



# FATAL RENDEZ-VOUS<sup>®</sup>



# FATAL RENDEZ VOUS®

MURDER PARTY IN PARIS

A game for 5 to 20 players, 8 years +. Average duration: 30 min.

## CONTENT

33 'Role' cards, 1 pair of metal handcuffs with 2 keys, 1 bow tie, stowage bag.

## IDEA OF THE GAME

Friday evening in Central Paris: a mansion, guests and a butler who welcomes everyone. But among the guests there are two murderers who have resolved to commit their wrongdoings over the weekend. Will they succeed in murdering the guests without being found out or will the guests be perceptive enough to have them put in prison?

## AIM OF THE GAME

If you are a guest, discover the two murderers before the end of the weekend and put them into prison. If you are a murderer, commit your crimes with your accomplice without being found out.

## SET-UP

**From 5 to 9 players:** see special rules.

**10 players and more:** nominate a games master who will put on the bow tie and pick up the handcuffs. His role is that of the butler: he needs to host the game and cannot therefore be selected as a victim by the murderers, nor put in prison. The butler places two chairs side by side in the corner of the room to form the 'prison'. He then takes the two Assassin cards and complements them with guest cards («Invité») so that there are as many cards as players. He deals a card, face down, to each player who discreetly takes note of it: each person thus knows their role and keeps the card with them. Of course, players are not permitted to disclose their role during the game, except to the butler at his request.

**Note:** for your first games, we advise you to play without special cards (Vamp, Vampire, Cardiaque, Alchimiste, Insomniaque and Myope). Otherwise, you will find the description of these cards on p. 6.

## HOW TO PLAY THE GAME

The guests (Invité) have five turns, corresponding to the five crimes of the weekend, to expose the two Assassins concealed among them. The game starts with a murder on Friday evening:

	Friday	Saturday	Sunday
Day	-	2 <sup>nd</sup> murder (turn 2)	4 <sup>th</sup> murder (turn 4)
Night	1 <sup>st</sup> murder (turn 1)	3 <sup>rd</sup> murder (turn 3)	5 <sup>th</sup> murder (turn 5)

A turn always has four phases, divided up as follows: **1** murder, **2** freeing of suspects, **3** voting by guests, **4** imprisonment of suspects.

**1 Murder.** At the start of every turn, a murder is committed by one of the two murderers. The first happens on Friday evening. According to the time of day, i.e. day or night (see table above), the murderers commit their crimes differently:

*Night-time murder (fig.1):* The players walk into the room (except those who are in prison). When the butler says 'Top!', everyone stops and closes their eyes...except the butler who keeps watch. The butler asks the two Assassins to open their eyes and to silently decide which of the two will commit the murder and who will be the victim.

The Assassin then moves discreetly towards his victim and taps him on the shoulder 3 times. The victim keeps his eyes closed and raises both hands. He then starts to count silently from 10 to 0 with his fingers which gives the Assassin time to discreetly return to his place. When he reaches 0, the victim dies by uttering a shout: everyone can then open their eyes.

*Daytime murder (fig.2):* The players walk into the room (except those who are in prison). When the butler says 'Top!', all the players stop on the spot. On the 2nd 'Top!', each person very slowly turns round three times, keeping their eyes open and looking around them vigilantly. The two players in prison do not turn around, but keep their eyes open. The Assassin who did not kill the night before kills one of the players by winking at them. The victim finishes turning around three times then dies by uttering a shout.

**Notes:**

- if one of the two Assassins is in prison, the other one automatically kills.
  - regardless of whether it is day or night, it is not possible to 'kill' a player in prison.
- Once a guest has been 'murdered', he goes to a corner of the room: he can no longer speak nor take part in the vote until the end of the game.

**2 Freeing of the suspects.** The players put in prison on the previous turn are freed and can therefore participate in the discussions and the vote.

**Note:** this action does not happen on Friday evening (first murder) because there are no prisoners.

**3 The guests' vote.** The players discuss among themselves before voting. When the butler says 'Top!' each player distinctly designates two different players by pointing a hand at each one of them: the same player cannot be designated with two hands (see fig. 3). Then the butler counts the votes and sends the two players with the most votes against them to prison.

**Advice:** to maintain the pace of the game, we advise the butler to limit the discussion time between the players to approximately 2 or 3 minutes.

**4 Imprisonment of the suspects.** The two players with the most votes against them go to prison. If there is a tie between several players, the vote is repeated but only against the players in question. If there is another tie, the youngest goes to prison. The butler then passes the handcuffs to the two suspects and sits them down: if they are the two Assassins, the game ends (see End of game). Otherwise, the two players remain in prison until phase 2 'Freeing of suspects'.

**Important:** even if one of the two prisoners is a Assassin, he must not reveal his role! It is vital that the guests send the two Assassins to prison at the same time to win.

## END OF THE GAME

The game ends when the two Assassins are in prison at the same time or the five murders have been committed. If the two Assassins have been exposed before the end of the weekend, the guests («Invité») win. Otherwise, the Assassins win.

**Advice:** Fatal rendez vous is a detective game but the atmosphere of the game makes all the difference. The player playing the butler has a key role because he sets the atmosphere for the game and the pace. He can give details as if he was really telling a story. To ensure enjoyment from the game, it is important for everyone to 'interpret' a character, without giving any clues as to his role in the game.

## RULES FOR 5 TO 9 PLAYERS.

### Set-up:

The players sit around a table. There is no butler. Take the two Assassin cards and complement with guest («Invité») cards so that there are as many cards as players. Deal a Role card, face down, to each player who looks at it in secret.

Of course, it is not permitted to reveal your role during the game.

### Aim of the game:

Regardless of whether you are a guest or an Assassin, your aim is to eliminate all of the members of the opposing side.

### How to play the game:

The game starts. It is Friday evening, it is getting dark. Everyone closes their eyes and places one hand on the table. After 10 seconds, the two Assassins open their eyes and one of them kills one of the guests by tapping their hand gently 3 times.

After 10 seconds, the guest («Invité») utters a shout and dies. Everyone opens their eyes and a discussion takes place for several minutes. Then everyone votes against a single person of their choice: the player with the most votes against them is sacrificed to public condemnation and turns over his card so that everyone can see. If there is a tie between several players, the vote is repeated but only against the players in question. If there is another tie, the youngest is sacrificed.

**Important :** of course, the 'murdered' or 'sacrificed' players can no longer speak nor take part in votes.

Then the day is over and another night arrives: new murder... then discussions, vote, sacrifice.

**Note:** contrary to the rules for 10 players, no murder is committed during the day!

### End of the game:

The game ends when all of the members of one side (murderer or guest) have been eliminated. The side with survivors wins the game.

## PRESENTATION OF CARDS

### The cards of the basic game

#### INVITÉ («GUEST») (x 22) :

He has come to spend a weekend at the mansion. He has no special power.

#### ASSASSIN («ASSASSIN») (x 2) :

There are two Assassins in the game who comprise a team. Only one Assassin can kill at any one time, at night or in the day:

- at night: by walking towards his victim and tapping him on the shoulder 3 times;
- in the day: by winking at his victim.

### The special cards

To spice up the game, you can add one or several people with special powers. Replace the number of guest cards of your choice by the same number of special cards before assigning the roles.

#### CARDIAQUE («CARDIAC») (x 2) :

During the night, the cardiac is so nervous that he dies in 5 seconds (and not in 10 seconds like the other players) when he is killed.

**INSOMNIAQUE («INSOMNIAC») (x 1) :**

During the night, the insomniac sleeps badly, he can therefore wake up and open his eyes to see what is happening if he wishes...at his risks and perils.

**VAMPIRE («VAMPIRE») (x 2) :**

During the night, if a murderer comes to kill the vampire, he takes out his Vampire card and exchanges it with that of the murderer. The vampire therefore becomes an assassin. The previous assassin returns to his place and dies instantaneously.

**VAMP («VAMP») (x 1) :**

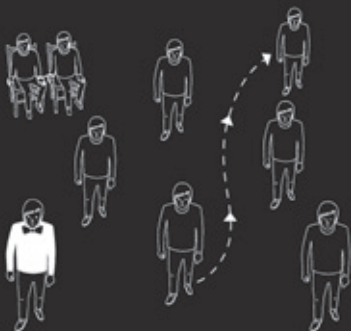
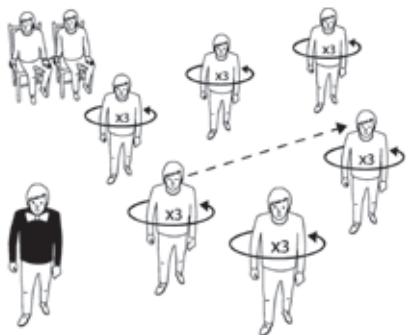
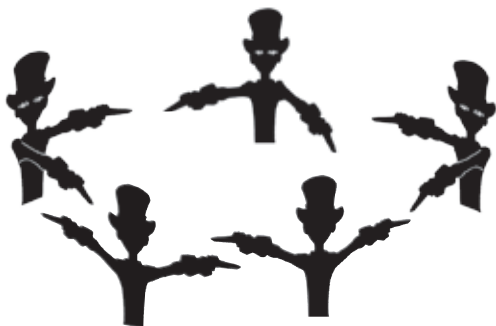
In the daytime, the vamp chooses a player and blows him a kiss. The 'kissed' player falls for her charm and has to vote exactly like her until the end of the game. The vamp can charm up to 2 players (1 per day) but does not have to use her power. She cannot 'kiss' a player in prison. If the vamp dies, the players under their spell have their freedom to vote reinstated.

**ALCHIMISTE («ALCHEMIST») (x2) :**

During the night, if a murderer kills the alchemist, he normally dies with his eyes closed by uttering a shout after 10 seconds. When everyone wakes up he takes out his card and miraculously comes alive again. Note: the alchemist can only use his power once during the game.

**MYOPE («MYOPIC») (x 1) :**

During the day, the myopic cannot see the winks of the murderers or the kisses of the vamp... He cannot therefore be killed nor kissed during the day! Nothing happens if a murderer chooses him as a victim in the day and winks at him: the murder is very simply avoided and the game continues.

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



# 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) :**

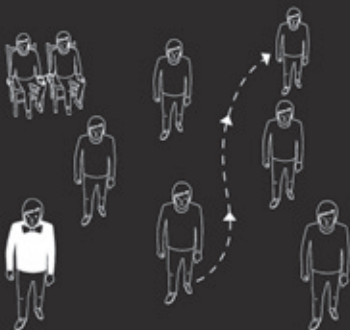
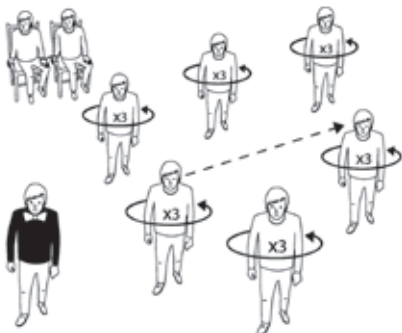
Pendant le jour, la Vamp choisit un joueur et lui fait un bisou à distance. Le joueur « vampé » tombe sous son charme et doit voter exactement comme elle jusqu'à la fin de la partie. La Vamp peut charmer jusqu'à 2 joueurs (1 par jour) mais n'est pas obligée d'utiliser son pouvoir. Elle ne peut « vampé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