



5–20 játékos részére, 8 éves kortól. Átlagos játékidő: 30 perc.

A DOBOZ TARTALMA

33 szerepkártya, 1 fémbilincs két kulccsal, egy csokornyakkendő, egy zsák.

A JÁTÉK LÉNYEGE

Péntek este Párizs belvárosában: egy villa, vendégek, és egy inas, aki mindenkit fogad. De a vendégek között rejtőzik két gyilkos, akik eltökélték, hogy ezen a hétvégén hajtják végre ördögi tetteiket. Sikerül vajon megölniük a vendégeket, vagy azok elég szemfülesek lesznek ahhoz, hogy lebuktassák őket?

A JÁTÉK CÉLJA

Ha vendég vagy, találd meg a két gyilkost a hét vége előtt, és juttasd őket rács mögé. Ha gyilkos vagy, bűntársaddal közösen kövessétek el a bűntényt anélkül, hogy lelepleződnétek.

ELŐKÉSZÜLETEK

5–9 játékos esetén: lásd a speciális szabályokat.

10 vagy több játékos esetén: válasszatok egy játék mestert, aki vegye fel a csokornyakkendőt, és vegye magához a bilincset. Ő lesz az inas: ő vezeti a játékot, így nem lehet a gyilkosok áldozata és nem is kerülhet börtönbe. Az inas letesz két széket a szoba sarkába egymás mellé, ez lesz a börtön. Ezután a kezébe vesz két gyilkoskártyát, amelyekhez annyi vendégkártyát kever hozzá, hogy minden játékosnak egy kártya jusson. Minden játékosnak oszt egy szerepkártyát képpel lefelé. A játékosok titokban megnézhetik a saját szerepkártyáikat, így ők tudják a szerepüket, a kártyájukat pedig maguknál tartják a játék végéig. Természetesen a játék során a többiekkel nem oszthatják meg, kik is ők valójában (kivéve az inas: neki kérésre meg kell mutatniuk a szerepkártyát).

Megjegyzés: javasoljuk, hogy első alkalommal a speciális kártyák (Csábító, Vámpír, Szíverősítő, Alkimista, Inszomniás, Rövidlátó) nélkül játsszatok. A kártyák leírását a 6. oldalon találjátok.

A JÁTÉK MENETE

A vendégeknek (Invité kártyák) öt körük van arra, hogy a hétvége öt bűnesetének nyomozása közben megtalálják a köztük rejtőző két gyilkost. A játék egy péntek esti gyilkossággal kezdődik.

| | Péntek | Szombat | Vasárnap |
|---------|------------------------|------------------------|------------------------|
| Nappal | - | 2. gyilkosság (2. kör) | 4. gyilkosság (4. kör) |
| Éjszaka | 1. gyilkosság (1. kör) | 3. gyilkosság (3. kör) | 5. gyilkosság (5. kör) |

Minden kör négy fázisra oszlik: 1. gyilkosság, 2. gyanúsítottak kiszabadítása, 3. szavazás, 4. gyanúsítottak bebörtönzése.

1. Gyilkosság. Minden kör elején az orgyilkosok egyike elkövet egy gyilkosságot. Ez először péntek este történik. A napszaktól függően (nappal vagy éjszaka) másként néz ki a gyilkosság menete:

Éjszakai gyilkosság (1. ábra): A játékosok (a börtönben lévők kivételével) addig sétálnak a szobában, amíg az inas azt nem mondja „Most!”. Ekkor mindenki megáll, és becsukja a szemét... Az inast kivéve, aki továbbra is figyel a játékosokat. Ezt követően az inas megkéri a gyilkosokat, hogy nyissák ki a szemüket, és csendben

döntsék el, melyikük követi el a gyilkosságot és ki lesz az áldozat. A gyilkos ezután halkán odasétál az áldozatához, és háromszor megütögeti a vállát. Az áldozat továbbra is csukott szemmel felemeli mindkét kezét, majd ujjával jelezve számol tíztől visszafelé nulláig. Ez alatt az idő alatt a gyilkosnak van ideje visszalopakodni a helyére. Amint a visszaszámlálásnak vége, az áldozat hangos kiáltással életét veszti. Ezután mindenki kinyithatja a szemét.

Nappali gyilkosság (2. ábra): a játékosok (a börtönben lévők kivételével) addig sétálnak a szobában, amíg az inas azt nem mondja „Most!”. Ekkor mindenki megáll. Az inas második vezényszavára minden játékos körbefordul háromszor, nyitott szemmel, jól megfigyelve mindent. A börtönben lévő játékosok nem fordulnak körbe, de ők is nyitva tartják a szemüket. Az a gyilkos, aki a legutóbb nem gyilkolt, most ezt megteszi, mégpedig úgy, hogy rákacsint az áldozatára. Az áldozat, mind mindenki más, befejezi a három körbefordulást – majd hangos kiáltással az életét veszti.

Megjegyzések:

- ha a két gyilkos egyike börtönben van épp, akkor automatikusan a másik lesz az, aki gyilkol.
- akár nappal van, akár éjszaka, olyan játékos nem ölhető meg, aki épp börtönben van.

Amint egy vendéget megöltek, elvonul a szoba egyik sarkába. A szavazásban már nem vehet részt, és nem is szólalhat meg a játék végéig.

2. Gyanúsítottak kiszabadítása. Az előző körben börtönbe juttatott játékosok kiszabadulnak, így részt vehetnek a megbeszélésen és a szavazásban.

Megjegyzés: ez a fázis péntek este kimarad, hiszen ekkor nincs senki börtönben.

3. Szavazás. A játékosok szavazás előtt megvitathatják, hogyan szavazzanak. Amikor az inas azt mondja „Most!”, minden játékos határozottan rámutat két másik játékosra. Nem lehet mindkét kézzel ugyanarra a játékosra mutatni (lásd a 3. ábrát). Az inas összeszámolja a szavazatokat, hogy a két legtöbb szavazatot kapó játékost börtönbe küldhesse.

Tanács: a játék gyorsaságának megőrzése érdekében javasoljuk, hogy a szavazás előtti megbeszélést korlátozzátok 2-3 percre.

4. A gyanúsítottak bebörtönzése. A két legtöbb szavazatot kapó játékos börtönbe kerül. Ha döntetlen alakulna ki, a szavazást meg kell ismételni, de ekkor már csak azokra lehet szavazni, akik a döntetlenben benne voltak. Ha megint döntetlen alakulna ki, a gyanúsítottak közül a legfiatalabb játékosok kerülnek börtönbe. Az inas ezután a bilincset a bebörtönzöttekre adja, és elülteti őket. Ha a két gyilkos sikerült bebörtönözni, a játék véget ér (lásd A játék vége részt), egyébként a játék folytatódik, a bebörtönzöttek pedig a következő körben, a Gyanúsítottak kiszabadulnak fázisban kikerülnek a börtönből.

Fontos: ha a bebörtönzött játékosok egyike gyilkos, ne fedje fel a kilétét! A vendégeknek egyszerre mindkét gyilkost be kell börtönözniük ahhoz, hogy nyerjenek.

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, ha a két gyilkos egyszerre ül a börtönben, vagy ha sikerült mind az öt gyilkosságot elkövetniük. Ha sikerült a gyilkosokat leleplezni a hét vége előtt, a vendégek (Invité) nyernek. Ha nem, akkor a gyilkosok.

Tanács: A Végzetes randevú egy nyomozós játék, amelynek sava-borsa a játék légköre. Az inasnak kulcsszerepe van a légkör kialakításában és a játék tempójának meghatározásában. Leírásokkal, átvezető történetekkel segítheti, hogy mindenki jobban beleélje magát a történetbe. A jó szórakozás érdekében fontos, hogy mindenki úgy alakítsa a karakterét, hogy ne áruljon el a szerepéről semmit!

SZABÁLYOK 5–9 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

Előkészületek

A játékosok üljenek egy asztal köré. Nem lesz szükség inasra. A két gyilkoskártyát keverjétek össze annyi vendékkártyával, hogy minden játékosnak egy kártya jusson. Osszátok minden játékosnak egy szerepkártyát képpel lefelé. Mindenki titokban megnézi a saját szerepét.

Természetesen a játék során senki nem fedheti fel a szerepét.

A játék célja

Akár gyilkos vagy, akár vendég, a célod az, hogy az ellenfél csapatból mindenkit kiiktass.

A játék menete

A játék elkezdődik. Péntek este van, odakint sötétedik. Mindenki becsukja a szemét, és az egyik kezét az asztalra teszi. 10 másodperc elteltével a két gyilkos kinyitja a szemét, és az egyikük megöli az egyik vendéget. Ezt azzal jelzi, hogy háromszor gyengéden a kezére üt.

Újabb 10 másodperc elteltével a meggyilkolt vendég felkiált, és életét veszti. Mindenki kinyitja a szemét, és néhány perces tanácskozás veszi kezdetét. Ezután mindenki szavazhat egyvalakire. A legtöbb szavazatot kapott játékost fel kell áldozni, a tömeg megincseli. Kikerül a játékból, és a szerepkártyáját fel kell fordítania. Döntetlen esetén a szavazást meg kell ismételni, de ekkor már csak azokra lehet szavazni, akik a döntetlenben benné voltak. Ha megint döntetlen lenne az eredmény, a gyanúsítottak közül a legfiatalabb játékost kell feláldozni.

Fontos: természetesen a meggyilkolt és a feláldozott játékosok a játék végéig nem beszélhetnek, és a szavazásban sem vehetnek részt.

Ezután a nappalnak vége, újabb éjszaka, újabb gyilkosság, megbeszélés, szavazás, majd feláldozás következik.

Megjegyzés: a 10 vagy több játékosra érvényes szabályokkal ellentétben nappal nem történik gyilkosság!

A játék vége

A játék azonnal véget ér, amint az egyik csapat (vendégek vagy gyilkosok) elveszítette minden tagját. A túlélők csapata nyert!

A SZEREPKÁRTYÁK

Az alapjáték kártyái

INVITÉ (Vendég) (22 db)

Azért jött, hogy a villában töltsse el a hétvégét. Semmilyen különleges képessége nincs.

ASSASSIN (Gyilkos) (2 db)

Két gyilkos vesz részt a játékban, ők egy csapatot alkotnak. Akár nappal van, akár éjszaka, egyszerre csak egyikük gyilkolhat:

- éjszaka: odasétál áldozatához, és háromszor gyengéden megütögeti a vállát,
- nappal: rákacsint áldozatára.

A különleges kártyák

A játék izgalmasabbá tétele érdekében egy vagy több különleges szereplővel bővíthetjük a vendégek sorát. Mielőtt kiosztanánk a szerepkártyákat, vegyünk ki annyi Vendég kártyát, ahány speciális kártyát bekeverünk a szerepkártyák közé.

CARDIAQUE (Szívbjajos) (2 db)

Az éjszaka folyamán a Szívbjajos annyira ideges, hogy nem 10, hanem 5 másodperc alatt veszíti el életét, ha a gyilkos áldozatává válik.

INSOMNIAQUE (Inszomniás) (1 db)

Az éjszaka folyamán az Inszomniás rosszul alszik, így felkelhet és kinyithatja a szemét, ha szeretné... Ha vállalja a kockázatot!

VAMPÍRE (Vámpír) (2 db):

Az éjszaka folyamán, ha a gyilkos a vámpírt szemeli ki áldozatául, akkor az felfedi a kártyáját, és elcseréli a gyilkoséval. A vámpír így gyilkos lesz, a korábbi gyilkos pedig visszasétál a helyére és azonnal elveszíti az életét.

VAMP (Csábító) (1 db)

A nappal folyamán a Csábító kiválaszt egy játékost, és küld neki egy csókot. A „megcsókolt” játékost elbűvöli a Csábító, a játék végéig pontosan ugyanúgy kell szavaznia, mint a Csábítónak. A Csábító legfeljebb két játékost vonhat a bűvkörébe (minden nappal egyet), de nem kötelező használnia a képességét. Nem csókolhat meg olyan játékost, aki épp börtönben van. Ha a Csábító meghal, akkor az áldozatai visszanyerik a szabadságukat, a továbbiakban arra szavaznak, akire akarnak.

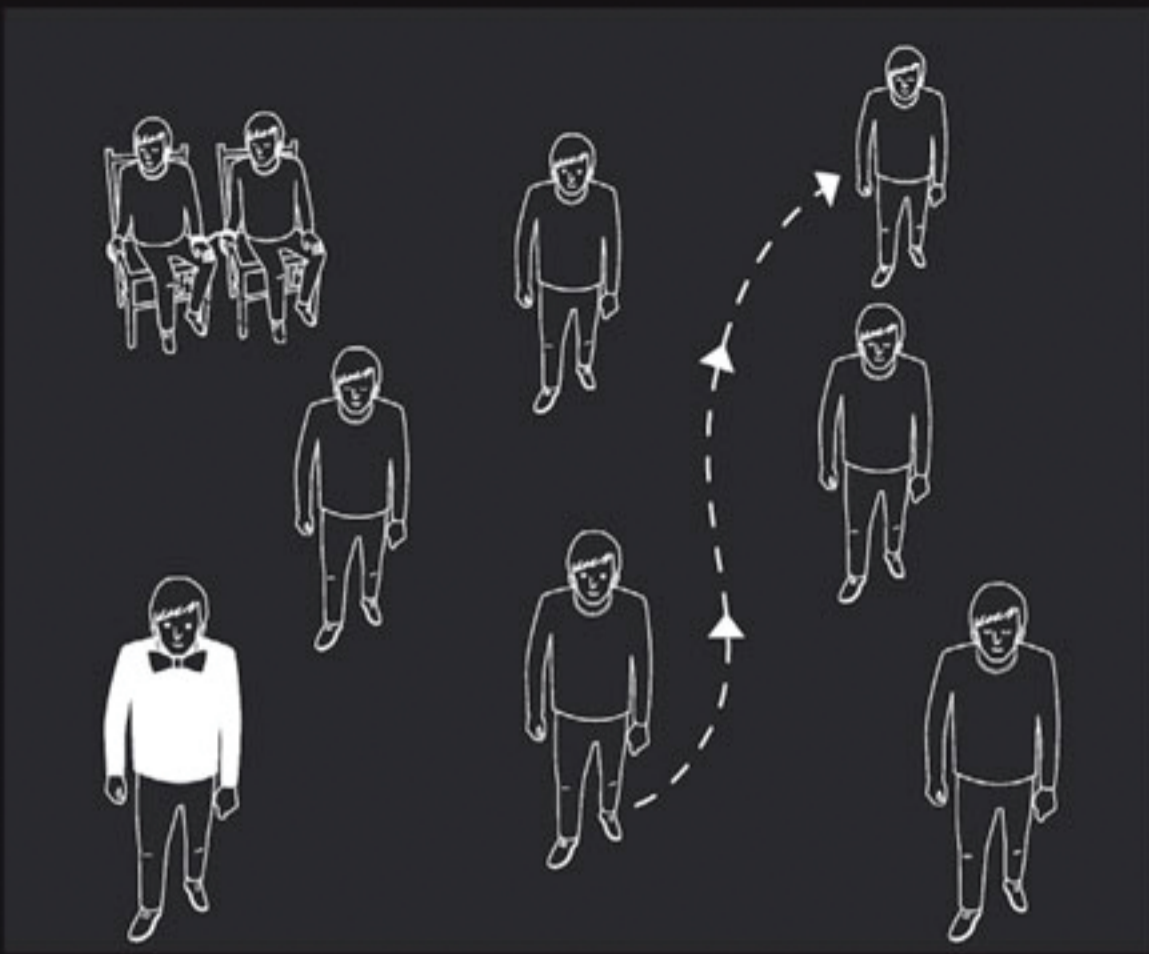
ALCHIMISTE (Alkimista) (2 db)

Ha az éjszaka folyamán az Alkimista a gyilkos áldozatává válik, ugyanúgy felkiált és meghal 10 másodperc után, mint bárki más. Amikor mindenki felébred és kinyitja a szemét, az Alkimista a kártyáját felmutatva feltámad. Megjegyzés: az Alkimista a játék során csak egyszer használhatja a képességét.

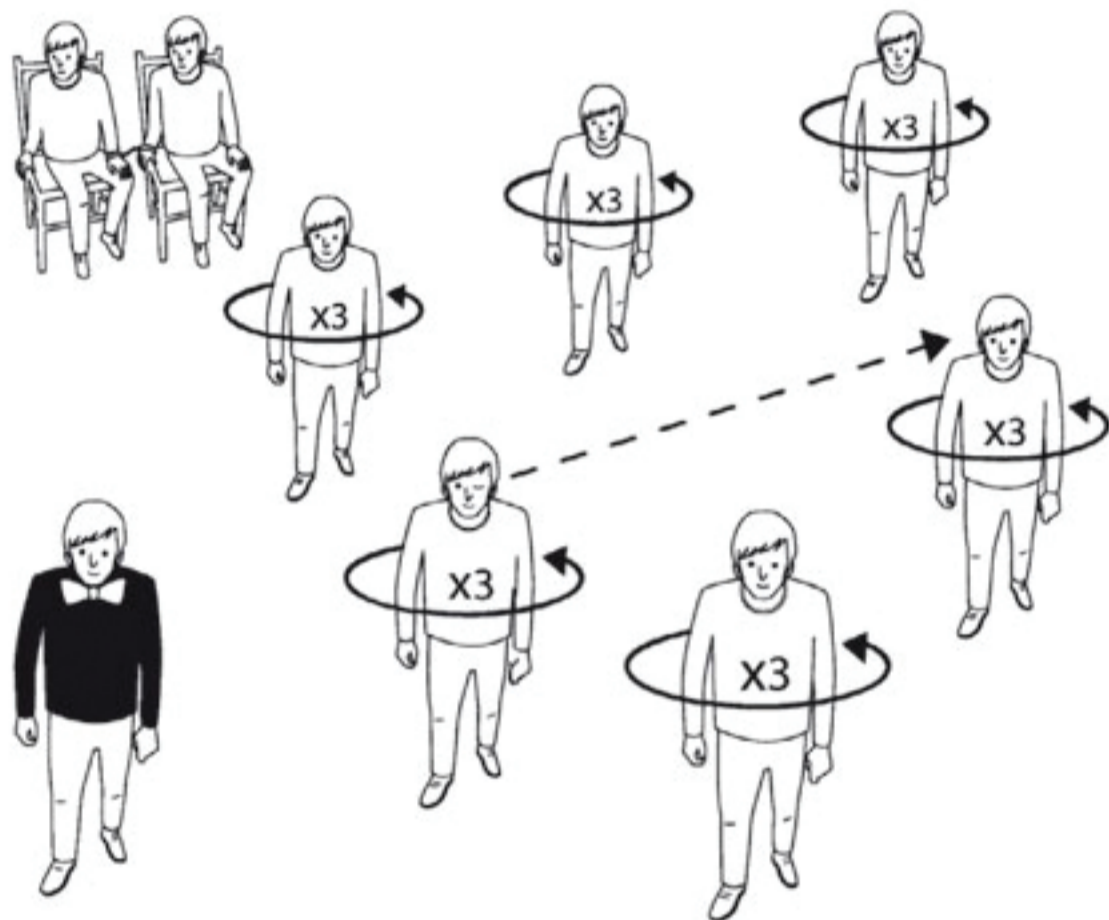
MYOPE (Rövidlátó) (1 db)

A nappal folyamán a Rövidlátó nem látja sem a gyilkos kacsintását, sem a Csábító csókját.... nappal tehát sem megölni, sem elcsábítani nem lehet! Semmi sem történik, ha a gyilkos a Rövidlátóra kacsint napközben: a játék áldozat nélkül folytatódik tovább.

1



2



3

