

FATAL RENDEZ VOUS

MURDER PARTY IN PARIS

Mäng 5 kuni 20 mängijale, vanusele 8+. Mängu kestus: u. 30 minutit

MÄNGU OSAD

33 rollikaarti, üks paar metallist käeraudasid kahe võtmega, üks kivilips, kott.

MÄNGU IDEE

Reedeõhtune pidu Pariisi kesklinna uhkes häärberis, kaunid külalised ja ülemteener neid tervitamas. Külaliste hulgas on aga kaks mõrvarit, kes on otsustanud oma tumedaid tegusid nädalavahetuse jooksul ellu viima hakata. Kas neil õnnestub vahele jäämata külalisi kõrvaldada? Või on külalised piisavalt tähelepanelikud, et mõrvarid luku taha panna?

MÄNGU EESMÄRK

Peokülalisena pead kahe mõrtsuka isikud tuvastama ja nad vangi saatma hiljemalt pühapäeva õhtuks. Mõrtsukana peate koos kaasosalisega oma kuritööd toime panema ilma vahele jäämata.

ETTEVALMISTUS

5 kuni 9 mängijat: vaata erireegleid.

10 ja rohkem mängijat: määrake endi hulgast mängujuht, kes paneb kaela kivilipsu ning võtab enda kätte käerauad. Mängujuhi rolliks on olla ülemteener: tema peab mängu juhtima ning seega ei saa teda valida mõrvarite ohvriks ega ka vangistada. Ülemteener paneb toa nurka valmis kaks tooli, mis kujutavad endist „vanglat”. Seejärel võtab ta kaks mõrtsuka («Assassin») kaarti ning lisab neile sobiva arvu peokülaliste kaarte («Invité») nii, et kokku oleks kaarte sama palju kui mängijaid. Ta jagab igale mängijale varjatult kaardi. Mängijad saavad kaardilt teada oma rolli edasises mängus ning jätavad kaardi enda kätte. Otseloomulikult ei ole mängijatel lubatud mängu kestel oma rolli avalikustada välja arvatud juhul, kui seda palub ülemteener.

Tähelepanu: esimeste mängude korral soovime mängida ilma erikaartideta (Vamp, Vampire, Cardiaque, Alchimiste, Insomniacque and Myope). Erikaartide täpsed kirjeldused leiad reeglite lõpust.

MÄNGU KÄIK

Peokülalistel (Invité) on aega viis käiku, mis vastavad nädalavahetuse jooksul toimepandavale viiele kuritööle, et endi hulka peitunud kaks mõrtsukat paljastada. Mäng algab mõrvaga reede õösel:

	Reede	Lauapäev	Pühapäev
Päev	-	2. mõrv (2. käik)	4. mõrv (4. käik)
Õö	1. mõrv (1. käik)	3. mõrv (3. käik)	5. mõrv (5. käik)

Igal käigul on alati järgmised neli faasi: 1 – mõrv, 2 – kahtlusaluste vabastamine, 3 – peokülaliste hääletus, 4 – kahtlusaluste vangistamine.

1 Mõrv. Iga käigu alguses paneb üks mõrtsukatest toime mõrva. Esimene mõrv toimub reede õhtul. Olenevalt kellaajast, st kas päeval või õösel (vt ka eelpool toodud tabelit), toimuvad mõrvad erinevalt:

Õine mõrv (joonis 1): Mängijad liiguvad toas ringi (välja arvatud need, kes on vangs). Kui ülemteener hüüab „Stopp!”, kõik peatuvad ja sulevad silmad, välja arvatud ülemteener, kes jälgib toimuvat. Ülemteener palub kahel mõrtsukal silmad avada ja

omavahel vaikselt kokku leppida, kumb neist sooritab mõrva ning kes saab nende ohvriks.

Mõrtsukas liigub vaikselt oma ohvri juurde ja koputab talle kolm korda õlale. Ohver hoiab oma silmad suletuna ja tõstab mõlemad käed. Seejärel hakkab ta hääletult sõrmedel numbreid lugema kümnest nullini. Selle aja jooksul peab Mõrtsukas vaikselt tagasi oma kohale jõudma. Nullini jõudes sureb ohver karjatusega ning ülejäänud mängijad võivad silmad avada.

Päevane mõrv (joonis 2): Mängijad liiguvad toas ringi (välja arvatud need, kes on vangis). Kui ülemteener hüüab „Stopp!”, jäävad kõik mängijad paigale. Ülemteenri hüüde „Hopp!” peale hakkavad kõik mängijad väga aeglaselt pöörama ning teevad kolm täisringi ümber iseenda. Pöörlemise ajal hoiavad mängijad silmad lahti ja jälgivad tähelepanelikult ümbritsevat. Kaks vangis olevat mängijat ei pöörle, kuid hoiavad oma silmad lahti. Mõrtsukas, kes eelneval õöl ei tapnud, tapab nüüd ühe mängijatest talle silma pilgutades. Ohver lõpetab oma kolm täispööret ja sureb seejärel karjatusega.

Märkused:

- Kui üks mõrtsukatest on vangis, sooritab mõrva tema asemel teine mõrtsukas.
- Olenemata sellest, kas on päev või öö, ei ole võimalik vangis olevat mängijat mõrvata. Mõrvatud küllaline läheb toa nurka ning ei tohi enam rääkida, hääletada ega muul moel mängust osa võtta kuni mängu lõpuni.

2 Kahtlusaluste vabastamine. Eelmisel käigul vangistatud mängijad lastakse vangist vabaks ning nad võivad osaleda järgnevas arutelus ja hääletuses.

Märkus: kahtlusaluste vabastamist ei toimu reede õhtul esimese mõrva järel, sest siis ei ole kedagi vangistatud.

3 Peokülaste hääletus. Enne hääletamist peavad mängijad omavahel nõu. Ülemteenri hüüde „Stopp!” peale osutavad kõik mängijad kätega selgelt ja arusaadavalt kahele erinevale mängijale (vt joonis 3). Ülemteener loeb hääled kokku ja saadab kaks enim hääli saanud mängijat vangis.

Soovitus: mängu tempo hoidmiseks soovitame ülemteenril piirata arutelu pikkust kahekolme minutiga.

4 Kahtlusaluste vangistamine. Kaks enim hääli saanud mängijat lähevad vangis. Võrdsete hääle korral korraldatakse uus hääletus vaid nende mängijate osas. Võrdne tulemus teises hääletusvoorus tähendab, et vangis läheb noorim kõnealustest mängijatest. Ülemteener annab käeraud kahele kahtlusalusele ja paneb nad „vangla” toolidele istuma. Juhul, kui mõlemad vangistatud on mõrtsukad, mäng lõppeb. Muudel juhtudel jäävad kaks mängijat vangis kuni järgmise käigu teise faasini – kahtlusaluste vabastamine.

Oluline: isegi kui üks vangistatutest on mõrtsukas, ei tohi ta oma rolli avaldada! Oluline on, et küllalised suudaks mõlemad mõrtsukad samaaegselt vangis saata.

MÄNGU LÕPP

Mäng lõppeb kui mõlemad mõrtsukad on samaaegselt vangis või mõrtsukad on kõik viis mõrva edukalt sooritanud. Peoküllalised võidavad, kui mõrtsukad paljastati enne nädalavahetuse lõppu. Vastasel juhul võidavad mõrtsukad.

Nõuanne: „Fatal rendez vous“ on iseenesest detektiivimäng, aga kõige olulisem mängu

juures on siiski atmosfäär. Ülemteenrit kehistaval mängijal on atmosfääri loomisel ja mängu tempo hoidmisel kandev roll. Mängu juhtimisele võib ta lisada pisiasju, repliike, mis aitavad meeleolu tekitada ja mängijatel tunda end osana põnevusjutust. Parima elamuse saamiseks mängust on oluline, et kõik mängijad oma rolli sisse elaksid, kuid samas ei tohiks nad anda vihjeid oma rolli kohta mängus.

REEGLID 5 KUNI 9 MÄNGIJA JAKS

Ettevalmistus:

Mängijad istuvad ümber laua. Ülemteenrit selles mänguvariandis ei ole. Võtke kaks mõrtsuka («Assassin») kaarti ja lisage neile piisav arv peokülaliste («Invité») kaarte nii, et kaarte oleks sama palju kui mängijaid. Jagage kõigile mängijatele üks rollikaart nii, et teised mängijad seda ei näe.

Enda rolli avalikustamine mängu kestel ei ole loomulikult lubatud.

Mängu eesmärk:

Olenemata sellest, kas oled peokülaline või mõrtsukas – sinu eesmärk on elimineerida kõik vastaspoole mängijad.

Mängu käik:

Mäng algab reede õhtul, väljas hakkab pimedaks minema. Kõik sulgevad oma silmad ja panevad ühe käe laua peale. Kümne sekundi pärast avavad kaks mõrtsukat silmad ja üks neist mõrvab ühe külalistest tema käe pihta kolm korda vaikselt köputades.

Kümne sekundi pärast mõrvatud külaline karjatab ja sureb. Ülejäänud mängijad avavad silmad ja arutavad mõned minutid selle üle, kes võiks olla mõrtsukas. Seejärel hääletab iga mängija ühe kaasmängija vastu. Enim vastuhääli saanud mängija lintšitakse ning tema kaart keeratakse ümber kõigile nägemiseks. Juhul, kui mitu mängijat saavad võrdsest hääli, korratakse hääletust vaid nende mängijate vahel. Juhul, kui ka teine hääletus lõpeb viigiga, lintšitakse ära noorim mängija.

Oluline: loomulikult ei tohi „mõrvatud“ ja „lintšitud“ mängijad enam rääkida, hääletada ega muul moel mängust osa võtta.

Sellelga on päev läbi ja saabub järgmine öö: uus mõrv... uus arutelu, hääletus ja lintšimine.

Märkus: erinevalt 10-mängija mängu reeglitest, selles variandis päevasel ajal mõrvasid ei sooritata!

Mängu lõpp:

Mäng lõpeb siis, kui kõik ühe poole mängijad (mõrtsukad või külalised) on elimineeritud. Ellujääjatega pool võidab mängu.

KAARTIDE KIRJELDUSED

Põhimängu kaardid

INVITÉ («PEOKÜLALINE») (x 22):

Peokülaline on tulnud häärberisse nädalavahetust veetma. Tal ei ole erivõimeid.

ASSASSIN («MÕRTSUKAS») (x 2):

Mängus on kaks mõrtsukat, kes moodustavad koos tegutseva meeskonna. Mõrtsukad tapavad öösel ja päeval kordamööda:

- öösel: mõrtsukas jalutab oma ohvri juurde ja koputab talle kolm korda õlale;
- päeval: mõrtsukas pilgutab oma ohvrile silma.

Erivõimetega rollikaardid

Mängu huvitavamaks tegemiseks võib mängu lisada mitmesuguseid erivõimetega tegelasi. Asenda sobiv arv peokülaliste kaarte sama paljude erikaartidega enne rollide jagamist.

CARDIAQUE («SÜDAMEHAIGE») (x 2):

Südamehaige on õõsel nii närviline, et sureb juba 5 sekundit pärast Mõrtsuka ohvriks langemist (mitte 10 sekundiga nagu ülejäänud mängijad).

INSOMNIAQUE («UNETU») (x 1):

Unetu külaline magab õõsel nii kehvasti, et võib ärgata, silmad avada ja ringi vaadata. Juhul kui ta midugi soovib selle võimalike tagajärgedega riskida...

VAMPIRE («VAMPIIR») (x 2):

Kui mõrtsukas õõsel vampiiri tapab, võtab too välja vampiiri kaardi ja vahetab selle mõrtsuka kaardi vastu. Vampiirist saab uus mõrtsukas. Endine mõrtsukas läheb tagasi oma kohale ja sureb kohe self.

VAMP («VAMP») (x 1):

Päevasel ajal valib vamp ühe mängija ning saadab talle õhusuudluse. „Suudluse“ saanud mängija langeb vambi veetluse ohvriks ja on sunnitud kuni mängu lõpuni hääletama vambiga ühtmoodi. Vamp võib võrgutada kuni kaks mängijat (ühe kummalgi päeval), kuid ta ei ole kohustatud oma erivõimet kasutama. Vamp ei saa „suudelda“ vangis olevat mängijat. Vambi surma korral vabanevad mängijad tema lummusest ja võivad jälle oma äranägemise järgi hääletada.

ALCHIMISTE («ALKEEMIK») (x2):

Kui alkeemik õõsel mõrtsuka ohvriks langeb, sureb ta suletud silmadega ja karjatusega 10 sekundi pärast. Kui kõik mängijad on ärganud, võtab ta välja oma kaardi ja ärkab võluvael uuesti ellu. Märkus: alkeemik saab oma erivõimet kasutada vaid üks kord mängu jooksul.

MYOPE («LÜHINÄGELIK») (x 1):

Lühinägelik külaline ei näe päevasel ajal ei mõrtsukate silmapilgutust ega vambi suudlusi. Seega ei ole võimalik teda päeval ei mõrvata ega võrgutada! Miskit ei juhtu, kui mõrtsukas ta päeval enda ohvriks valib ja talle pilgutab: mõrv jääb lihtsalt ära ja mäng jätkub.