

FATAL RENDEZ VOUS

MURDER PARTY IN FRANCE

de la 5 la 20 de jucători, 8 ani +. Durată medie a jocului: 30 min.

CONȚINUT

33 cărți cu roluri, 1 pereche de cătușe din metal cu 2 chei, 1 papion, sac pentru depozitare.

IDEEA JOCULUI

E vineri seara în centrul Parisului: o casă, oaspeți și un majordom ce îi primește. Dar între invitați se află 2 criminali care și-au rezervat weekend-ul pentru fărâdelele lor. Vor reuși oare să-i elimine pe oaspeți sau aceștia vor fi suficienți de perspicace pentru a-i identifica și aresta?

SCOPUL JOCULUI

Dacă ești un invitat, să îi descoperi pe cei doi criminali până la finalul weekend-ului. Dacă ești un criminal, să comiți crimele alături de complicele tău, fără a fi dibuit.

PREGĂTIREA JOCULUI

De la 5 la 9 jucători: vezi regulile speciale.

De la 10 jucători în sus: nominalizăm un maestru al jocului care își va potri papionul și va ține aproape cătușele. Rolul său este cel al majordomului: el va găzdui jocul astfel încât nu va putea să fie ales ca victimă de către criminali dar nici trimis în închisoare. Majordomul va așeza două scaune alăturate în colțul camerei formând astfel închisoarea. Va lua apoi cele două cărți criminal și va adăuga atâtea cărți invitat necesare pentru ca numărul total de cărți să fie egal cu numărul jucătorilor. Va amesteca aceste cărți și va oferi câte o carte, cu fața în jos fiecărui jucător. Astfel vom afla rolul pe care îl vom avea în joc: invitat sau criminal. Desigur, ne este interzis să arătăm cartea în timpul jocului, mai puțin majordomului, la cererea acestuia.

Notă: pentru primele jocuri ar fi indicat să nu jucați cu cărți speciale (Vampă, Vampir, Cardiac, Alchimist, Insomniac sau Miop). Descrierile acestor cărți le găsiți în conținutul regulilor.

JOCUL PROPRIU ZIS

Invitații au la dispoziție cinci runde, corespunzând celor cinci crime din weekend, pentru a-i demasca pe cei doi criminali dintre ei. Jocul începe cu o crimă Vineri seară.

	Vineri	Sâmbătă	Duminică
Zi	-	2 nd crimă (runda 2)	4 th crimă (runda 4)
Noapte	1 st crimă (runda 1)	3 rd crimă (runda 3)	5 th crimă (runda 5)

O rundă are întotdeauna patru faze, împărțite astfel: 1 crimă, 2 eliberarea suspecților, 3 votul invitaților, 4 arestarea suspecților.

1 Crima. La începutul fiecărei runde, o crimă este comisă de către unul dintre cei doi criminali. Prima crimă are loc Vineri seara. În funcție de momentul zilei (zi sau noapte - vezi tabelul de mai sus) criminalii comit crimele lor în moduri diferite :

Crima pe timp de noapte (fig. 1): Jucătorii intră în cameră (exceptându-i pe cei ce se află în închisoare). Când majordomul spune 'Stop!', toată lumea se oprește și închide ochii... mai puțin majordomul ce rămâne cu ochii deschiși. Acesta îi roagă mai departe pe cei doi criminali să își deschidă ochii și în mod silențios să decidă care dintre ei va comite crima și cine va fi victima. Criminalul se va deplasa apoi către victimă bătând-o ușor de 3 ori pe umăr. Victima își va păstra ochii închiși dar va ridica ambele mâini în aer. Apoi

va începe să numere secundele discret ,pe degete ,de la 10 la 0, timp în care Criminalul se va întoarce silențios către locul său inițial. Când numărătoarea ajunge la 0, acesta 'moare' și printr-un țipăt dă semnalul tuturor că își pot deschide ochii.

Crima pe timp de noapte (fig. 2): Jucătorii intră în cameră (exceptându-i pe cei ce se află în închisoare). Când majordomul spune 'Stop!', toată lumea se oprește. La al doilea 'Stop!', fiecare ne învărtim încet de trei ori, păstrându-ne ochii deschiși urmărindu-i vigilent pe ceilalți. Cei doi prizonieri nu se învărt însă își țin ochii deschiși. Criminalul ce nu a efectuat crima cu o noapte înainte ucide pe unul dintre invitați clipind spre el. Victima termină cele 3 învărteli după care 'moare' din nou printr-un țipăt.

Note:

- dacă unul dintre criminali este în închisoare atunci automat celălalt va efectua crimele.
- indiferent de momentul zilei, nu este posibilă uciderea unui jucător aflat în închisoare. Odată ce un invitat a fost 'omorât', se va îndrepta spre un colț al camerei. El nu va putea vorbi sau lua parte la vot până la sfârșitul jocului.

2 Eliberarea suspecților. Jucătorii închiși în runda precedentă sunt eliberați și pot astfel participa la discuții și vot.

Notă: această acțiune nu va avea loc Vineri seara (prima crimă) întrucât la acest moment nu există prizonieri.

3 Votul invitaților. Jucătorii discută între ei înainte de a vota. Când majordomul spune 'Stop!' fiecare jucător desemnează doi jucători diferiți prin arătarea lor cu câte o mână : același jucător nu poate fi arătat cu două mâini (vezi fig. 3). Apoi majordomul numără voturile și îi închide pe cei 2 jucători cu cele mai multe voturi împotriva lor.

Sfat: pentru a păstra o durată rezonabilă a jocului, îl sfătuim pe majordom să limiteze timpul rezervat discuțiilor premergătoare votului la 2-3 minute.

4 Arestarea suspecților. Astfel, jucătorii împotriva cărora există cele mai multe voturi merg la închisoare. Dacă există o egalitate între mai mulți jucători, votul va fi repetat dar numai pentru jucătorii aflați la egalitate. Dacă în continuare avem egalitate, cel mai tânăr va merge la închisoare. Majordomul le oferă acestora cătușele iar cei doi suspecți iau loc în spațiul închisorii. Dacă aceștia sunt cei doi criminali, jocul se termină (vezi finalul jocului). Altfel, cei doi rămân în închisoare până la următoarea fază 2 'Eliberarea suspecților'.

Important: chiar dacă unul dintre criminali este închis, acesta nu trebuie să își divulge identitatea! Este vital ca invitații să îi închidă pe ambii criminali în același timp pentru a câștiga.

FINALUL JOCULUI

Jocul se termină când cei doi criminali sunt în închisoare în același timp sau când cinci crime au fost comise. Dacă cei 2 criminali au fost expuși înainte de terminarea weekend-ului, invitații câștigă. Altfel, criminalii sunt învingători.

Sfat: Fatal rendez vous este un joc de tip detectiv unde atmosfera jocului cantează foarte mult. Jucătorul ce intruchipează majordomul are un rol cheie deoarece el dictează atmosfera și ritmul jocului. Acesta poate adăuga detalii precum un povestitor al unei întâmplări reale. Pentru a ne asigura de amuzamentul jocului, fiecare putem interpreta un personaj, desigur fără a ne deconspira adevăratul rol în joc.

REGULI PENTRU 5 - 9 JUCĂTORI.

Aranjarea jocului:

Jucătorii iau loc în jurul unei mese. Nu există majordom. Luăm cele două cărți criminal și adăugăm cărți invitat pentru ca numărul cărților să fie egal cu numărul jucătorilor. Amestecăm aceste cărți și luăm câte o carte, cu fața în jos. Astfel vom afla rolul pe care îl vom avea în joc: invitat sau criminal. Desigur, nu ne este permis să arătăm cartea în timpul jocului.

Scopul jocului:

Indiferent dacă ești un invitat sau un criminal, scopul este să îi elimini pe toți membrii taberei opuse.

Jocul propriu zis:

Jocul începe. Este Vineri seară, încet-încet se înnoptează. Cu toții închidem ochii și punem o mână pe masă. După 10 secunde, cei 2 criminali deschid ochii și unul dintre ei comite o crimă printr-o bătaie discretă de 3 ori pe mâna victimei.

După alte 10 secunde, invitatul își anunță moartea printr-un strigăt. Cu toții deschidem ochii și o discuție are loc preț de câteva minute. Apoi fiecare votăm împotriva unei singure persoane la alegere: jucătorul împotriva căruia sunt îndreptate cele mai multe voturi este condamnat și forțat să își arate cartea astfel încât toți ceilalți să o putem vedea. Dacă există o egalitate de voturi, votul se repetă dar doar între cei ce își dispută egalitatea. Dacă egalitatea persistă, cel mai tânăr va fi condamnat.

Important : desigur, jucătorii uciși de criminali sau condamnați de către invitați nu vor putea vorbi sau lua parte la vot până ce jocul nu se va fi terminat.

Apoi ziua se termină și o nouă noapte sosește: o nouă crimă....apoi discuții , votul, condamnarea.

Notă: contrar regulilor pentru 10 sau mai mulți jucători, aici nicio crimă nu este comisă în timpul zilei.

Finalul jocului:

Jocul se termină în momentul în care toți membrii unei tabere (invitați sau criminali) sunt eliminați. Supraviețuitorii sunt câștigători.

PREZENTAREA CĂRȚILOR

Cărțile jocului de bază:

INVITAT (x 22) :

Acesta a sosit pentru a petrece un weekend în casă. Nu are nicio super putere.

CRIMINALUL (x 2) :

Sunt 2 Criminali în joc ce formează o echipă. Doar un criminal poate omorî într-o rundă, fie ea pe timp de zi sau pe timp de noapte:

- noaptea: prin deplasarea în dreptul victimei și 3 bătăi pe umărul acesteia;
- ziua: clipind către victimă.

Cărțile speciale

Pentru a condimenta jocul, puteți aduga unul sau mai multe personaje cu puteri speciale. Doar înlocuiți cărțile invitați cu același număr de cărți speciale cu care doriți să jucați înainte de a începe jocul și a distribui rolurile.

CARDIACUL (x 2) :

În timpul nopții, cardiacul este atât de emoționat încât are nevoie doar de 5 secunde (și

nu 10 ca în cazul celorlalți invitați) pentru a muri.

INSOMNIACUL (x 1) :

În timpul nopții, insomniacul doarme foarte rău, el putând astfel să se trezească și să deschidă ochii pentru a vedea ce se întâmplă... Însă este un risc asumat.

VAMPIRUL (x 2) :

În timpul nopții, dacă un criminal omoară un vampir, acesta își va schimba cartea vampir cu cea a criminalului. Astfel Vampirul devine Criminal. Criminalul anterior va merge la locul său și va muri instantaneu.

VAMPA (x 1) :

În timpul zilei, Vampa alege un jucător căruia îi trimite un sărut. Jucătorul 'sărutat' cade sub farmecele acesteia și va vota precum ea până la finalul jocului. Vampa poate fermeca până la 2 jucători (câte unul pe zi) dar nu este musai să își folosească puterile. Nu poate 'săruta' un jucător aflat în Închisoare. Dacă vampa este asasinată, jucătorii fermecați anterior își recapătă libertatea de vot.

ALCHIMISTUL (x2) :

În timpul nopții, când un criminal ucide un alchimist acesta va mori după zece secunde precum orice invitat. Însă atunci când toată lumea deschide ochii, alchimistul poate reveni la viață divulgându-și cartea și astfel rolul. Alchimistul își poate folosi această putere o singură dată într-un joc.

MIOPUL (x 1) :

În timpul zilei, miopul nu poate vedea nici clipitul criminalului nici sărutul vampei.. Astfel, nu poate fi nici ucis nici fermecat în timpul zilei! În cazul în care criminalul îl alege ca și victimă în timpul zilei, nu se întâmplă nimic, clipitul fiind pur și simplu ignorat și jocul continuă. Asemenea și în cazul sărutului vampe.