

But du Jeu

Découvrez les 2 tueurs avant la fin du week-end et mettez-les en prison !

Le Défifoo noir

Retrouvez tous les jeux Défifoo sur www.defifoo.com

On joue ?

Vendredi soir, un château, des invités, 2 tueurs et un Majordome qui accueille tout ce beau monde...

Si vous êtes entre 5 et 9 joueurs, voyez la règle spéciale.

Si vous êtes plus de 10, désignez un Majordome, qui met le nœud papillon et récupère menottes et sablier. Il sera le Maître du Jeu.



Le Majordome installe la prison : 2 chaises côte à côte dans un coin de la pièce.



Le Majordome prend les 2 cartes TUEUR et complète avec des cartes INVITÉ(E), pour avoir autant de cartes que de joueurs.

Il distribue une carte, face cachée, à chaque joueur. Chacun connaît ainsi son rôle et conserve la carte avec lui.

1. **La partie commence...** nous sommes vendredi soir, tout le monde s'endort. Mais un meurtre est commis pendant la nuit et 2 suspects sont conduits en prison. Si ce sont les 2 tueurs, la partie s'arrête. Sinon, leurs rôles ne sont pas dévoilés et le week-end continue...

2. **Samedi jour.** Un nouveau meurtre est commis en pleine journée et 2 nouveaux suspects vont en prison...

3. **Samedi nuit.** Nouveau meurtre et 2 nouveaux suspects en prison...

4. **Dimanche jour.** Nouveau meurtre et 2 nouveaux suspects en prison...

5. **Dimanche nuit.** Nouveau meurtre et 2 nouveaux suspects en prison...

Lundi matin, le week-end s'achève avec 2 derniers suspects en prison. Avez-vous trouvé les 2 tueurs ?



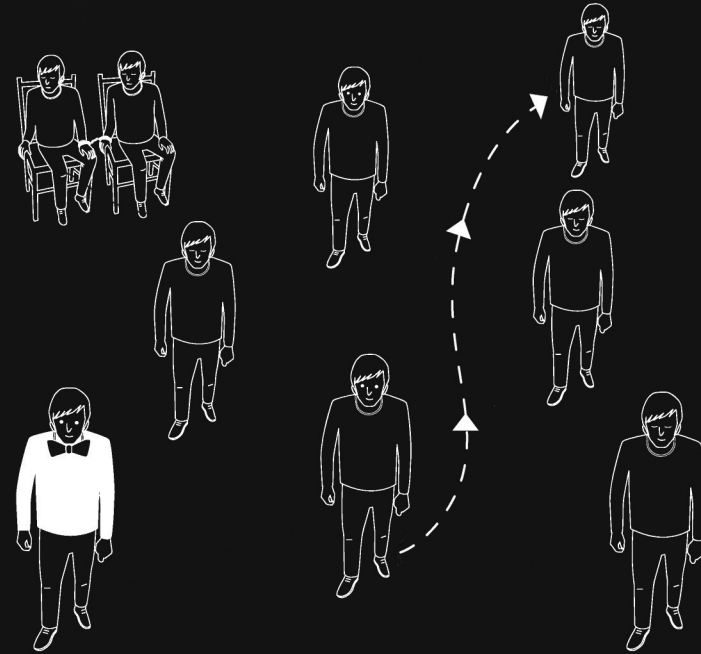
Qui gagne la partie ?

Il y a 2 équipes dans le jeu : les tueurs et les invités.

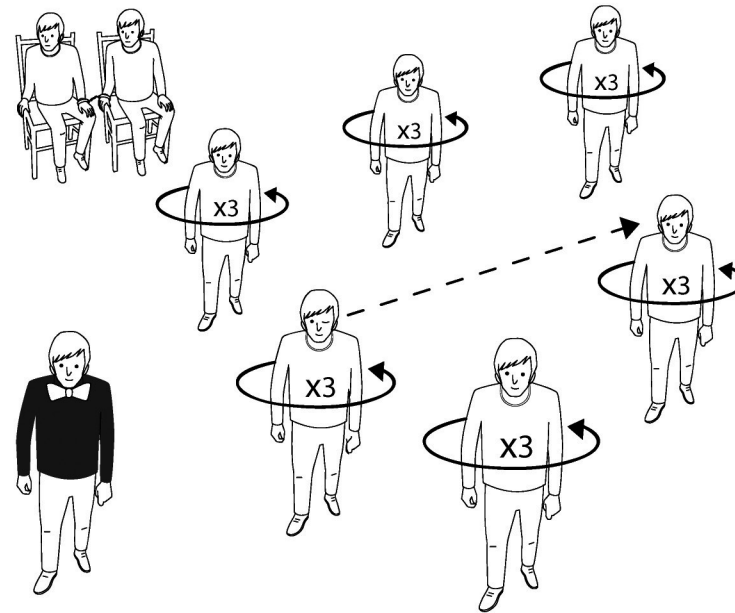
Si les 2 tueurs sont démasqués avant la fin du week-end, ce sont les invités qui gagnent. Sinon, les tueurs sont déclarés vainqueurs.



La nuit



Le jour



Comment tuer la nuit ?

1. FERMEZ LES YEUX

Les joueurs marchent dans la pièce (sauf ceux qui sont en prison). Au TOP du Majordome, tous les joueurs s'arrêtent sur place et ferment les yeux. C'est la nuit, tout le monde s'endort... sauf le Majordome, qui veille.

2. LE TUEUR VA JUSQU'A SA VICTIME...

Le Majordome demande aux 2 tueurs d'ouvrir les yeux et de décider en silence lequel des deux va tuer et qui sera leur victime. Un des 2 tueurs se déplace alors jusqu'à sa victime...

... ET LUI TAPÉ 3 FOIS SUR L'ÉPAULE

3. LA VICTIME MEURT EN 10 SECONDES

Tant que la victime n'a pas ouvert les yeux, le tueur doit attendre... La victime ouvre les yeux et compte en silence jusqu'à 10, ce qui laisse du temps au tueur pour revenir à sa place. A 10, la victime meurt en poussant un cri, ce qui réveille tout le monde !

4. ON DISCUTE

Le Majordome libère les 2 prisonniers puis tous les joueurs discutent pendant 3 minutes, durée du sablier.

5. EN PRISON !

A la fin du sablier, le Majordome arrête les discussions : c'est le moment de voter pour savoir qui va aller en prison. A la fin du vote, le Majordome passe les menottes aux 2 nouveaux suspects et les conduit en prison, pour un tour.

Comment tuer le jour ?

1. OUVREZ LES YEUX

Les joueurs marchent dans la pièce (sauf ceux qui sont en prison). Au TOP du Majordome, tous les joueurs s'arrêtent sur place.

2. TROIS TOURS SUR SOI

Au 2^e TOP du Majordome, chacun fait 3 tours très lentement sur lui-même en gardant les yeux ouverts. Les 2 joueurs en prison ne tournent pas, mais gardent les yeux ouverts.

3. LE TUEUR TUE AVEC UN CLIN D'ŒIL

Si l'un des 2 tueurs est en prison, c'est automatiquement l'autre qui tue. Sinon, le tueur qui n'a pas tué la nuit précédente tue un des joueurs en lui faisant un clin d'œil. La victime finit ses 3 tours puis meurt en poussant un cri.

4. ON DISCUTE

Le Majordome libère les 2 prisonniers puis tous les joueurs discutent pendant 3 minutes, durée du sablier.

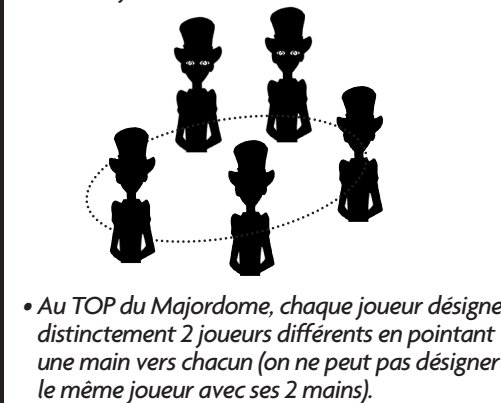
5. EN PRISON !

A la fin du sablier, le Majordome arrête les discussions : c'est le moment du vote pour savoir qui va aller en prison. A la fin du vote, le Majordome passe les menottes aux 2 nouveaux suspects et les conduit en prison, pour un tour.

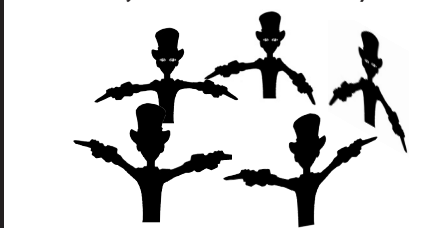
Qui va en prison ?

A la fin de chaque tour de jeu et après avoir discuté, les joueurs votent :

• Tous les joueurs se mettent en cercle.



• Au TOP du Majordome, chaque joueur désigne distinctement 2 joueurs différents en pointant une main vers chacun (on ne peut pas désigner le même joueur avec ses 2 mains).



• Le Majordome compte les voix en faisant le tour du cercle.

Les 2 joueurs ayant le plus de voix contre eux vont en prison pour un tour.

S'il y a égalité entre plusieurs joueurs, on refait un vote, mais uniquement avec les joueurs concernés. S'il y a encore égalité, c'est le plus jeune qui va en prison.



30 min



7+



5 à 20

Règle pour 5 à 9 joueurs

LA PARTIE SE JOUE AUTOUR D'UNE TABLE.

- Il n'y a pas de Majordome.
- Les tueurs ne tuent que la nuit, pas le jour.
- Personne ne va en prison mais il y a des représailles pendant la journée, suite aux meurtres nocturnes.

1. Prenez les 2 cartes TUEUR et complétez avec des cartes INVITÉ(E) pour avoir autant de cartes que de joueurs.

2. Distribuez une carte face cachée à chaque joueur. Quelque soit votre camp (Invité(e)s ou Tueurs), votre objectif est d'être les derniers à rester en vie.

3. 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 2 tueurs ouvrent les yeux et l'un d'eux tue l'un des invités en tapant 3 fois doucement sur sa main.

4. Au bout de 10 secondes, l'invité pousse un cri et meurt. Tout le monde se réveille et on discute pendant la durée du sablier. Puis chacun vote contre une 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 avec les joueurs concernés. S'il y a encore égalité, c'est le plus jeune qui est sacrifié.

5. Puis le jour passe et une nouvelle nuit arrive. Nouveau meurtre... puis discussions, vote, sacrifice.

QUI GAGNE LA PARTIE ?

Le jeu s'arrête lorsqu'un des 2 camps n'a plus de joueurs. Et c'est l'autre camp qui l'emporte.

Les cartes de jeu

IL EST INTERDIT DE DÉVOILER SON RÔLE AU COURS DE LA PARTIE !



L'INVITÉ(E)
Il est venu passer un week-end au Château. Il n'a pas de pouvoir particulier.



LE TUEUR
Il y a 2 tueurs dans le jeu. Ils font équipe. Un seul tueur agit à la fois, mais pas de la même manière la nuit et 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 QUI RAJOUTENT DU PIMENT

Il y a 5 personnages avec des pouvoirs particuliers. Si vous souhaitez jouer avec, remplacez une carte INVITÉ(E) par une carte de personnage avant la distribution des rôles.



LE CARDIAQUE
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.



L'INSOMNIAQUE
Pendant la nuit, l'insomniaque dort mal, il peut donc se réveiller (mais n'est pas obligé) et donc voir un peu de ce qui se passe.



LE VAMPIRE
Pendant la nuit, si un tueur vient tuer le vampire, celui-ci sort sa carte VAMPIRE et l'échange avec celle du tueur. Le vampire devient donc un tueur. Le tueur retourne à sa place et meurt instantanément.



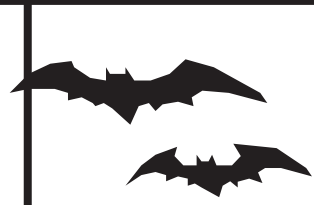
LA VAMP
Pendant la journée, la vamp choisit un joueur et lui fait un bisou à distance. Les joueurs vampés tombent sous le charme de la vamp et doivent voter exactement comme elle jusqu'à la fin de la partie. La vamp n'est pas obligée de vampirer. Si la vamp meurt, les vampés retrouvent leur liberté de vote.



LE MYOPE
Pendant la journée, le myope ne voit pas grand chose de loin et en particulier pas les clins d'œil des tueurs ni les bisous de la vamp... Il ne peut donc être ni tué ni vampé pendant la journée !

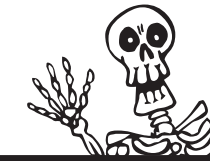
Aim of the Game

Identify the 2 murderers before the end of the weekend and send them to jail!



The Black DÉFIFOO

All Défifoo games can be found at www.defifoo.com



Let's Play!

Friday evening, a castle, invited guests, 2 murderers and a butler who welcomes all these high society guests...

If you are between 5 and 9 players, see the special rule.

If you are more than 10, nominate a Butler, who will wear a bow tie and be in charge of the handcuffs and egg-timer. This person will be the **Game Master**.

The Butler sets up the jail: 2 chairs next to each other in a corner of the room.

The Butler takes the 2 MURDERER cards and adds enough GUEST cards, so that there are as many cards as there are players.

The Butler deals one card, face down, to each player. Each player then knows their role and keeps hold of the card.

1. **The games begins... it's Friday evening,** everyone is asleep. A murder is committed during the night and 2 suspects are taken to jail. If they are the 2 murderers, the game ends; if not, their roles are kept secret and the weekend continues...

2. **Saturday.** Another murder is committed during the day, and 2 more suspects go to jail...

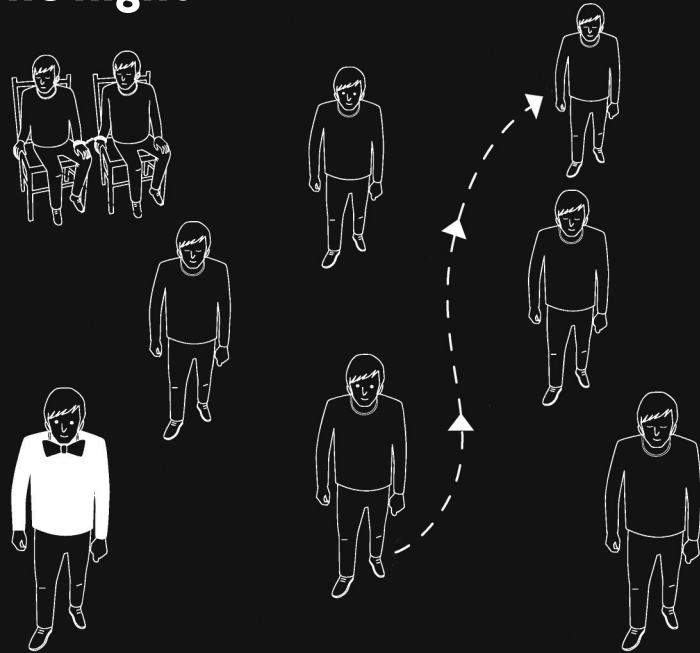
3. **Saturday evening.** Another murder and 2 more suspects in jail...

4. **Sunday.** Another murder during the day and 2 more suspects in jail...

5. **Sunday evening.** Another murder and 2 more suspects in jail...

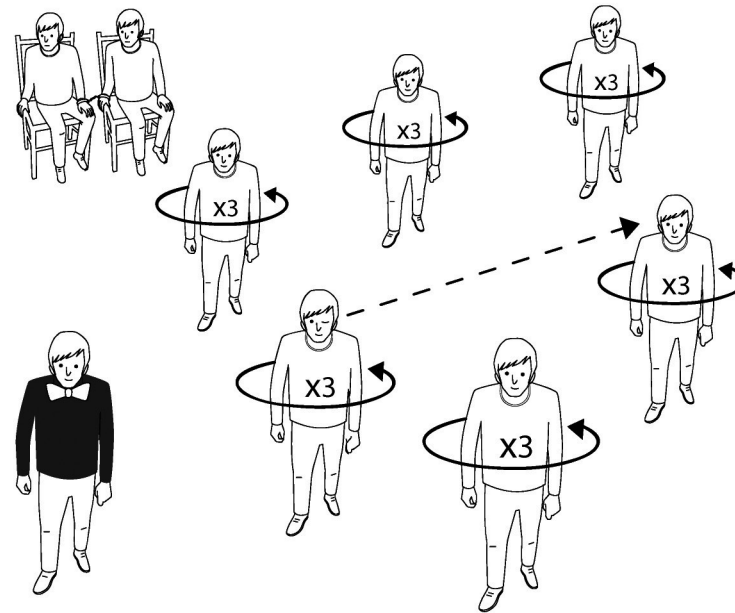
Monday morning, the weekend ends with 2 final suspects in jail. Have you identified the 2 murderers?

The night



The day

7+ 5to20 30 mins



The Cards

PLAYERS ARE NOT ALLOWED TO DISCLOSE THEIR ROLE AT ANY TIME DURING THE GAME.



L'INVITÉ(E) (Guest)
Has come to spend the weekend at the Castle. Has no specific powers.



LE TUEUR (Murderer)
There are 2 murderers in the game. They form a team. One murderer acts at a time, but not in the same way during the day as during the night:
• **DURING THE NIGHT:** they approach their victim then tap them 3 times on the shoulder.
• **DURING THE DAY:** they wink at their victim.

CARDS THAT PACK A PUNCH!

There are 5 characters with particular powers. If you would like to play with them, replace a GUEST card with a CHARACTER card before assigning roles.



LE CARDIAQUE (Heart Patient)
During the night, the heart patient is so nervous that they die within 5 seconds (and not within 10 like the other players!) when they are killed.



L'INSOMNIAQUE (Insomniac)
During the night, the insomniac sleeps badly; so they might wake up (but are not obliged to) and get a glimpse of what is going on.



LE VAMPIRE (Vampire)
During the night, if a murderer comes to kill the vampire, the latter may reveal their VAMPIRE card and exchange it with the MURDERER'S card. The vampire then becomes a murderer. The murderer returns to their spot and dies instantly.



LA VAMPE (Charmer)
During the day, the charmer chooses a player and blows them a kiss. The players that have been bewitched fall under the charmer's spell and must vote like her until the end of the game. The charmer is not obliged to place players under her spell. If the charmer dies, the players who have fallen under her spell are free to vote again.



LE MYOPE (Short-sighted person)
During the day, the short-sighted person does not see very well from a distance and in particular does not see either the winks of the murderers or the kisses of the charmer... Consequently, the short-sighted person can neither be murdered nor placed under a spell during the day!

Rules for 5 to 9 players

THE GAME IS PLAYED AROUND A TABLE.

- There is no Butler.
- The murderers only kill their victims during the night, not during the day.
- No one goes to jail, but there are reprisals during the day, following the murders that have taken place at night.

1. Take the 2 MURDERER cards and add enough GUEST cards so there are as many cards as there are players.

2. Deal one card face down to each player. **No matter what side you are on (Guests or Murderers) your aim is to be the last side alive.**

3. The game begins. It is Friday evening, night falls. Everyone closes their eyes and places one hand on the table. After 10 seconds, the 2 murderers open their eyes and one of them murders one of the guests by tapping them 3 times lightly on the hand.

4. After 10 seconds, the guest screams and dies. Everyone wakes up, and discusses what has happened for the remainder of the time showing on the egg-timer. Then each player votes against the person of their choice: the player with the most votes is eliminated... and turns their card face up.

If there is a tie among several players, the players vote again, but only among the players concerned. If there is another tie, the youngest is eliminated.

5. The day passes and night comes. Another murder... more discussion, a vote and elimination.

WHO WINS THE GAME?

The game ends when one of the 2 sides has no more players. The other side wins.

How to murder during the night?

1. CLOSE YOUR EYES

The players walk in the room (except those in jail). At the Butler's request, all players stop where they are and close their eyes. It is night time, everyone is asleep... apart from the Butler, who keeps watch.

2. THE MURDERER GOES UP TO THEIR VICTIM

The Butler asks the 2 murderers to open their eyes and decide in silence which of the two of them will commit the murder and who will be their victim. One of the 2 murderers then approaches the chosen victim...

AND TAPS THEM 3 TIMES ON THE SHOULDER

3. THE VICTIM DIES IN 10 SECONDS

While the victim's eyes are closed, the murderer must wait. The victim opens their eyes and counts to 10 in silence, which gives the murderer time to return to their place. After the victim has reached 10, they die letting out a loud cry, which wakes everyone else up!

4. LET'S TALK

The Butler releases the 2 prisoners then all the players spend 3 minutes discussing, the time taken for the egg-timer to empty.

5. GO TO JAIL!

When the egg-timer runs out, the Butler ends the discussion: it is time to vote to see who goes to jail. Once the voting is over, the Butler places the handcuffs on 2 new suspects and escorts them to jail for one round.

How to murder during the day?

1. OPEN YOUR EYES

The players walk in the room (except those in jail). At the Butler's request, all players stop where they are and close their eyes. It is night time, everyone is asleep... apart from the Butler, who keeps watch.

2. TURN AROUND THREE TIMES

At the Butler's 2nd request, each player turns around 3 times very slowly keeping their eyes open. The 2 players in jail do not turn, but they do keep their eyes open.

3. THE MURDERER KILLS WITH THE WINK OF AN EYE

If one of the 2 murderers is in jail, it is automatically the other one who commits the murder. If not, the murderer who didn't kill the night before, murders one of the players by winking at them. The victim completes their 3 turns before dying with a scream.

4. LET'S TALK

The Butler frees the 2 prisoners, then all the players discuss the situation for 3 minutes, the time taken by the egg-timer to empty.

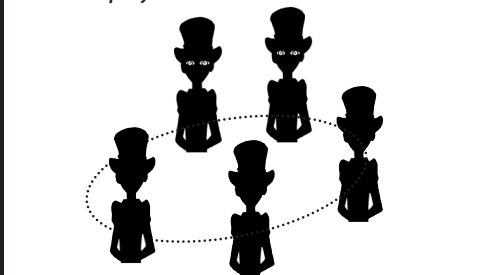
5. GO TO JAIL!

When the egg-timer runs out, the Butler ends the discussion: it is time to vote to see who goes to jail. Once the voting is over, the Butler places the handcuffs on 2 new suspects and escorts them to jail for one round.

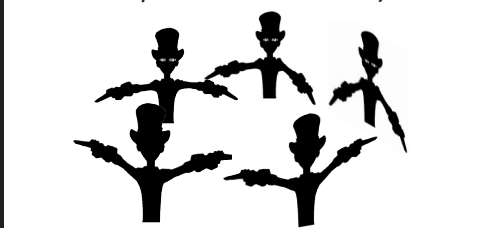
Who goes to jail?

At the end of each round and after each discussion the players vote:

- All the players sit in a circle.



- At the Butler's request, each player nominates 2 different players by pointing distinctively at each one with one hand (the same player cannot be pointed at with 2 hands).



- The Butler counts the votes by going round the circle.

The 2 players with the most votes go to jail for one round.

If there is a tie among several players, the players vote again, but only among the players concerned. If there is another tie, the youngest player goes to jail.

Who wins the game?

There are 2 teams in the game: the Murderers and the Guests.

If both murderers are identified before the end of the weekend, the guests win. If not, the murderers are declared the winners.