AZ ÖVEIKET

-- Minden játékos a repülő legénységének tagja (LT), ezért magához vesz egy-egy Legénységi kártyát és az annak megfelelő 4 Gyanú lapkát.



Védekezés oldal:



Támadás oldal:

Kétoldalú jelölők



- Vegyék ki az 'ELSŐ CSETEPATÉ' kártyát a többi Balhé kártya közül. A maradék 8 kártyát keverjék össze és vegyék ki 1, 2, 3 vagy 4 lapot, attól függően, hogy 8-an, 7-en, 6-an, vagy 5-en játszottak. Majd a félretett Csetepaté kártyát is keverjék bele a maradékba, és osszátok mindenkinek egy-egy lapot. Csak az a játékos fedje fel a lapját, aki az 'ELSŐ CSETEPATÉ' kártyát kapja. Ő (a továbbiakban nevezzük 'Balhés-LT'-nak) megkapja a játékosok számának megfelelő Csetepaté kártyát, amelyet nyíltan maga elé tesz.
- Az alábbi Státus kártyákat tegyék elérhető közelségbe:
 - 5 vagy 6 LT: 3 Állapot kártya, 'Ártatlanság Védelme' oldallal felfelé.
 - 7 vagy 8 LT: 4 Állapot kártya, 'Ártatlanság Védelme' oldallal felfelé.
- Tegyetek ki Pilótafülke Belépőkártyákat az asztal közepére az alábbiak szerint:
 - 5 LT esetén: 2 Pilótafülke Belépőkártyát. (A harmadik pedig a Csetepaté kártya hátoldalán található.)
 - 6 vagy 7 LT esetén: 3 Pilótafülke Belépőkártyát. (A negyedik pedig a Csetepaté kártya hátoldalán található.)
 - 8 LT esetén: 4 Pilótafülke Belépőkártyát. (Az ötödik pedig a Csetepaté kártya hátoldalán található.)
- Minden LT-nak osszátok ki 1 Becsületes és 1 Szabotőr Azonosító kártyát.
- A játékosok számának megfelelően keverjék össze Azonosító kártyákat.
 - 5 LT esetén: 3 Becsületes és 2 Szabotőr Azonosító kártyát.
 - 6 LT esetén: 4 Becsületes és 2 Szabotőr Azonosító kártyát.
 - 7 LT esetén: 4 Becsületes és 3 Szabotőr Azonosító kártyát.
 - 8 LT esetén: 5 Becsületes és 3 Szabotőr Azonosító kártyát.
 Az összekevert Azonosító kártyák közül minden LT-nak osszátok egyet-egyet, **amelyet csak ő maguk láthatnak!** Ezek a kártyák határozzák meg, hogy ki kerül a Tisztességesek és ki a Szabotőrök csapatába.
- Minden LT keverje össze a 3 Azonosító kártyáját és tegye őket egymásmellé, maga elé, képpel lefelé. **Előtte mindenki jegyezze meg, hogy Becsületes vagy Szabotőr-e, mert ezt követően már nem nézheti meg ezeket a kártyákat!**
- A szabályokat magyarázó játékos először kérje meg a LT-okat, hogy **mindenki (sajátmagát is beleértve) csukja be a szemét.** Ezt követően szólítsa fel a **szabotőröket, hogy nyissák ki a szemeiket és nézzenek egymásra,** majd ismét hunyják le a szemeiket. Végül **az összes LT nyissa ki a szemét.** Így a szabotőrök tudni fogják, hogy kivel játszanak egy csapatba.

LEGÉNYSÉGI ÚTMUTATÓ

- **Egy LT Azonosító kártyái közül egyszerre egynél több soha nem látható!** Ez azt jelenti, hogy a többi LT Azonosító kártyájának maximum 1/3-át ismerhetjük. A LT-ok tudhatják, hogy mit rejt a többiek kártyája, de vajon kiből bízhatunk meg?
- **A repülés során nem szükséges csöndben maradni!** (Kivéve, ha egy Balhé kártya megtiltja a beszédet.)
- **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!!!**

AZ ELSŐ SEJTÉSEK

Első lépésként a Balhés-LT megnézi a jobb oldali szomszédja hozzá legközelebb eső Azonosító kártyáját, úgy, hogy azt **rajta kívül senki se lássa.** Ezután a saját színének megfelelő Gyanú lapkáját a kártyára teszi a 'Becsületes' vagy 'Szabotőr' oldalára fordítva, így adva a többiek tudtára, hogy mit látott a kártyán. Ezáltal egy szabotőr félrevezetheti a legénységet, amennyiben a Gyanú lapkáját a téves oldalára fordítva rakja le. Ellenben a legénység becsületes tagjai mindig tisztességesek, tehát nem hazudnak. Következő lépésben a kezdőjátékos a bal oldali szomszédja legközelebbi Azonosító kártyáját nézi meg, és szintén a saját Gyanú lapkáját a kártyára téve jelzi, hogy mit látott. Aztán az óramutató járásának megfelelően a következő játékos hajtja végre ugyanezt az akciót (először a jobb oldali, majd a bal oldali szomszédja lapját nézi meg) és így tovább.

Az első kör befejeztével így már csak a játékosok középső kártyája marad ismeretlen.

VÁLASSZATOK KAPITÁNYT ÉS ALAKÍTSATOK KI ÚJ PILÓTAFÜLKE SZEMÉLYZETET

A repülőgép új kapitányának kinevezéséhez a személyzet legelső feladata eldönteni, hogy ki kapja meg az 'Ártatlanság Véelme' kártyát. Az ezt elnyerő játékosok közül kettő 'Szavahihető' státuszúvá válik. Legvégül a 2 'Szavahihető' LT egyike lesz a kapitány. Azonban (az utolsó fázisban) tovább folytatódik az ütés-váltás és az Azonosító kártya kukkolás, amelynek során még bárki szert tehet pilótafülke belépőre.



'I'. Fázis: ELŐSZÖR ÉRJED EL AZ ÁRTATLANSÁG VÉELMÉT,...

1. Rész: A Csetepaté kártyán az 1 sráfos nyíl mutatja, hogy melyik (Balhész-LT-vel 'szemközti') játékos nézheti meg a 3 kártya egyikét (bármelyiket, amelyiket szeretné). Ezután a Gyanú lapkája lerakásával (a szokásos módon) elárulhatja, hogy mit látott (vagy félrevezetheti a többieket).

Megeshet (Balhé kártyák használata során, vagy ha a II., vagy a III. fázisban vagyunk), hogy a szemközti LT már látta a Balhész-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.

2. Rész: Minden LT (a Balhész-LT kivételével) egyszerre eldönti, hogy rátámad-e a Balhész-LT-re, vagy védelmezi-e őt. A döntésének megfelelő lapot mindenki a Balhé kártyája alá rejti, de úgy, hogy a letakart lapon a játékos színe látható maradjon. Miután mindenki döntött, a játékosok egyszerre felfedik a lapjaikat.



Példa: A piros LT a Támadást és Védekezést választotta. A döntése még rejtetten a Balhész-LT felé mutató Balhé kártya alatt marad.

Ezt követően össze kell számolni a támadások és a védekezések számát. Ha a kártyák fele vagy annál több megvédi a Balhész-LT -ot, akkor megkapja az 'Ártatlanság Véelme' kártyát. Ha azonban a többség rátámad, akkor nem kaphatja meg és a jobb és bal oldali Azonosító kártyáját 90 fokkal el kell forgatnia.

A Csetepaté kártya az óra járásával megegyező irányba eggyel arrébb kerül a következő LT-hoz, akit még nem támadtak/védtek meg ebben a fázisban, és újra megismétlődik az 1 és a 2. Rész.

A fázis véget ér, amint:

- Minden 'Ártatlanság Véelme' kártya kiosztásra kerül, vagy ha:

- A megmaradt 'Ártatlanság Véelme' kártyák száma megegyezik azon LT-ok számával, akiknek nincs Állapot kártyájuk és nincs elforgatva az Azonosító kártyájuk. Ebben az esetben ők megkapják a megmaradt 'Ártatlanság Véelme' kártyákat.



'II'. Fázis: ...AZTÁN LEGYÉL A 2 SZAVAHIHETŐ JÁTÉKOS EGYIKE...

Ez a fázis hasonlóan zajlik az elsőhöz, az alábbi különbségekkel:

- A 'Csetepaté' kártya az óramutató járása szerinti irány alapján a következő 'Ártatlanság Vélelme' kártyával rendelkező LT-hoz kerül.
- Annak a LT-nak kell megnézni a kártyáját, akire a 2 sráfos nyíl mutat.
- Ha a Balhész-LT elég védelmet kap, akkor 'Szavahihetővé' válik, és átfordíthatja az Állapot kártyáját. Ha a támadók kerülnek fölénybe, akkor az Állapot kártyáját el kell dobni.

A fázis véget ér, amint:

- 2 'Szavahihető' kártya kiosztásra kerül. A többi LT-nak el kell dobni az 'Ártatlanság Vélelme' kártyáját, vagy ha:
- 2 LT marad 'Ártatlanság Vélelme' státusszal és még senki sem szerezte meg a 'Szavahihetőség' kártyát, vagy
- 1 LT-nak van 'Ártatlanság Vélelme' státusza és rajta kívül még csak egy LT 'Szavahihető'. Ezen esetekben a LT(-ok) kártyá(j)át a 'Szavahihető' oldalukra kell fordítani.



'III'. Fázis: ...ÉS VÉGÜL KETTŐTÖK KÖZÜL LEGYÉL TE AZ ÚJ KAPITÁNY.

Ez a fázis hasonlóan zajlik az első kettőhöz, az alábbi különbségekkel:

- A 'Csetepaté' kártya az óramutató járása szerinti irány alapján a következő 'Szavahihető' kártyával rendelkező LT-hoz kerül.
- Annak a LT-nak kell megnézni a kártyáját, akire a 3 sráfos nyíl mutat.
- Ha a Balhész-LT elég védelmet kap, akkor ő lesz a kapitány. Ha a támadók kerülnek fölénybe, akkor a másik szavahihető LT lesz a kapitány.

Mindkét LT-nak el kell dobni a 'Szavahihető' kártyáját. A Csetepaté kártyát a Pilótafülke Belépőkártya oldalára kell fordítani és az új kapitánynak kell adni, aki magához veszi az asztal közepéről a többi Pilótafülke Belépőkártyát is.

Ezt követően a kapitány összekeveri mindhárom Azonosító kártyáját és felfedi őket, ezzel fény derül a személyazonosságára. (A Gyanú lapkák nem kerülnek vissza a tulajdonosaikhoz.) Ha a kapitány szabotőr, a szabotőrök nyernek. Azonban, ha Becsületes, akkor a kihívás folytatódik...

Utolsó fázis: ALAKÍTSÁTKI KI A PILÓTAFÜLKE SZEMÉLYZETÉT.

1. pont: A kapitány választ egy LT-ot, akinek még van Gyanú lapkája. Megkéri, hogy egy másik CM 3 kártyájának egyikét (a kapitány döntése alapján) nézze meg és jelölje meg a Gyanú lapkájával.

2. pont: A kapitány egy újabb LT-ot juttathat be a pilótafülkébe a Pilótafülke Belépőkártya pakli egyik kártyának kiosztásával (a saját kártyáját nem adhatja át). Ez a 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**).

De: Pilótafülke Belépőkártyával rendelkező LT nem kérhető meg, hogy megnézze egy másik LT Azonosító kártyáját.

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 szabotőrök győzelmével zárul a játék.

Kiegészítő, veterán legénység számára: **A BALHÉ KÁRTYÁK KÉPESSÉGEI**

Az 'ELSŐ CSETEPATÉ' kártya kivételével a többi Balhé kártya használata csak azon játékosok számára ajánlott, akik már kétszer is tagjai voltak az LK-886 legénységének. A Balhé kártyák a repülés során csak egyszer használhatóak fel. A lapokat akkor játszátok ki, amikor akarjátok (csak az 'ELSŐ CSETEPATÉ' kártya kijátszási ideje kötött). A Balhé véget ér, amint az aktív játékos (vagy játékosok, az I., II. vagy III. fázis 2. Részében) meghozta döntését. Ezt megelőzően a többi LT viszont már nem játszhat ki Balhé kártyát.

Elhasznált Balhé kártya esetén a Támadás/Védekezés lapot a képpel felfelé fordított kártya alá kell rejteni.

A 9 Balhé a következő:

ELSŐ CSETEPATÉ

Ezt a kártyát azonnal ki kell játszani. A a játékosok számának megfelelő Csetepaté kártyát vegyétek ki a pakliból és a Balhé-LT nyíltan tegye maga elé.

CSEND LEGYEN!

Akció: Mondd hangosan, hogy: 'Csend legyen!' Ezután MINDENKINEK be kell fognia a száját.

FIGYELJETEK RÁM!

Akció: Mondd hangosan, hogy: 'Figyeljete rám!' Ezután egyedül csak te beszélhetsz.

GYANÚS CSAPATTAG

Akció: Amikor meg kell nézned egy kártyát, nem muszáj a Balhés-LT kártyái közül választanod.

VEDD ÁT A SZÓT

Akció: Mondd az egyik LT-nak, hogy 'Fogd be a szád!'. Ez a játékos nem beszélhet.

SZÁMOLJ EL 10-IG

Akció: Mondd hangosan, hogy: 'Előbb elszámolok 10-ig'. Lassan számolj el 10-ig, ezalatt a többiek beszélhetnek. A '10'-es szám elhangzása után az általad választott játékos(ok)nak kell végrehajtania az akciót.

NE NÉZZ ODA!

Akció: Mondd hangosan, hogy: 'Ne nézz oda!'. Más helyett te nézheted meg az egyik kártyát (és teszel le Gyanú lapkát). Csak akkor használhatod, ha még van Gyanú lapkád.

TERELD E MÁSRA A FIGYELMET!

Akció: Tedd a Csetepaté kártyát egy másik LT elé (mielőtt valaki megnézné a Balhés-LT kártyáját).

ÖNISMERET!

Akció: Lesd meg valamelyik saját 'Titkos' kártyádat és jelezd a saját 'Gyanú' lapkáddal, hogy mit látsz (hazudhatsz is).

Jó repülést!