

# FATAL RENDEZ VOUS

MURDER PARTY IN PARIS

5 līdz 20 spēlētājiem no 8 gadu vecuma, spēles ilgums — 30 minūtes

## Spēles komplekts

33 lomu kārtis, 1 metāla roku dzelžu pāris ar 2 atslēgām, 1 tauriņš, 1 maisiņš.

## SPĒLES IDEJA

Piektdienas vakars Parīzes centrā – privātmāja, viesi un sulainis, kas visus sagaida. Tomēr viesu vidū ir divi slepkavas, kas ir apņēmušies nedēļas nogalē veikt savus netīros darbiņus. Vai viņiem izdosies noslepkavot viesus, netiekot notvertiem, vai tomēr viesi būs pietiekami atjautīgi, lai slepkavas notvertu un ieliktu cietumā?

## SPĒLES MĒRĶIS

Ja tu esi viesis, tev ir jāatklāj, kuri divi spēlētāji ir slepkavas, un jāieliek tie cietumā. Ja tu esi slepkava, tev kopā ar savu sabiedroto ir jāpastrādā savi noziegumi, netiekot notvertam.

## SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

Ja spēlē 5 līdz 9 spēlētāji, skatīt īpašos noteikumus.

**Ja spēlē 10 vai vairāk spēlētāji:** izvēlieties, kurš kļūs par spēles vadītāju – šis spēlētājs apliek sev tauriņu, kā arī paņem roku dzelžus. Viņa loma ir sulainis, līdz ar to viņam ir jāvada spēle, kā rezultātā viņu nedrīkst izvēlēties ne kā upuri slepkavībām, ne ielikt cietumā. Sulainis istabas stūrī blakus noliek divus krēslus, kas spēlē būs cietums. Viņš paņem 2 slepkavu kārtis un klāt pieliek viesu kārtis („Invité”) tā, lai kopā lomu kāršu būtu tieši tik, cik spēlētāju. Pēc tam viņš katram spēlētājam ar attēlu uz leju izdala vienu lomas kārti. Katrs spēlētājs apskata savu lomu, nerādot to citiem, kā rezultātā katrs zina, kas viņš šajā spēlē būs – viesis vai slepkava. Spēles gaitā spēlētājiem nav atļauts atklāt savas lomas kārtis, izņemot sulainim pēc viņa lūguma.

**Piezīme:** pirmajām spēlēm mēs iesakām spēlēt bez īpašajām kārtīm (Vampīrs, Kazanova, Sirds slimnieks, Alķīmiķis, Bezmiega māktais, Tuvredzīgais). Jebkurā gadījumā to aprakstu var atrast tālāk noteikumos.

## SPĒLES GAITA

Viesiem ir pieci raundi, kas atbilst pieciem noziegumiem nedēļas nogalē, kuru laikā ir jāatklāj abi slepkavas. Spēle sākas ar slepkavību piektdienas vakarā:

	Piektiena	Sestdiena	Svētdiena
Diena	-	2. slepkavība (2. raunds)	4. slepkavība (4.raunds)
Nakts	1. slepkavība (1.raunds)	3. slepkavība (3.raunds)	5. slepkavība (5.raunds)

Katram roundam vienmēr ir četras fāzes — 1) slepkavība, 2) aizdomās turamo atbrīvošana, 3) viesu balsojums un 4) aizdomās turamo ieslodzīšana.

**1. fāze — slepkavība.** Katra raunda sākumā viens no slepkavām veic slepkavību. Pirmā no tām notiek piektdienas vakarā. Atkarībā no diennakts stāvokļa (vai tā ir diena vai nakts – skatīt tabulu iepriekš) slepkavas savu noziegumu pastrādā dažādos veidos:

*Slepkavība naktī (1. att.):* visi spēlētāji ienāk istabā (izņemot tos, kas ir cietumā). Kad sulainis pasaka „Stop!”, visiem ir jāapstājas un jāaizver acis, izņemot pašu sulaini, kurš visus pieskata. Sulainis palūdz abiem slepkavām atvērt acis un klusējot vienoties, kurš no abiem veiks slepkavību, kā arī kurš būs tās upuris.

Pēc tam slepkava klusi un nemanāmi dodas pie sava upura un piesit tam pie pleca

3 reizes. Upura acis paliek aizvērtas, bet viņš paceļ gaisā abas rokas un ar pirkstiem (bet nerunājot!) skaita no 10 līdz 0, kas ir laiks, kas ir atvēlēts slepkavam, lai tas atgrieztos savā vietā. Kad upuris sasniedz 0, viņš ar kļedzienu mirst – šajā brīdī visi pārējie var atvērt acis.

*Slepkavība dienā (2. att.):* visi spēlētāji ienāk istabā (izņemot tos, kas ir cietumā). Kad sulainis pasaka „Stop!”, visiem ir jāapstājas. Pēc tam viņš pasaka „Aiziet!”, kas nozīmē, ka visiem spēlētājiem tagad ir ļoti lēni 3 reizes jāapgriežas ap savu asi, acis turot vaļā un uzmanīgi vērojot pārējos. Spēlētāji, kas ir cietumā, riņķīt negriežas, bet acis viņiem paliek vaļā. Tas slepkava, kurš iepriekšējā naktī nenogalināja, nogalina vienu no spēlētājiem, piemiedzot tam ar aci. Upuris pabeidz visus trīs griezienus ap savu asi un pēc tam nomirst ar kļedzienu.

#### **Svarīgi:**

- ja viens no slepkavām ir cietumā, par šī raunda slepkavības veicēju automātiski kļūst otrs slepkava;
- neatkarīgi no tā, vai ir diena vai nakts, nav atļauts nogalināt spēlētāju, kas ir cietumā. Tiklīdz viesis ir nogalināts, viņš dodas uz istabas stūri – viņš nedrīkst ne runāt, ne iesaistīties balsojumos līdz pat spēles beigām.

**2. fāze — aizdomās turamo atbrīvošana.** Iepriekšējā raundā cietumā ieliktie spēlētāji tiek atbrīvoti un var iesaistīties diskusijā un balsošanā.

**Piezīme:** šī fāze tiek izlaista piektdienas vakarā (pirmajā raundā), jo nav neviena cietumnieka.

**3. fāze — viesu balsojums.** Spēlētāji pirms balsojuma apspriežas savā starpā. Kad sulainis pasaka „Stop!”, katrs spēlētājs norāda uz diviem dažādiem spēlētājiem (vienlaicīgi uz katru ar savu roku, skat. 3. att.). Pēc tam sulainis saskaita balsis un divus spēlētājus ar vislielāko balsu skaitu aizsūta uz cietumu.

**Padoms:** lai spēle neievilkto, mēs iesakām, ka sulainis diskusijām atvēl aptuveni 2 līdz 3 minūtes laika.

**4. fāze — Aizdomās turamo ieslodzīšana.** Divi spēlētāji, par kuriem bija visvairāk balsu, dodas uz cietumu. Ja starp vairākiem spēlētājiem ir neizšķirts, tad balsojums tiek atkārtots, bet tikai par neizšķirtā iesaistītajiem spēlētājiem. Ja vēl vienu reizi ir neizšķirts, tad uz cietumu dodas no tiem jaunākais spēlētājs. Pēc tam sulainis abiem aizdomās turamajiem pasniedz roku dzelzi un liek viņiem apsēsties. Ja abi aizdomās turamie ir slepkavas, spēles beidzas (skatīt zemāk), bet ja tomēr nē, tad abi spēlētāji paliek cietumā līdz nākamā raunda otrajai fāzei.

**Svarīgi:** pat ja viens no aizdomās turamajiem ir slepkava, viņš nedrīkst atklāt savu lomu! Lai uzvarētu spēli, viesiem abi slepkavas uz cietumu ir jāaizsūta vienlaicīgi.

## **SPĒLES BEIGAS**

Spēle beidzas, ja abi slepkavas tiek aizsūtīti uz cietumu vienlaicīgi vai arī ir veiktas visas piecas slepkavības. Ja abi slepkavas tiek atklāti pirms spēles beigām, uzvar viesi, savukārt pretējā gadījumā uzvar slepkavas.

**Padoms:** Fatal rendez vous ir atslēgas spēlētājs, tomēr daudz ko nosaka spēles atmosfēra. Spēlētājs, kurš ir sulainis, ir atslēgas spēlētājs, jo tieši viņš nosaka gan spēles atmosfēru, gan tempu. Viņš var pasniegt detaļas tā, it kā veidotu stāstu. Lai nodrošinātu patīkamu spēli, katram spēlētājam ir svarīgi iejusties savā tēlā, protams, neatklājot savu lomu.

## NOTEIKUMI 5 LĪDZ 9 SPĒLĒTĀJIEM

### Sagatavošanās:

Spēlētāji sēž ap galdu, un spēlē nav sulaiņa. Paņem abas slepkavu kārtis un klāt pieliec viesu kārtis tā, lai kopējais kāršu skaits būtu vienāds ar spēlētāju skaitu, pēc tam kārtis rūpīgi sajauc. Katram spēlētājam ar atēlu izdali vienu kārti, kuru viņš tikai pats apskatās. Savu lomas kārti citiem rādīt ir aizliegts.

### Spēles mērķis:

Neatkarīgi no tā, vai esi viesis vai slepkava, tavs mērķis ir izslēgt no spēles visus pretējās komandas pārstāvjus.

### Spēles gaita:

Spēle sākas ar piektdienas vakaru, kurš lēnām satumst. Visi spēlētāji aizver acis un vienu roku uzliek uz galda. Pēc 10 sekundēm abi slepkavas atver acis un viens no viņiem nogalina citu spēlētāju, trīs reizes maigi uzsitot pa tā roku.

Pēc 10 sekundēm nogalinātais viesis izdveš kliedzienu un nomirst. Visi atver acis un vairākas minūtes diskutē. Pēc tam katrs balso par vienu citu spēlētāju pēc savas izvēles — spēlētājs, kurš saņēma visvairāk balsu, tiek nolemts publiskai sodīšanai un atver savu lomas kārti tā, lai visi to var redzēt. Ja ir neizšķirts par vislielāko balsu skaitu, tad balsojums tiek atkārtots, bet tikai par neizšķirtā iesaistītajiem spēlētājiem. Ja arī vēlreiz ir neizšķirts, par nosodāmo kļūst jaunākais neizšķirtā iesaistītais spēlētājs.

**Svarīgi:** saprotams, ka „nogalinātie” vai „nosodītie” spēlētāji vairs nedrīkst nē runāt, ne piedalīties balsojumos.

Šajā brīdī diena beidzas un ir klāt jauna nakts — kāds tiek nogalināts, tam seko diskusijas, balsojums un publiskā nosodīšana.

**Piezīme:** pretēji 10 un vairāk spēlētāju noteikumiem, dienas laikā slepkavība netiek veikta!

### Spēles beigas:

Spēle beidzas, tiklīdz ysi vienas komandas dalībnieki (viesi vai slepkavas) ir izslēgti. Palikusī komanda kļūst par uzvarētājiem.

## KĀRŠU SKAIDROJUMI

### Pamatspēles kārtis

#### Viesis (INVITÉ) (x 22):

Viņš ir atnācis pavadīt nedēļas nogali savrupmājā. Viņam nav īpašo spēju.

#### Slepkava (ASSASSIN) (x 2):

Katrā spēlē ir tieši divi slepkavas, kas veido komandu. Katru reizi (nakts un dienā) tieši viens no viņiem veic slepkavību:

- nakts tas notiek, pieejot pie upura un trīs reizes uzsitot tam uz pleca;
- dienā tas notiek, upurim piemiedzot ar aci.

### Īpašās kārtis

Lai spēli padarītu aizraujošāku, tai var pievienot vienu vai vairākas lomas kārtis ar īpašām spējām. Kad veido kāršu kavu pirms lomu izdalīšanas, aizvieto pašu izvēlētu viesu kāršu skaitu ar tieši tikpat īpašo lomu kārtīm.

**Sirds slimnieks (CARDIAQUE) (x 2):**

Nakts laikā sirds slimnieks ir tik nervozs, ka nomirst 5 sekunžu laikā, ja tiek izvēlēts kā slepkavības upuris (parasto 10 sekunžu vietā).

**Bezmiega māktais (INSOMNIAQUE) (x 1):**

Nakts laikā bezmiega māktais guļ slikti. Tā rezultātā viņš, ja vēlas, drīkst pamosties un atvērt acis, lai redzētu, kas notiek apkārt, tiesa, ņemot vērā visas šīs pamošanās iespējamās sekas.

**Vampīrs (VAMPIRE) (x 2):**

Ja nakts laikā vampīrs tiek izvēlēts kā upuris slepkavībai, viņš izvelk savu vampīra lomas kārti un samaina to pret viņu nogalināšā slepkavas lomas kārti. Tā rezultātā vampīrs kļūst par slepkavu, savukārt izbijušais slepkava atgriežas savā vietā un uzreiz nomirst.

**Kazanova (VAMP) (x 1):**

Dienas laikā kazanova drīkst izvēlēties spēlētāju un nodot tam gaisa skūpstu. „Noskūpstītais” spēlētājs tiek notverts kazanovas valdzinājumā, un līdz pat spēles beigām viņam ir jābalso tieši tāpat, kā balso kazanova. Kazanova drīkst savaldzināt līdz pat 2 spēlētājiem (pa vienam katrā dienā), bet tas nav obligāti. Viņš nedrīkst „noskūpstīt” spēlētāju, kurš ir cietumā. Ja kādā brīdī kazanova tiek nogalināts, viņa savaldzinātie spēlētāji atkal drīkst balsot pēc savas gribas.

**Alķīmiķis (ALCHIMISTE) (x 2):**

Nakts laikā alķīmiķis, ja tiek nogalināts, mirst tāpat kā visi pārējie spēlētāji, izdvešot kliedzienu pēc 10 sekundēm. Tomēr, kad visi pamostas, viņš parāda savu lomas kārti un brīnumaini atdzivojas. Piezīme: alķīmiķis savu īpašo spēju drīkst izpildīt tikai vienu reizi spēlē.

**Tuvredzīgais (MYOPE) (x 1):**

Dienas laikā tuvredzīgais nespēj ieraudzīt ne slepkavas piemiegšanu ar aci, ne kazanovas sniegtos gaisa skūpstus. Tā rezultātā dienas laikā viņš nevar tikt ne nogalināts, ne noskūpstīts! Ja slepkava viņu dienas laikā ir izvēlējis kā upuri, nekas nenotiek – slepkavība vienkārši tiek atcelta un spēle turpinās.