

# FATAL RENDEZ VOUS®

MURDER PARTY IN PARIS

Een spel voor 5 tot 20 spelers, vanaf 8 jaar. Gemiddelde duur: 30 min.

## INHOUD

33 rollenkaarten, 1 paar metalen handboeien met 2 sleutels, 1 vlinderdasje, zak.

## HET SPEL

Vrijdagavond midden in Parijs: een landhuis, gasten, en een butler die het gezelschap welkom heet. Maar onder de gasten bevinden zich twee moordenaars die vastbesloten zijn hun misdrijven dit weekend te plegen. Zal het hen lukken de gasten uit de weg te ruimen zonder ontmaskerd te worden, of zullen de gasten zo scherpzinnig zijn dat ze gestopt worden?

## DOEL VAN HET SPEL

Als je een gast bent, ontdek dan de twee moordenaars vóór het eind van het weekend en zet ze in de gevangenis. Als je een moordenaar bent, pleeg dan je moorden met je medeplichtige zonder gearresteerd te worden.

## SPELVOORBEREIDING

**Voor 5 tot 9 spelers:** zie de speciale regels.

**10 of meer spelers:** benoem een spelleider die het vlinderdasje omdoet en de handboeien bij zich houdt. De spelleider heeft de rol van butler. Hij leidt het spel en kan dus geen slachtoffer van de moordenaars worden, en ook niet in de gevangenis gezet worden. De butler zet twee stoelen naast elkaar in een hoek van de kamer, dat is de 'gevangenis'. Dan pakt hij de twee moordenaarskaarten (Assassin) en vult deze aan met gastenkaarten, (Invité) zodat hij evenveel kaarten heeft als er spelers zijn. Hij deelt de kaarten uit, met de afbeelding van de rol naar beneden, en de spelers kijken voorzichtig welke kaart ze hebben. Iedereen kent zo zijn of haar rol en houdt de kaart bij zich. Het is natuurlijk verboden om tijdens het spel te vertellen welke rol je speelt, behalve als de butler het vraagt.

**Let op:** wij raden aan, de eerste keren dat je het spel speelt, dit te doen zonder de speciale kaarten (Vamp, Vampire, Cardiaque, Alchimiste, Insomniaque en Myope). Je vindt de beschrijving van deze kaarten op pagina 19.

## SPELVERLOOP

De gasten hebben vijf rondes, die overeenkomen met de vijf moorden van het weekend, om de twee moordenaars die zich in hun gezelschap bevinden te ontmaskeren. Het spel begint met een moord op vrijdagavond:

	Vrijdag	Zaterdag	Zondag
Dag	-	2e moord (ronde 2)	4e moord (ronde 4)
Nacht	1e moord (ronde 1)	3e moord (ronde 3)	5e moord (ronde 5)

Een ronde van het spel telt altijd vier fasen: **1** moord, **2** vrijlating van de verdachten, **3** stemming door de gasten, **4** gevangenneming van de verdachten.

**1 Moord.** Bij het begin van iedere ronde wordt door één van de twee moordenaars een moord gepleegd. De eerste vindt plaats op vrijdagavond. Afhankelijk van het moment van de dag, dat wil zeggen dag of nacht (zie de tabel hierboven), gaan de moordenaars op een andere manier te werk:

*Moord 's nachts (fig. 1):* De spelers lopen door de kamer (behalve degenen die in

de gevangenis zitten). Als de butler 'Stop!' roept, stopt iedereen en doet de ogen dicht, behalve de butler die oplet. Hij vraagt de moordenaars hun ogen te openen en zonder iets te zeggen te besluiten wie van de twee gaat moorden en wie het slachtoffer zal zijn. De moordenaar loopt dan heel stiltejes naar het slachtoffer en tikt deze persoon 3 keer op de schouder. Het slachtoffer houdt de ogen dicht en doet beide handen omhoog. Hij begint dan zonder geluid te maken met z'n vingers af te tellen van 10 naar 0, wat de moordenaar de tijd geeft om weer stiltejes naar zijn plaats te gaan. Bij 0 sterft het slachtoffer en slaakt een kreet; dan kan iedereen z'n ogen weer openen.

*Moord overdag (fig. 2):* De spelers lopen door de kamer (behalve degenen die in de gevangenis zitten). Als de butler 'Stop!' roept, blijven alle spelers staan. Als hij 'Draai!' roept, draait iedereen heel langzaam drie keer om z'n as, met de ogen open. Iedereen kijkt hierbij heel goed om zich heen. De twee spelers in de gevangenis draaien niet, maar houden de ogen open. De moordenaar die de vorige nacht niet heeft vermoord, vermoord nu één van de spelers door tegen hem te knipogen. Het slachtoffer blijft ronddraaien tot hij drie keer om zijn as is gedraaid en sterft dan met een schreeuw.

### Opmerkingen:

- als één van de twee moordenaars in de gevangenis zit, is het natuurlijk de ander die de moord pleegt.
- zowel overdag als 's nachts is het niet mogelijk een speler in de gevangenis te vermoorden.

Als een gast eenmaal is vermoord, gaat hij naar een hoek van de kamer. Hij kan niet meer praten en ook niet meer stemmen tot het einde van het spel.

**2 Vrijlaten van de verdachten.** De spelers die bij de vorige ronde in de gevangenis zijn gezet, worden vrijgelaten en kunnen dus meedoen aan het overleg en de stemming.

**Let op:** dit gebeurt nog niet op vrijdagavond (eerste moord) omdat er dan nog geen gevangenen zijn.

**3 De stemming door de gasten.** De spelers praten met elkaar voordat ze gaan stemmen. Als de butler 'Stem!' roept, verklaart iedere speler twee verschillende spelers schuldig door met de ene hand naar één van hen en met de andere hand naar de ander te wijzen. Het is niet mogelijk één speler met beide handen aan te wijzen (zie fig. 3). Vervolgens telt de butler de stemmen en stuurt de twee spelers met de meeste stemmen naar de gevangenis.

**Tip:** om de vaart niet uit het spel te halen, adviseren we de butler de overlegtijd tussen de spelers te beperken tot ongeveer 2 of 3 minuten.

**4 Gevangenneming van de verdachten.** De twee spelers met de meeste stemmen gaan naar de gevangenis. Als er op verschillende spelers evenveel stemmen zijn uitgebracht, wordt er opnieuw gestemd, maar alleen op de betreffende spelers. Als het aantal stemmen dan nog steeds gelijk is, gaat de jongste speler naar de gevangenis. De butler doet dan de handboeien om bij de twee verdachten en laat ze zitten op de stoelen. Als het de twee moordenaars zijn, is het spel afgelopen (zie Speleinde). Anders blijven de twee spelers in de gevangenis tot fase 2 van de volgende ronde: 'Vrijlaten van de verdachten'.

**Belangrijk:** ook al is één van de gevangenen een moordenaar, dan nog mag hij niet zeggen wat zijn rol is! De gasten moeten absoluut beide moordenaars tegelijkertijd naar de gevangenis sturen om te winnen.



## SPELEINDE

Het spel is afgelopen als de twee moordenaars tegelijkertijd in de gevangenis zitten of als de vijf moorden gepleegd zijn. Als de twee moordenaars onmaskerd zijn voor het eind van het weekend winnen de gasten. Anders zijn de moordenaars de winnaars.

**Tips:** Fatal Rendez Vous is een onderzoeksspel, maar de sfeer die wordt gecreëerd is heel belangrijk. De speler die de rol van butler op zich neemt, heeft een sleutelrol want hij zorgt voor de sfeer en het tempo van het spel. Hij kan details geven, doen alsof hij echt een verhaal vertelt. Om plezier in het spel te hebben is het belangrijk dat iedereen een personage speelt, zonder echter aanwijzingen te geven over zijn rol in het spel.

## SPELREGELS VOOR 5 TOT 9 SPELERS.

### Spelvoorbereiding:

De spelers gaan om een tafel zitten. Er is geen butler. Neem de twee moordenaarskaarten (Assassin) en vul deze aan met gastenkaarten (Invité), zodat er evenveel kaarten als spelers zijn. Deel de rollenkaarten uit met de afbeelding van de rol naar beneden; iedere speler kijkt voorzichtig wat zijn rol is.

Het is natuurlijk verboden om tijdens het spel te vertellen welke rol je speelt.

### Doel van het spel:

Of je nu bij de gasten of de moordenaars hoort, het doel is alle spelers van het andere kamp uit te schakelen.

### Spelverloop:

Het spel begint. Het is vrijdagavond, de nacht valt. Iedereen doet de ogen dicht en legt een hand op tafel. Na 10 seconden openen de twee moordenaars de ogen en één van hen vermoordt één van de gasten door 3 keer zachtjes op diens hand te tikken.

Na 10 seconden slaakt de gast een schreeuw en sterft. Iedereen wordt wakker en er wordt een paar minuten overlegd. Dan stemt iedereen tegen één persoon naar eigen keuze. De speler met de meeste stemmen wordt beschuldigd en moet zijn kaart omdraaien zodat de afbeelding van de rol zichtbaar wordt. Als er op verschillende spelers evenveel stemmen zijn uitgebracht, wordt er opnieuw gestemd, maar alleen op de betreffende spelers. Als het aantal stemmen dan nog steeds gelijk is, wordt de jongste speler 'opgeofferd'.

**Belangrijk:** de vermoorde of opgeofferde spelers kunnen natuurlijk niet meer praten of deelnemen aan de stemming.

De dag gaat voorbij, en er komt een nieuwe nacht: nieuwe moord... opnieuw overleg, stemming, opoffering.

**Let op:** in tegenstelling tot de regels voor 10 spelers of meer worden er geen moorden overdag gepleegd!

### Speleinde:

Het spel is afgelopen als alle spelers van één kamp (moordenaars of gasten) uitgeschakeld zijn. Het kamp van de overlevenden wint het spel.

## PRESENTATIE VAN DE KAARTEN

### De kaarten van het basisspel

#### INVITÉ (GAST) (x 22):

De gast komt een weekendje op het kasteel doorbrengen. Hij heeft geen speciale bevoegdheden.

#### ASSASSIN (MOORDENAAR) (x 2):

Er zijn twee moordenaars in het spel, die samenwerken. Er is steeds één moordenaar per keer actief, 's nachts of overdag:

- 's nachts: door naar zijn slachtoffer toe te gaan en hem 3 keer op de schouder te tikken;
- overdag: met een knipooeg naar zijn slachtoffer.

### De speciale kaarten

Om het spel wat extra pit te geven, kun je één of meer personages met speciale bevoegdheden toevoegen. Daarvoor vervang je het gewenste aantal gastenkaarten door hetzelfde aantal speciale kaarten voordat de rollen worden verdeeld.

#### CARDIAQUE (HARTPATIËNT) (x 2):

De hartpatiënt is dermate gespannen dat hij 's nachts al na 5 seconden sterft (en niet na 10 zoals de andere spelers) als hij wordt vermoord.

#### INSOMNIAQUE (SLAPELOZE) (x 1):

De slapeloze slaapt 's nachts slecht, hij kan dus wakker worden en z'n ogen openen om, als hij dat wil, te zien wat er gebeurt... op eigen risico natuurlijk.

#### VAMPIRE (VAMPIER) (x 2):

Als een moordenaar 's nachts de vampier wil vermoorden, haalt deze de vampierkaart tevoorschijn en ruilt deze met die van de moordenaar. De vampier wordt dus een moordenaar. De moordenaar gaat terug naar z'n plaats en sterft meteen.

#### VAMP (VAMP) (x 1):

De vamp kiest overdag een speler en stuurt hem op afstand een kus. De 'gevampte' speler valt voor de charme van de vamp en moet precies zoals zij stemmen tot het eind van het spel. De vamp kan maximaal 2 spelers verleiden (1 per dag) maar is niet verplicht haar bevoegdheid te gebruiken. Het is niet mogelijk een speler die in de gevangenis zit te 'vampen'. Als de vamp sterft, zijn de spelers die in haar greep waren weer vrij om te stemmen zoals ze dat zelf willen.

#### ALCHIMISTE (ALCHEMIST) (x 2):

Als een moordenaar 's nachts de alchemist vermoordt, sterft hij gewoon met de ogen dicht en slaakt na 10 seconden een kreet. Als iedereen wakker wordt, laat hij zijn kaart zien en komt op wonderbaarlijke wijze weer tot leven. Let op, de alchemist kan zijn bevoegdheid slechts eenmaal tijdens het spel gebruiken.

#### MYOPE (BIJZIENDE) (x 1):

De bijziende ziet overdag de knipogen van de moordenaars en de kusjes van de vamp niet. Hij kan dus overdag niet worden vermoord en ook niet 'gevamp't! Als een moordenaar hem overdag als slachtoffer kiest door hem een knipooeg te geven, gebeurt er niks. De moord is gewoon voorkomen en het spel gaat door.



# FATAL RENDEZ VOUS®

MURDER PARTY IN PARIS

5 à 20 joueurs - dès 8 ans - durée d'une partie : 30 mn.

## CONTENU

32 cartes « Rôle », 1 paire de menottes en métal avec 2 clés, 1 nœud papillon, sac de transport.

## IDÉE DU JEU

Vendredi soir en plein Paris : un manoir, des invités et un Majordome qui accueille tout ce beau monde. Mais parmi les Invités se cachent deux Assassins qui sont bien décidés à commettre leurs méfaits durant le week-end. Parviendront-ils à éliminer des Invités sans se faire démasquer ou les Invités seront-ils assez perspicaces pour les arrêter ?

## BUT DU JEU

Si vous êtes un Invité, découvrez les deux Assassins avant la fin du week-end et mettez-les en prison. Si vous êtes un Assassin, commettez vos crimes avec votre complice sans vous faire arrêter.

## MISE EN PLACE

De 5 à 9 joueurs : voir règle spéciale.

**10 joueurs et plus :** désignez un maître du jeu qui met le nœud papillon et récupère les menottes. Son rôle est celui du Majordome : il doit animer le jeu et ne peut donc pas être désigné comme victime par les Assassins, ni être mis en prison. Le Majordome installe deux chaises côte à côte dans un coin de la pièce pour former la « prison ». Il prend ensuite les deux cartes Assassins et complète avec des cartes Invité pour avoir autant de cartes que de joueurs. Il distribue une carte, face cachée, à chaque joueur qui en prend discrètement connaissance : chacun connaît ainsi son rôle et conserve la carte avec lui. Il est bien entendu interdit de dévoiler son rôle au cours de la partie, sauf au Majordome s'il le demande.

**Note :** pour vos premières parties, nous vous conseillons de jouer sans les cartes spéciales (Vamp, Vampire, Cardiaque, Alchimiste, Insomniaque et Myope). Sinon, retrouvez le descriptif de ces cartes en fin de règles.

## DÉROULEMENT DU JEU

Les Invités ont cinq tours de jeu, correspondant aux cinq crimes du week-end, pour démasquer les deux Assassins qui se cachent parmi eux. La partie débute par un meurtre le vendredi soir :

	Vendredi	Samedi	Dimanche
Jour		2 <sup>e</sup> meurtre (tour 2)	4 <sup>e</sup> meurtre (tour 4)
Nuit	1 <sup>er</sup> meurtre (tour 1)	3 <sup>e</sup> meurtre (tour 3)	5 <sup>e</sup> meurtre (tour 5)

Un tour de jeu se déroule toujours en quatre phases, découpées comme suit : 1 meurtre, 2 libération des suspects, 3 vote des invités, 4 emprisonnement des suspects.

**1 Meurtre.** À chaque début de tour, un meurtre est commis par l'un des deux Assassins. Le premier se déroule le vendredi soir. Selon le moment de la journée, c'est-à-dire jour ou nuit (voir tableau ci-dessus), les Assassins procèdent d'une façon différente :

**Meurtre de nuit (fig.1) :** Les joueurs marchent dans la pièce (sauf ceux qui sont en prison). Au « Top ! » du Majordome, tous s'arrêtent et ferment les yeux...sauf le Majordome, qui veille. Ce dernier demande aux deux Assassins d'ouvrir les yeux et de décider en silence lequel des deux va tuer et qui sera leur victime. L'Assassin se déplace alors discrètement jusqu'à sa victime et lui tape 3 fois sur l'épaule. La victime garde les yeux fermés et lève les deux mains. Elle entame alors un décompte silencieux de 10 à 0 avec les doigts, ce qui laisse du temps à l'Assassin pour revenir discrètement à sa place. À 0, la victime meurt en poussant un cri : tout le monde peut alors ouvrir les yeux.

**Meurtre de jour (fig.2) :** Les joueurs marchent dans la pièce (sauf ceux qui sont en prison). Au « Top ! » du Majordome, tous les joueurs s'arrêtent sur place. Au 2<sup>e</sup> « Top ! », chacun fait trois tours très lentement sur lui-même en gardant les yeux ouverts et en observant bien autour de lui. Les deux joueurs en prison ne tournent pas, mais gardent les yeux ouverts. L'Assassin qui n'a pas tué la nuit précédente tue un des joueurs en lui faisant un clin d'œil. La victime finit ses trois tours sur elle-même puis meurt en poussant un cri.

### Notes :

- si l'un des deux Assassins est en prison, c'est automatiquement l'autre qui tue.
  - que ce soit de jour ou de nuit, il n'est pas possible de « tuer » un joueur en prison.
- Une fois qu'un Invité a été « assassiné », il se place dans un coin de la pièce : il ne peut plus parler, ni prendre part au vote jusqu'à la fin de la partie.

**2 Libération des suspects.** Les joueurs mis en prison au tour précédent sont libérés et peuvent donc participer aux discussions et au vote.

**Note :** cette action n'est pas réalisée le vendredi soir (premier meurtre) puisqu'il n'y a pas encore de prisonniers.

**3 Le vote des invités.** Les joueurs discutent entre eux avant de procéder au vote. Au « Top ! » du Majordome, chaque joueur désigne distinctement deux joueurs différents en pointant une main vers chacun : on ne peut pas désigner le même joueur avec ses deux mains (voir fig. 3). Puis le Majordome procède au décompte des voix pour envoyer les deux joueurs ayant le plus de voix contre eux en prison.

**Conseil :** afin que le jeu ne perde pas en rythme, nous conseillons au Majordome de limiter le temps des discussions entre les joueurs à 2 ou 3 minutes environ.

**4 Emprisonnement des suspects.** Les deux joueurs ayant le plus de voix contre eux vont en prison. S'il y a égalité entre plusieurs joueurs, on refait un vote mais uniquement contre les joueurs concernés. S'il y a encore égalité, c'est le plus jeune qui va en prison. Le Majordome passe alors les menottes aux deux suspects et les fait asseoir : si ce sont les deux Assassins, la partie prend fin (voir Fin de partie). Sinon, les deux joueurs restent en prison jusqu'à la phase 2 « Libération des suspects ».

**Important :** même si l'un des deux prisonniers est un Assassin, il ne doit pas dévoiler son rôle ! Les Invités doivent absolument envoyer les deux Assassins en prison en même temps pour gagner.

## FIN DE PARTIE

La partie s'achève dès que les deux Assassins sont en prison en même temps ou que les cinq meurtres ont été commis. Si les deux Assassins ont été démasqués avant la fin du week-end, les Invités gagnent. Sinon, les deux Assassins sont les gagnants.

**Conseils :** Fatal rendez vous est un jeu d'enquête mais l'ambiance apportée au jeu fait toute la différence. Le joueur incarnant le Majordome a un rôle clé puisqu'il installe l'ambiance du jeu et rythme la partie. Il peut donner des détails, faire comme s'il racontait réellement une histoire. Il est important pour le plaisir du jeu que chacun « interprète » un personnage, sans toutefois donner d'indice sur son rôle dans la partie.



## RÈGLE POUR 5 À 9 JOUEURS.

### Mise en place :

Les joueurs se placent autour d'une table. Il n'y a pas de Majordome. Prenez les deux cartes Assassin et complétez avec des cartes Invité pour avoir autant de cartes que de joueurs. Distribuez une carte Rôle face cachée à chaque joueur qui la regarde secrètement.

Il est bien entendu interdit de dévoiler son rôle durant la partie.

### But du jeu :

Que vous soyez dans le camp des Invités ou dans le camp des Assassins, votre but est d'éliminer tous les membres de l'autre camp.

### Déroulement de la partie :

La partie commence. Nous sommes vendredi soir, la nuit tombe. Tout le monde ferme les yeux et pose une main sur la table. Au bout de 10 secondes, les deux Assassins ouvrent les yeux et l'un d'eux tue l'un des Invités en tapant 3 fois doucement sur sa main. Au bout de 10 secondes, l'Invité pousse un cri et meurt. Tout le monde se réveille et on discute quelques minutes. Puis chacun vote contre une et une seule personne de son choix : le joueur ayant le plus de voix contre lui est sacrifié à la vindicte populaire et retourne sa carte, face visible. S'il y a égalité entre plusieurs joueurs, on refait un vote, mais uniquement contre les joueurs concernés. S'il y a encore égalité, c'est le plus jeune, qui est sacrifié.

**Important :** les joueurs « assassinés » ou « sacrifiés » ne peuvent bien entendu plus parler ni prendre part aux votes.

Puis le jour passe et une nouvelle nuit arrive : nouveau meurtre... puis discussions, vote, sacrifice.

**Note :** contrairement à la règle pour 10 joueurs, aucun meurtre n'est commis de jour !

### Fin de la partie :

Le jeu s'arrête lorsque tous les membres d'un camp (Assassin ou Invité) ont été éliminés. C'est le camp des survivants qui emporte la partie.

## PRÉSENTATION DES CARTES

### Les cartes du jeu de base

#### INVITÉ (x 22) :

Il est venu passer un week-end au Château. Il n'a pas de pouvoir particulier.

#### ASSASSIN (x 2) :

Il y a deux Assassins dans le jeu qui font équipe. Un seul Assassin agit à la fois, la nuit ou le jour :

- la nuit : en se déplaçant jusqu'à sa victime puis en lui tapant 3 fois sur l'épaule ;
- le jour : avec un clignement d'œil vers sa victime.

### Les cartes spéciales

Pour ajouter du piment à la partie, vous pouvez ajouter un ou des personnage(s) aux pouvoirs particuliers. Pour cela, remplacez le nombre de carte Invité de votre choix par le même nombre de cartes spéciales avant la distribution des rôles.

#### CARDIAQUE (x 2) :

Pendant la nuit, le Cardiaque est tellement nerveux qu'il meurt en 5 secondes (et non en 10 comme les autres joueurs) quand on le tue.

#### INSOMNIAQUE (x 1) :

Pendant la nuit, l'Insomniaque dort mal, il peut donc se réveiller et ouvrir les yeux pour voir, s'il le souhaite, ce qui se passe... à ses risques et périls.

#### VAMPIRE (x 2) :

Pendant la nuit, si un Assassin vient tuer le Vampire, celui-ci sort sa carte Vampire et l'échange avec celle de l'Assassin. Le Vampire devient donc un Assassin. L'ancien Assassin retourne à sa place et meurt instantanément.

#### VAMP (x 1) :

Pendant le jour, la Vamp choisit un joueur et lui fait un bisou à distance. Le joueur « vampé » tombe sous son charme et doit voter exactement comme elle jusqu'à la fin de la partie. La Vamp peut charmer jusqu'à 2 joueurs (1 par jour) mais n'est pas obligée d'utiliser son pouvoir. Elle ne peut « vampé » un joueur se trouvant en prison. Si la Vamp meurt, les joueurs sous son emprise retrouvent leur liberté de vote.

#### ALCHIMISTE (x2) :

Pendant la nuit, si un Assassin vient tuer l'Alchimiste, celui-ci meurt normalement les yeux fermés en poussant un cri au bout des 10 secondes. Quand tout le monde se réveille il sort sa carte et revient miraculeusement à la vie. Attention l'Alchimiste ne peut utiliser son pouvoir qu'une seule fois pendant la partie.

#### MYOPE (x 1) :

Pendant la journée, le Myope ne voit pas les clins d'œil des Assassins ni les bisous de la Vamp... Il ne peut donc être ni tué ni vampé pendant la journée ! Au cas où un Assassin le choisit comme victime de jour et lui fait un clin d'œil, rien ne se passe : le meurtre est tout simplement évité et le jeu continue.