



# FATAL RENDEZ-VOUS<sup>®</sup>



# FATAL RENDEZ VOUS®

MURDER PARTY IN PARIS

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

## CONTENU

33 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 2e « 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) :**

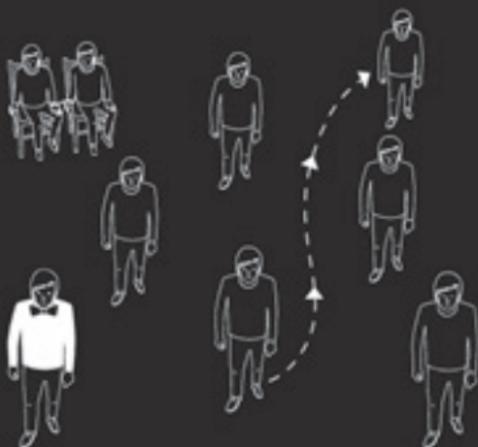
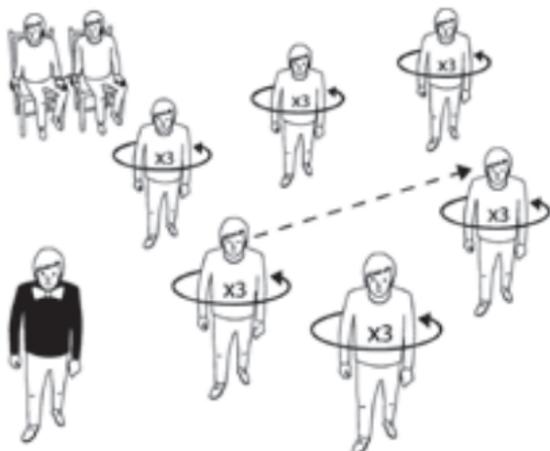
Pendant le jour, la Vamp choisit un joueur et lui fait un bisou à distance. Le joueur « vampé » tombe sous son charme et doit voter exactement comme elle jusqu'à la fin de la partie. La Vamp peut charmer jusqu'à 2 joueurs (1 par jour) mais n'est pas obligée d'utiliser son pouvoir. Elle ne peut « vampé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

**1****2****3**

