

# FATAL RENDEZ VOUS

MURDER PARTY IN PARIS

Žaidimas skirtas 5–20 žaidėjų, nuo 8 m. amžiaus. Vidutinė trukmė: 30 min.

## ŽAIDIMO RINKINYS

33 "Vaidmenų" kortos, 1 pora metalinių antrankių su 2 raktais, 1 varlytė, medžiaginis maišelis.

## ŽAIDIMO IDĖJA

Penktadienio vakaras Paryžiaus centre: rūmai, svečiai ir juos pasitinkantis liokajus. Tačiau tarp svečių įsimašę du žudikai, nusprendę atlikti savo nešvarius darbelius būtent šį savaitgalį. Ar jiems pavyks nužudyti pasirinktus svečius ir likti nepastebėtiems, ar visgi svečiai sugebės išnarplioti mįslę ir laiku sučiupti žudikus?

## ŽAIDIMO TIKSLAS

Jei jums teko svečio vaidmuo, išnarpliokite dviejų žmogžudžių mįslę prieš pasibaigiant savaitgaliui ir pasodinkite juos į kalėjimą. Jei jums teko žudiko vaidmuo, įgyvendinkite suplanuotus nusikaltimus kartu su bendrininku ir išvenkite būti sučiupti.

## PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

**Nuo 5 iki 9 žaidėjų:** žiūrėkite ypatingas taisykles.

**Daugiau nei 10 žaidėjų:** išrinkite žaidėją, kuris užsidės varlytę ir saugos antrankius. Jis žaidimo metu atliks liokajaus vaidmenį: jis valdys žaidimo situaciją, todėl negali nei būti pasirinktas kaip žudikų auka, nei būti pasodintas į kalėjimą. Liokajus kambario kampe viena šalia kitos sustato dvi kėdes, kurias bus "kalėjimu". Tuomet liokajus sumaišo abi žudikų kortas su tiek svečių kortų («Invité»), kad bendras kortų skaičius būtų lygus žaidėjų skaičiui. Liokajus išdalina po užverstą kortą kiekvienam žaidėjui, o žaidėjas, gavęs kortą, atsargiai ją pasižiūri, ir saugiai pasideda šalia savęs. Žaidėjas negali atskleisti turimo vaidmens kitiems žaidėjams viso žaidimo metu, išskyrus liokajų, šiam paprašius.

**Pastaba:** pradedantiesiems žaidėjams patariama žaisti be ypatingų kortų (Viliotojos, Vampyro, Širdininko, Alchemiko, Naktibalδος ir Trumparegio). Kitais atvejais, kortų aprašymus žiūrėkite žemiau.

## ŽAIDIMO EIGA

Svečiai (Invité) iš viso turi penkis ėjimus, atitinkančius penkis savaitgalio nusikaltimus, kad atskleistų tarp jų įsimašiusius Žudikus. Žaidimą pradeda žudikas penktadienio vakarą:

	Penktadienis	Šeštadienis	Sekmadienis
Diena	-	2 žmogžudystė (2 ėjimas)	4 žmogžudystė (4 ėjimas)
Naktis	1 žmogžudystė (1 ėjimas)	3 žmogžudystė (3 ėjimas)	5 žmogžudystė (5 ėjimas)

Kiekvieną ėjimą sudaro keturi etapai, tokia tvarka: 1) žmogžudystė, 2) įtariamųjų išlaisvinimas, 3) svečių balsavimas, 4) įtariamųjų suėmimas.

**1. Žmogžudystė.** Kiekvieno ėjimo pradžioje vienas iš žudikų įvykdo žmogžudystę. Pirmoji auka nužudoma penktadienio vakarą. Priklausomai nuo paros meto, t.y. dieną ar naktį (žr. lentelę aukščiau), skiriasi žmogžudystės metodas:

**Naktinė žmogžudystė (pav. 1):** Žaidėjai vaikšto po kambarį, iki kol liokajus sušunka "Stop!". Visi žaidėjai turi sustoti ir užsimerkti... išskyrus liokajų, kuris viską stebi. Liokajus paprašo abiejų Žudikų atsimerkti ir be žodžių nuspręsti, kuris iš jų įvykdys žmogžudystę ir pasirinkti auką.

Tuomet aktyvus Žudikas tyliai prieina prie pasirinktos aukos ir tris kartus paliečia aukos petį. Nužudyta auka turi be žodžių pakelti abi rankas aukštyn ir pradėti be žodžių, rodydamas pirštais, skaičiuoti nuo 10 iki 0, taip nurodydamas žudikui, kiek šis turi laiko grįžti į savo vietą. Pasibaigus laikui, auka "miršta" garsiai sušukdama: nuo šio momento visi žaidėjai gali atsimerkti.

**Žmogžudystė dienos metu:** (pav. 2): Žaidėjai vaikšto po kambarį (išskyrus sėdinčius kalėjime), iki kol liokajus ištaria "Stop!". Visi žaidėjai turi sustoti vietoje ir, kai liokajus ištaria "Pirmyn!", visi turi lėtai apsisukti ratu 3 kartus aplink savo ašį, atidžiai žvalgydamiesi į šalis. Įkalinti žaidėjai apsisukti negali, tačiau turi atidžiai dairytis. Žudikas, kuris naktį nieko nenužudė, pasirenka auką ir ją nužudo mirktelėdamas viena akimi. Pakirsta auka baigia apsisukti tris kartus ir sušukusi "miršta".

#### **Svarbu:**

- jei kuris nors žudikas įkalintas, žudo kitas laisvėje likęs jo bendrininkas.
- nesvarbu dieną, ar naktį, negalima nužudyti kalėjime sėdinčio žaidėjo.

Nužudytas žaidėjas nedelsiant turi eiti į kambario kampą ir negali kalbėti bei kitaip dalyvauti žaidime iki pat jo pabaigos.

**2. Įtariamųjų išlaisvinimas.** Žaidėjai, įkalinti ankstesnio ėjimo metu, išlaisvinami ir gali grįžti į žaidimą, taigi taip pat dalyvauti balsavime.

**Pastaba:** šis veiksmas praleidžiamas penktadienio vakarą (pirmos žmogžudystės metu), nes dar nėra įkalintų žaidėjų.

**3. Svečių balsavimas.** Prieš balsuodami, svečiai gali tartis tarpusavyje. Liokajui ištarus "Stop!", kiekvienas žaidėjas, nepriklausomai nuo kitų, turi rankomis nurodyti į du pasirinktus žaidėjus: negalima abiem rankomis nurodyti į tą patį žaidėją (žr. pav. 3). Tuomet liokajus suskaičiuoja svečių balsus ir pasodina du daugiausiai balsų surinkusius žaidėjus į kalėjimą.

**Patarimas:** kad žaidimas pernelyg neužsitęstų, patariama, kad liokajus svečių pasitarimui duotų ne daugiau nei 2 ar 3 minutes.

**4. Įtariamųjų suėmimas.** Du žaidėjai, surinkę daugiausiai balsų prieš save, pasodinami į kalėjimą. Jei keli žaidėjai surenka vienodą taškų skaičių, balsavimas kartojamas, bet balsuoti galima tik prieš žaidėjus, tarp kurių surinktos lygiosios. Jei dar kartą balsavimas pasibaigia lygiosiomis, suimamas jaunesnis žaidėjas. Liokajus surakina įtariamuosius antrankiais ir pasodina į kalėjimą: jei suimami abu Žudikai, žaidimas baigiasi (žiūrėti Žaidimo Pabaiga). Kitu atveju, suimti žaidėjai lieka kalėjime iki kito "Įtariamųjų išlaisvinimo" veiksmo.

**Svarbu:** net jeigu suimamas vienas iš Žudikų, jis negali atskleisti savo vaidmens! Kad laimėtų, svečiai turi įkalinti abu Žudikus kartu, to paties ėjimo metu.

## **ŽAIDIMO PABAIGA**

Žaidimas baigiasi, kai svečiams pavyksta pasodinti į kalėjimą abu žudikus viento ėjimo metu, arba įvykdomos penkios žmogžudystės. Jei svečiams pavyksta atskleisti Žudikus iki pasibaigiant savaitgaliui, jie («Invité») laimi. Priešingu atveju, laimi Žudikai.

**Patarimas:** Fatal rendez vous yra detektyvinis žaidimas, todėl viskas priklauso nuo žaidimo atmosferos. Žaidėjas, atliekantis liokajaus vaidmenį valdo visą situaciją, todėl labai svarbu, kad jis sugebėtų įsijausti į vaidmenį ir sukurti bei palaikyti tinkamą atmosferą. Žaidimo detales liokajus norodo tarsi pasakodamas istoriją. Visi kiti žaidėjai, taip pat turi

įsijausti ir "imituoti" savo veikėjus, neatskleisdami savo tapatybės.

## YPATINGOS ŽAIDIMO TAISYKLĖS 5–9 ŽAIDĖJAMS

### Pasiruošimas žaidimui:

Žaidėjai susėda prie stalo. Šiuo atveju nėra liokajaus. Atskirkite dvi Žudikų kortas ir trūkstamas svečių («Invité») kortas, kad jų būtų tiek, kiek yra žaidėjų. Išdalinkite užverstas vaidmenų kortas kiekvienam žaidėjui. Pažiūrėkite į jas nerodydami kitiems žaidėjams.

Ir žinoma, negalite atskleisti savo vaidmens kitiems žaidėjams viso žaidimo metu.

### Žaidimo tikslas:

Nepriklausomai nuo to, ar jūs Žudikas, ar svečias, turite atsikratyti visų žaidėjų iš priešingos komandos.

### Žaidimo eiga:

Žaidimas prasideda penktadienio vakarą, temsta. Visi užsimerkia ir padeda po vieną ranką ant stalo. Po 10 sekundžių, abu Žudikai atsimerkia, išsirenka auką ir vienas iš jų ją nužudo, 3 kartus be garso paliesdamas aukos ranką.

Po dar 10 sekundžių, nužudytas svečias («Invité») sušunka ir miršta. Visi atsimerkia ir kelias minutes gali pasitarti. Tuomet visi balsuoja prieš vieną pasirinktą žaidėją. Daugiausiai balsų surinkęs žaidėjas nuteisiamas viešai ir turi atversti ir visiems parodyti savo vaidmens kortą. Jei keli žaidėjai surenka vienodą balsų skaičių, balsavimas kartojamas tarp šių žaidėjų. Jei balsavimas ir vėl baigiasi lygiosiomis, nuteisiamas jaunesnis žaidėjas.

**Svarbu:** žinoma, "nužudyti" ar "nuteisti" žaidėjai negali kalbėti ar kitaip dalyvauti žaidime iki jo pabaigos.

Tuomet prasideda kita diena ir naktis: nauja žmogžudystė... diskusijos, balsavimai ir vieši teismai.

**Pastaba:** priešingai nei žaidime su 10 ar daugiau žaidėjų, nė viena žmogžudystė neįvykdoma "dienos metu"!

### Žaidimo pabaiga:

Žaidimas baigiasi, kai pašalinami (nužudomi ar nuteisiami) visi žaidėjai, esantys toje pačioje komandoje (žudikų ar svečių). Laimi išlikusioji komanda.

## KORTŲ APRAŠYMAS

### Taisyklės įprastame žaidime

#### INVITÉ («SVEČIAS») (x 22):

Svečias atvyko praleisti savaitgalį rūmuose. Jis neturi jokios ypatingos galios.

#### ASSASSIN («ŽUDIKAS») (x 2):

Du žudikai sudaro savo komandą. Vieno ėjimo metu, žudyti gali tik vienas žudikas, nesvarbu dieną, ar naktį:

- naktį: prieidamas prie pasirinktos aukos ir paliesdamas aukos petį 3 kartus;
- dieną: mirktelėdamas pasirinktai aukai.

## Ypatingosios kortos

Kad pajvairintumėte žaidimą, galite naudoti vieną ar kelias vaidmenų kortas, suteikiančias papildomų galių jų savininkams. Pakeiskite norimą skaičių įprastų svečių kortų ypatingomis kortomis, prieš išsidalindami vaidmenų kortas.

### **CARDIAQUE («ŠIRDININKAS») (x 2):**

Naktį, Širdininkas toks jautrus, kad jį nužudžius, miršta per 5 sekundes (ne per įprastas 10 sekundžių, kaip kiti žaidėjai).

### **INSOMNIAQUE («NAKTIBALDA») (x 1):**

Naktį Naktibalda prastai miega, todėl gali bet kuriuo metu pramerkti akis ir pasižiūrėti kas vyksta, jei tik nori... rizikuodamas savo paties gyvybe.

### **VAMPIRE («VAMPYRAS») (x 2):**

Naktį, jei žudikas bando nužudyti Vampyrą, šis panaudoja savo vaidmens kortą ir apsikeičia ja su prisiartinusiu žudiku. Taigi Vampyras tampa nauju žudiku. Ankstesnis žudikas grįžta į savo vietą ir nedesiant miršta.

### **VAMP («VILIOTOJA») (x 1):**

Dieną, Viliotoja pasirenka vieną žaidėją, kuriam nusiunčia oro bučinį. "Pabučiuotą" žaidėją užkeri Viliotojos kerai, todėl jis turi balsuoti lygiai taip pat, kaip ir Viliotoja, iki pat žaidimo pabaigos. Viliotoja gali užkerėti iki 2 žaidėjų (po 1 per dieną), bet nebūtinai turi tai daryti. Viliotoja negali "pabučiuoti" įkalinto žaidėjo. Jei Viliotoja miršta, užkerėti žaidėjai atsipeikėja, ir vėl gali balsuoti vadovaudamiesi savo valia.

### **ALCHIMISTE («ALCHEMIKAS») (x2):**

Naktį, jei žudikas pasirenka nužudyti alchemiką, šis kaip įprasta miršta užmerktomis akimis po 10 sekundžių. Kai visi pabunda, alchemikas atskleidžia savo kortą ir stebuklingai atgyja. Atkreipkite dėmesį: alchemikas gali panaudoti savo galią tik vieną kartą viso žaidimo metu.

### **MYOPE («TRUMPAREGIS») (x 1):**

Dienos metu, Trumparegis negali matyti nei žudiko mirktelėjimų, nei viliotojos bučinių... Todėl dienos metu negali būti nei nužudytas, nei užkeretas! Jei žudikas dienos metu pasirenka Trumparegį kaip auką ir šiam mirkteli, nieko neįvyksta: Trumparegis tiesiog išvengia žmogžudystės ir žaidimas tęsiasi.