

# MAYDAY PROTOCOL

HANDLEIDING VOOR DE CO-PILOOT V1.0

## ✈️ LAND HET VLIEGTUIG

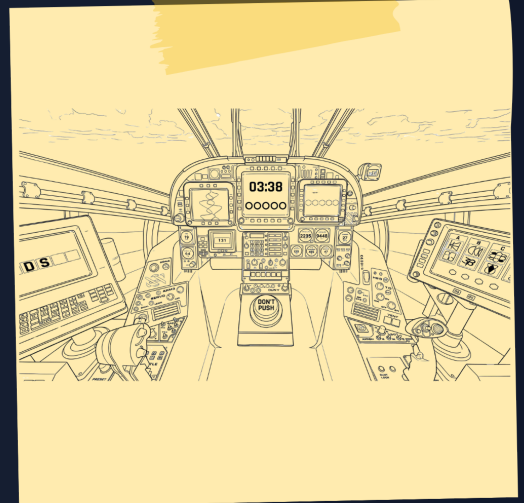
Welkom aan boord!

In Noodlanding zit de Piloot in de cockpit en kijkt naar verschillende schermen vol puzzels die hij niet kan oplossen. Gelukkig heeft de Co-piloot (dat ben jij!) de handleiding. Elke regel, elke stap, elk klein detail... maar je kunt de cockpit niet zien.

### Onthoud:

- ✓ **Piloot** = Ziet alles, maar weet niets
- ✓ **Co-piloot** = Weet alles, maar ziet niets

*Je missie is simpel: Zeg de juiste dingen, op het juiste moment, in de juiste volgorde... en probeer niet in paniek te raken.*

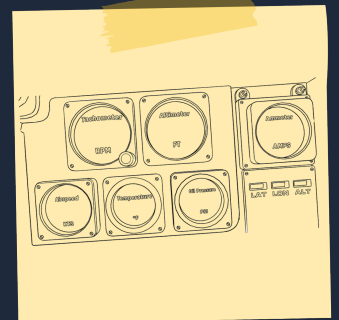


## 🧩 PUZZELSYSTEEM

Elk level kan tot **10 puzzels** starten, soms tegelijkertijd. Maak je geen zorgen, ze interacteren niet met elkaar; elke puzzel is een eigen probleem.

Sommige puzzels vragen naar **cockpitinstrumentwaarden**, dus vergeet niet de Piloot te vragen naar waarden zoals: **Oil Pressure, Airspeed, Altimeter, Tachometer, Fuel, Temperature, Ammeter**

**Er is maar één strikte regel: Het Definitieve Stabilisatieprotocol (de laatste puzzel) moet altijd als laatste worden opgelost. Al het andere? Los op in willekeurige volgorde.**



## 🎯 HOE WIN JE EEN LEVEL

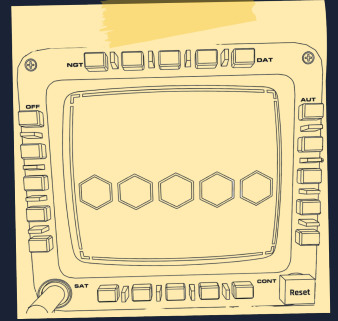
- ◆ Los alle actieve puzzels op
- ◆ Voltooi de laatste puzzel (**Definitieve Stabilisatieprotocol**)
- ◆ En doe dit allemaal voordat de timer afloopt

## 💥 HOE VERLIES JE

- ◆ De timer loopt af
- ◆ OF je bereikt het maximale aantal fouten

De Piloot ziet vier zijden van een paneel: **Boven, Rechts, Onder, Links**. Elke zijde bevat 5 knoppen. Elke knop heeft een achtergrondkleur en een kleurnaam erop geschreven.

**Jouw taak:** Bepaal op basis van de instrumentwaarden en de regels in deze handleiding welke 5 kleuren moeten worden ingedrukt en in welke volgorde.



### KIES WELKE ZIJDE OP TE LOSSEN

CONTROLEER DIT ...	JA →	NEE →
Oil Pressure < 40?	Los zijde <b>BOVEN</b> op	▼ Ga naar volgende rij
Airspeed > 120?	Los zijde <b>RECHTS</b> op	▼ Ga naar volgende rij
Altimeter > 8000?	Los zijde <b>ONDER</b> op	Als alles <b>NEE</b> → Los <b>LINKS</b> op

### BOUW DE 5-KLEUREN SEQUENTIE

**▲ Regel:** Kijk altijd alleen naar kleuren die je nog niet hebt gebruikt. Als een kleur al is gebruikt, ga naar de volgende regel. Elke kleur kan maar één keer worden gebruikt. De eerste resterende kleurknop is de eerste ongebruikte kleurknop van boven naar beneden bij verticaal gerangschikte knoppen, en van links naar rechts bij horizontaal gerangschikte knoppen.

#### Positie 1 (Eerste Zeshoek)

- Als groene knop "Zwart" heeft → **Kies groene knop**
- Als gele knop niet "Zwart" heeft → **Kies gele knop**
- Als zwarte knop niet "Groen" heeft → Kies zwarte knop
- Als niets van bovenstaande → **Kies blauwe knop**

#### Positie 2 (Tweede Zeshoek)

- Als rode knop "Blauw" heeft → **Kies rode knop**
- Als gele knop "Blauw" heeft → **Kies gele knop**
- Als zwarte knop "Groen" heeft → Kies zwarte knop
- Als niets van bovenstaande → **Kies eerste overgebleven kleur**

#### Positie 3 (Derde Zeshoek)

- Als rode knop "Groen" heeft → **Kies rode knop**
- Als blauwe knop niet "Rood" heeft → **Kies blauwe knop**
- Als groene knop niet "Rood" heeft → **Kies groene knop**
- Als niets van bovenstaande → **Kies eerste overgebleven kleur**

#### Positie 4 (Vierde Zeshoek)

- Als gele knop "Rood" heeft → **Kies gele knop**
- Als zwarte knop "Geel" heeft → Kies zwarte knop
- Als niets van bovenstaande → **Kies eerste overgebleven kleur**

#### Positie 5 (Vijfde Zeshoek)

Kies de enige overgebleven kleur die je nog niet hebt gebruikt.

De Piloot ziet een LCD-scherm, LINKS/RECHTS-knoppen, ENTER en cockpitpictogrammen voor de brandblusser, signaalpatronen en zuurstoffles.

**Jouw taak:** Bepaal welke frequentie moet worden geselecteerd op basis van het aantal uitrusting en instrumentwaarden.



Kies de juiste tabel:

- ◆ Brandblusser = 1 en Signaalpatronen < 3? → **TABEL A**
- ◆ Signaalpatronen ≥ 3 of Zuurstoffles ≥ 2? → **TABEL B**
- ◆ Anders → **TABEL C**

### TABEL A

BRANDBLUSSEUR = 1 EN

SIGNAALPATRONEN < 3

Ammeter > 15	121.5
Ammeter ≤ 15 en Altimeter > 8000	118.1
Altimeter ≤ 8000 en Zuurstoffles ≥ 2	127.3
Airspeed > 120	124.8
Als niets van bovenstaande	132.9

### TABEL B

SIGNAALPATRONEN ≥ 3 OF

ZUURSTOFFLES ≥ 2

Airspeed > 150	119.2
Oil Pressure < 40	125.4
Zuurstoffles = 3	128.6
Signaalpatronen = 4	130.1
Als niets van bovenstaande	122.8

### TABEL C

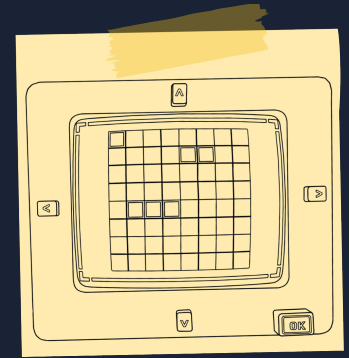
ALLE ANDERE GEVALLEN

Altimeter > 10000	121.5
Tachometer > 2500	118.1
Signaalpatronen = 2	127.3
Zuurstoffles = 1	124.8
Als niets van bovenstaande	119.2

De Piloot ziet een 8x8 rooster met 2 verborgen vijandelijke vliegtuigen en 2 bommen. De Piloot kan zijn eigen vliegtuigen (1x2 en 1x3) zien op het bord.

**Jouw taak:** Vraag de Piloot naar zijn vliegtuigposities, vind de bijbehorende scenariotabel en leid hem naar de vijandelijke vliegtuigen terwijl je bommen vermijdt.

**Groene cellen** zijn de vliegtuigposities die de Piloot ziet. **Rode cellen** zijn vijandelijke posities die de Piloot moet aanvallen. Vermijd de bommen!



**TABEL 1**

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		■	■		■	■	■	
2								
3				■*				
4				■	■			
5					■*			
6								
7		■	■	■				
8								

**TABEL 2**

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2							■	■
3		■	■			■*		
4		■		■*				
5		■						
6				■	■	■		
7							■	
8							■	

**TABEL 3**

	A	B	C	D	E	F	G	H
1				■	■			
2								
3	■				■*		■	■
4	■							
5	■			■*				
6			■	■	■			
7								
8								

**TABEL 4**

	A	B	C	D	E	F	G	H
1						■	■	
2			■	■	■			
3								
4	■	■	■*					
5						■		
6								
7				■*				
8								

**TABEL 5**

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2		■	■					
3				■*	■	■	■	■
4								
5				■	■		■*	
6				■	■			
7	■			■				
8	■							

**TABEL 6**

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		■					■	
2		■					■	
3			■*					
4			■	■	■*			
5								
6				■	■	■		
7								
8								

**TABEL 7**

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2	■				■	■		
3	■			■*				
4	■					■*		
5		■	■	■				
6								
7							■	■
8								

**TABEL 8**

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		■	■					
2								
3				■	■			
4		■*					■	
5				■*			■	
6							■	
7				■	■	■		
8								

**TABEL 9**

	A	B	C	D	E	F	G	H
1				■	■			
2		■						
3		■		■*				
4		■				■	■	
5						■*		
6								
7			■	■	■			
8								

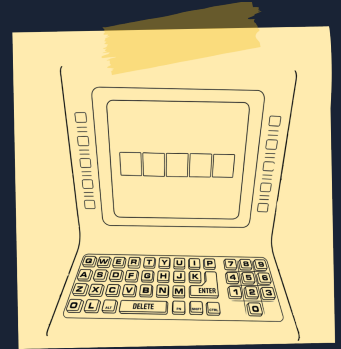
**TABEL 10**

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2	■			■	■	■		
3	■							
4			■	■*				
5			■		■*			■
6								
7								
8								

De Piloot ziet een tweefasig invoerscherm: eerst moet een woord van 5 letters worden ingevoerd, daarna een getal van 5 cijfers.

**Jouw taak:** Identificeer op basis van instrumentmetingen de juiste tabel en leid de Piloot om een woord en getal in te voeren dat hij kan typen.

Vraag de woorden in volgorde. De Piloot controleert de letters; het eerste woord dat kan worden getypt wordt ingevoerd, en op ENTER drukken voltooit de fase.



### FASE 1 — WOORDINVOER (5 LETTERS)

De Piloot typt een woord van 5 letters met de ingeschakelde toetsen op het toetsenbord.

Tabel	Voorwaarde	Woorden (Probeer in volgorde)
A	Fuel > 20 EN Altimeter < 5000	BRAKE, CLIMB, SPEED, FORCE, POWER, WINGS
B	Fuel ≤ 20 OF Airspeed > 150	FLAPS, DRIFT, STALL, PITCH, RADIO, TOWER
C	Tachometer > 2500	BOOST, ROTOR, MOTOR, VAPOR, CARGO, PANEL
D	Oil Pressure < 40	CHECK, RESET, ALERT, FAULT, ERROR, ABORT
E	<i>Als niets van bovenstaande</i>	COAST, GLIDE, HOVER, LEVEL, ORBIT, FLOAT

### FASE 2 — GETALINVOER (5 CIJFERS)

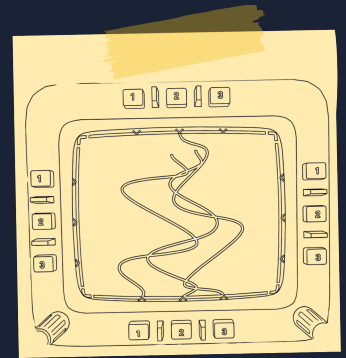
De Piloot typt een getal van 5 cijfers met de ingeschakelde toetsen op het numerieke toetsenbord.

Tabel	Voorwaarde	Getallen (Probeer in volgorde)
A	Altimeter > 8000	29920, 30120, 30450, 29780, 30010, 29850
B	Airspeed > 130	28950, 29430, 29670, 28820, 29150, 28760
C	Fuel < 15	27890, 28230, 27560, 28010, 27920, 27650
D	Temperature > 250	30870, 31020, 30560, 31150, 30920, 31080
E	<i>Als niets van bovenstaande</i>	29450, 29580, 29720, 29340, 29810, 29670

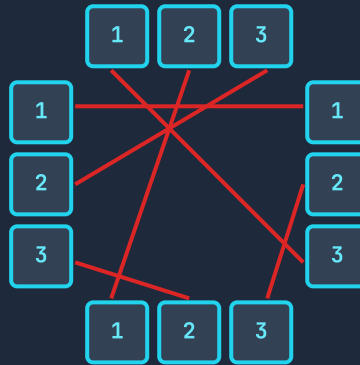
Deze puzzel bestaat uit twee fasen. Fase 1 wordt volledig door de Piloot gedaan. Fase 2 wordt opgelost met jouw begeleiding op basis van de keuze van de Piloot.

**Taak:** Ontdek welk nummer de Piloot koos in Fase 1 (1 / 2 / 3) en vertel hem de juiste verbindingsmappings op basis van dat resultaat.

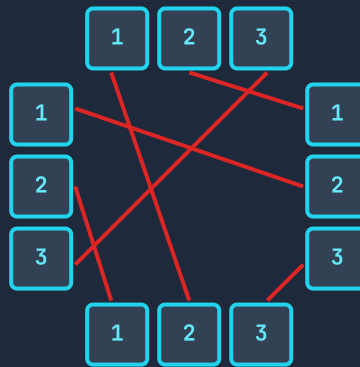
De Piloot volgt de juiste lijn vanaf knop 2 bovenaan en selecteert het nummer waarnaar deze leidt. Het geselecteerde nummer bepaalt welke tabel te gebruiken.



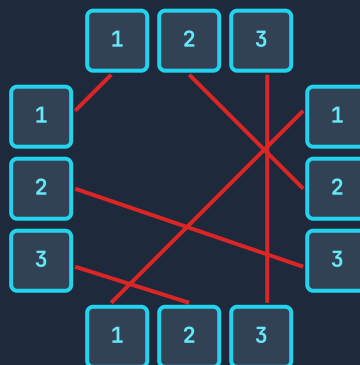
## ALS PILOOT 1 KOOS → TABEL 1



## ALS PILOOT 2 KOOS → TABEL 2

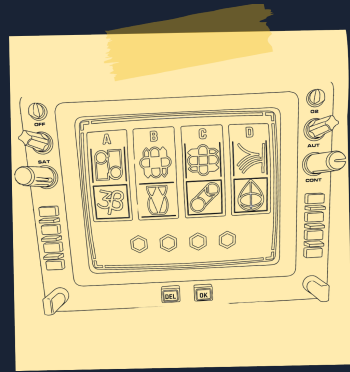


## ALS PILOOT 3 KOOS → TABEL 3



Deze puzzel is gebaseerd op het vinden van de juiste kleuren met behulp van de vormbotsingsmatrix.

**Taak:** Vind de vormen die de Piloot uit elke kolom in de tabel afleest en vertel de Piloot de juiste kleur.



R = Rood   B = Blauw   Y = Geel   G = Groen   P = Paars   O = Oranje   K = Zwart   I = Roze

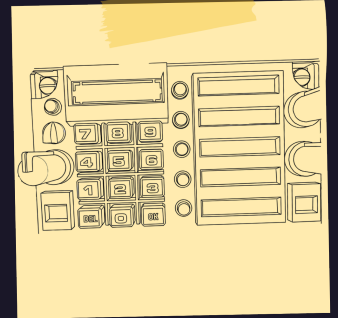
Bovenste vorm = Kolomkoppen | Onderste vorm = Rijkoppen | Snijpunt = Kleur

#																					
	R	B	G	P	Y	O	K	I	G	B	R	Y	P	O	K	I	B	G	R	Y	
	B	Y	P	O	K	I	R	G	B	Y	P	O	K	I	R	G	B	Y	P	O	
	G	P	K	I	R	B	Y	O	G	P	K	I	R	B	Y	O	G	P	K	I	
	P	O	I	G	B	Y	R	K	P	O	I	G	B	Y	R	K	P	O	I	G	
	Y	K	R	B	O	G	P	I	Y	K	R	B	O	G	P	I	Y	K	R	B	
	O	I	B	Y	G	P	K	R	O	I	B	Y	G	P	K	R	O	I	B	Y	
	K	R	Y	R	P	K	I	B	G	O	Y	R	P	K	I	B	G	O	Y	R	
	I	G	O	K	I	R	B	Y	P	G	O	K	I	R	B	Y	P	G	O	K	
	G	B	G	P	Y	O	B	P	R	K	I	Y	O	B	P	R	K	I	Y	O	
	B	Y	P	O	K	I	O	G	K	B	R	Y	P	O	K	I	B	G	R	Y	
	R	P	K	I	R	B	Y	O	I	R	G	B	P	Y	O	K	I	R	G	B	
	Y	O	I	G	B	Y	R	K	Y	Y	B	P	O	K	I	R	G	B	P	O	
	P	K	R	B	O	G	P	I	O	P	P	O	K	I	R	B	Y	G	P	K	
	O	I	B	Y	G	P	K	R	B	O	Y	K	K	R	B	Y	P	G	O	R	
	K	R	Y	R	P	K	I	B	P	K	O	I	R	B	G	Y	P	K	I	B	
	I	G	O	K	I	R	B	Y	R	I	K	R	B	Y	Y	P	O	K	I	R	
	B	B	G	P	Y	O	G	P	K	B	I	G	Y	P	P	O	R	B	G	Y	
	G	Y	P	O	K	I	O	G	I	G	R	B	G	G	K	K	B	Y	P	O	
	R	P	K	I	R	B	Y	O	Y	R	G	P	P	O	I	I	G	P	K	I	
	Y	O	I	G	B	Y	R	K	O	Y	B	O	K	R	B	R	Y	O	I	G	



Deze puzzel wordt willekeurig geactiveerd tijdens de sessie. Je weet nooit wanneer het gebeurt. Wanneer geactiveerd, wordt het licht rood en start een alarm. De Piloot heeft **30 seconden** om de juiste 3-cijferige code in te voeren.

**Jouw taak:** Vind de juiste code op het moment dat de Piloot een trigger meldt en vertel het snel. Onthoud, je hebt 30 seconden om het op te lossen.



Let op het triggernummer! Voor de eerste trigger, gebruik Tabel 1. Voor de tweede trigger, gebruik Tabel 2. Voor de derde trigger, gebruik Tabel 3.

### 1E TRIGGER

Controleer OIL PRESSURE waarde

0 - 12	950
12.5 - 24	875
25 - 37	780
37.5 - 49	640
50 - 62	520
62.5+	410

### 2E TRIGGER

Controleer TEMPERATURE waarde

0-83	320
84-166	485
167-249	590
250-333	715
334-416	840
417+	960

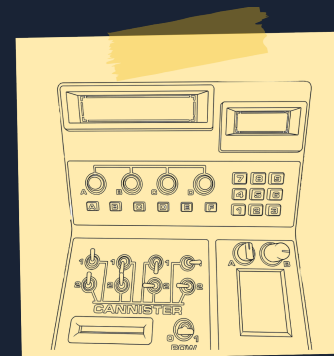
### 3E TRIGGER

Controleer TACHOMETER waarde

0-500	105
501-1000	230
1001-1500	355
1501-2000	470
2001-2500	615
2501+	750

Deze puzzel bestaat uit drie fasen die op volgorde moeten worden voltooid.

**Jouw taak:** Stel de schakelaarposities in op basis van de kleur die de Piloot ziet, los de LED-sequentie op, voer de juiste 4 letters in, en vind tenslotte de numpad-code.



## FASE 1 — SCHAKELAARINSTELLINGEN

De Piloot ziet een van deze kleuren op het kleurenpaneel: Geel, Rood, Groen of Blauw. Vertel de Piloot de schakelaarposities uit de overeenkomstige kolom.

Schakelaar	Geel	Rood	Groen	Blauw
1	Omhoog	Omlaag	Links	Rechts
2	Omlaag	Rechts	Omhoog	Links
3	Links	Omhoog	Rechts	Omlaag
4	Omhoog	Links	Omlaag	Rechts
5	Rechts	Omlaag	Omhoog	Links
6	Omlaag	Omhoog	Links	Omhoog
7	Links	Rechts	Omlaag	Omhoog
8	Rechts	Links	Rechts	Omlaag

## FASE 2 — LED-SEQUENTIE + LETTERS

LED-knoppen lichten op in volgorde. De Piloot vertelt je de volgorde. Vertel de Piloot de juiste letters op basis van de sequentie.

1-2-3-4	<b>ABCD</b>	1-2-4-3	<b>ACBE</b>
1-3-2-4	<b>BADC</b>	1-3-4-2	<b>BDAF</b>
1-4-2-3	<b>CAEB</b>	1-4-3-2	<b>CEAD</b>
2-1-3-4	<b>DBFA</b>	2-1-4-3	<b>DFBC</b>
2-3-1-4	<b>EACF</b>	2-3-4-1	<b>ECFA</b>
2-4-1-3	<b>FBDC</b>	2-4-3-1	<b>FDBE</b>
3-1-2-4	<b>ADEF</b>	3-1-4-2	<b>BCFD</b>
3-2-1-4	<b>CBAE</b>	3-2-4-1	<b>DAFB</b>
3-4-1-2	<b>EFCA</b>	3-4-2-1	<b>FEDB</b>
4-1-2-3	<b>AEBC</b>	4-1-3-2	<b>BFGD</b>
4-2-1-3	<b>CDEA</b>	4-2-3-1	<b>DCBF</b>
4-3-1-2	<b>EBFC</b>	4-3-2-1	<b>FADE</b>

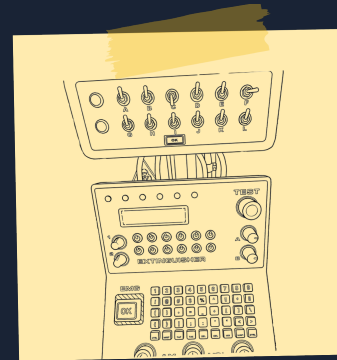
## FASE 3 — NUMPAD-CODE

De Piloot ziet een van deze nummers. Voer de overeenkomstige code in.

1234	<b>4321</b>	1357	<b>7531</b>
2468	<b>8642</b>	2847	<b>4782</b>
3159	<b>9513</b>	3698	<b>8963</b>
4126	<b>6214</b>	4789	<b>9874</b>
5283	<b>3825</b>	5917	<b>7195</b>
6542	<b>2456</b>	7361	<b>1637</b>

Deze puzzel heeft twee fasen.

**Taak:** Bepaal de juiste onderste schakelaarposities op basis van de bovenste, en vind vervolgens op basis van het aantal groene lichten het juiste instrumentbereik en vertel de Piloot de 4 richtingsknoppen en 3 toetsenbordtoetsen.



## FASE 1 — ONDERSTE SCHAKELAARPOSITIES OP BASIS VAN BOVENSTE SCHAKELAARS

De Piloot ziet 6 schakelaars boven en 6 onder. Stel op basis van de bovenste schakelaarposities de 6 onderste schakelaars in op de juiste posities. Schakelaars worden van links naar rechts gelezen.

Vraag hoeveel rode lichten er naast de schakelaars aan zijn. Als 2 rood → TABEL A | 1 rood → TABEL B | 0 rood → TABEL C

Hoe vaak richting gezien?	Tabel A (2 Rood)				Tabel B (1 Rood)				Tabel C (0 Rood)			
	Bovenste schakelaarposities				Bovenste schakelaarposities				Bovenste schakelaarposities			
	Omhoog	OmLaag	Links	Rechts	Omhoog	OmLaag	Links	Rechts	Omhoog	OmLaag	Links	Rechts
Richting 1e keer gezien	OmLaag	Omhoog	Rechts	Links	Links	Rechts	OmLaag	Omhoog	Rechts	Links	Omhoog	OmLaag
Richting 2e keer gezien	Rechts	Links	Omhoog	OmLaag	Omhoog	OmLaag	Links	Rechts	OmLaag	Omhoog	Rechts	Links
Richting 3e keer gezien	Links	Rechts	OmLaag	Omhoog	OmLaag	Omhoog	Rechts	Links	Omhoog	OmLaag	Links	Rechts
Richting 4e keer gezien	Omhoog	OmLaag	Links	Rechts	Rechts	Links	Omhoog	OmLaag	Links	Rechts	OmLaag	Omhoog
Richting 5e keer gezien	OmLaag	Omhoog	Rechts	Links	Links	Rechts	OmLaag	Omhoog	Rechts	Links	Omhoog	OmLaag
Richting 6e keer gezien	Rechts	Links	Omhoog	OmLaag	Omhoog	OmLaag	Links	Rechts	OmLaag	Omhoog	Rechts	Links

Wanneer alle richtingen correct zijn ingevoerd, gaan de groene lichten aan.

## FASE 2 — INSTRUMENT + RICHTING + TOETSENBOARD

Als 0-2 groene lichten → Temperature | 3-4 groene lichten → Fuel | 5-6 groene lichten → Tachometer waarde.

### Als 0-2 groene lichten aan zijn

Temperature ≤200	Bovenste rij 2:Links, Bovenste rij 5:OmLaag, Onderste rij 1:Rechts, Onderste rij 4:Omhoog en 1 @ }
200 < Temperature ≤ 350	Bovenste rij 1:Rechts, Bovenste rij 3:Omhoog, Onderste rij 5:Links, Onderste rij 6:OmLaag en # \$ [
Temperature >350	Bovenste rij 4:OmLaag, Bovenste rij 6:Links, Onderste rij 2:Omhoog, Onderste rij 3:Rechts en % ^ ]

### Als 3-4 groene lichten aan zijn

Fuel ≤10	Bovenste rij 3:Omhoog, Bovenste rij 5:Rechts, Onderste rij 1:OmLaag, Onderste rij 4:Links en 2 & (
10 < Fuel ≤ 20	Bovenste rij 1:Links, Bovenste rij 4:OmLaag, Onderste rij 2:Rechts, Onderste rij 6:Omhoog en * ! {
Fuel >20	Bovenste rij 2:Omhoog, Bovenste rij 6:Links, Onderste rij 3:OmLaag, Onderste rij 5:Rechts en ) -

### Als 5-6 groene lichten aan zijn

Tachometer ≤2100	Bovenste rij 1:OmLaag, Bovenste rij 3:Rechts, Onderste rij 2:Links, Onderste rij 5:Omhoog en 3 = :
2100 < Tachometer ≤ 2400	Bovenste rij 2:Rechts, Bovenste rij 4:Links, Onderste rij 1:Omhoog, Onderste rij 6:OmLaag en + _ ;
Tachometer >2400	Bovenste rij 5:Omhoog, Bovenste rij 6:OmLaag, Onderste rij 3:Rechts, Onderste rij 4:Links en 4 " <

Deze puzzel is de laatste stap van de sessie. Het wordt niet geactiveerd totdat alle andere puzzels zijn opgelost.

**Jouw taak:** Bepaal op basis van de resterende tijd de juiste positie van de linker hendel en de juiste richting van de rechter joystick.

Na het instellen van de hendels, instrueer de Piloot om op de grote **PUSH** knop in het midden te drukken om de sequentie te voltooien.



**⚠ KRIITIEK:** Controleer de resterende tijd → identificeer de overeenkomstige rij → vertel de Piloot de juiste posities voor beide hendels.

RESTERENDE TIJD	LINKER HENDEL	RECHTER HENDEL (JOYSTICK)
0:00 - 0:30	Positie 1	Zuid (Z)
0:31 - 1:00	Positie 2	Zuidwest (ZW)
1:01 - 1:30	Positie 2	Zuidoost (ZO)
1:31 - 2:00	Positie 3	West (W)
2:01 - 2:30	Positie 3	Oost (O)
2:31 - 3:00	Positie 3	Noord (N)
3:01 - 3:30	Positie 4	Noordwest (NW)
3:31 - 4:00	Positie 4	Noordoost (NO)
4:01 - 4:30	Positie 5	Noord (N)
4:30+	Positie 5	Noordoost (NO)