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**

4 Statuskarten Mit zwei Seiten:
Unschuldsvermutung / **Vertrauenswürdig**.

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

9 Veteranenkarten

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

1) Jeder Spieler ist Mitglied einer Flugzeug-Crew und nimmt eine Crewmitglied-Karte und die zugehörigen 4 Marker. *Crewmitglieder werden ab jetzt als* **CM** *bezeichnet.*
2) Nehmt 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**.

3) 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.
4) 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 anschaust, 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.

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

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).

*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.*

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.

Phase ▮▮▮ endet, falls: ✈ 2 CM den Status ‘Vertrauenswürdig’ erreichen. Verbleibende Karten ‘Unschuldsvermutung’ werden entfernt. Oder falls ✈ nur 2 CM mit Status ‘Unschuldsvermutung’ verbleiben und kein anderer den Status ‘Vertrauenswürdig’ erreicht hat, oder nur 1 CM mit Status ‘Unschuldsvermutung’ verbleibt und genau ein anderes CM den Status ‘Vertrauenswürdig’ erreicht hat. Dann erhalt(en) diese(s) CM mit ’Unschuldsvermutung’ 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 ‘Vertrauenswürdige’ 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 (!)** 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 Tischs. 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 SCHAUE 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: SCHAUE 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: SCHAUE NICHT AUF DIESE KARTE 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.]

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

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