



De 3 a 5 jugadores * Edad: 12 años o mas * 60-90 minutos

Buscando un merecido descanso tras tus últimas desventuras, decides disfrutar del extravagante lujo del legendario Orient Express. Pero tus vacaciones serán breves... el tren apenas ha salido de París y se desata la tragedia – un pasajero aparece muerto.

El bien-llamado “tren del misterio” se precipita hacia su destino final. Atrapados en su interior, los pasajeros ansiosos tejen una red de intrigas y engaños. Debes de tener en cuenta a todos los posibles sospechosos y sus motivaciones. ¿Podrás descubrir al culpable antes de llegar al final del trayecto?

Componentes

A bordo del Mystery Express™, encontrarás:

- 1 Tablero-Mapa del juego con el itinerario desde París a Estambul.



- 5 miniaturas y 5 fichas grandes para cada personaje (1 por jugador).



- 5 billeteras (1 por jugador) que contiene el historial de los personajes, la descripción de su habilidad especial y un resumen de los turnos del juego.
- 100 hojas de deducción que los jugadores usarán para anotar sus deducciones.
- 75 cartas de crimen, divididas en 5 categorías, cada una con el dorso de un color diferente.



- 1 libreta de telegramas para enviar las sospechas desde Budapest.
- 1 miniatura de locomotora de tren necesaria para seguir el trayecto del Orient Express en el mapa.
- 1 figura del revisor (de color gris) y 6 fichas pequeñas para determinar la posición del revisor en el tren.
- 2 fichas pequeñas de pasajeros, que representan a los pasajeros que suben al tren durante el viaje.
- 1 miniatura de Maleta de viaje, necesaria para resolver algunas de las acciones del juego.
- 1 miniatura de un silbato, que identificará al poseedor como el primer jugador de cada turno.
- 1 libro de reglas.



Preparación de la partida

- ❖ Coloca el tablero de "Mystery Express" en el centro de la mesa.
- ❖ Cada jugador elige un personaje y coge la figura correspondiente, la billetera de su color (1) y la ficha circular correspondiente. También se reparte una Hoja de deducción a cada jugador que se coloca dentro de la billetera para evitar que otros jugadores vean tus deducciones.
- ❖ Cada jugador coloca la figura de su personaje en el vagón que desee (2) y la ficha circular de ese personaje enfrente suyo (3), sobre la mesa. Esta ficha sirve para identificar a los jugadores y diferenciar las pilas de descartes durante la partida.
- ❖ Cada jugador recibe un telegrama en blanco de la libreta de telegramas, que será utilizado para enviar sus sospechas cuando estén en Budapest (4).
- ❖ Baraja por separado las cartas de Crimen creando un mazo de "Modus operandi", otro de "Suspects", otro de "Motives", otro de "Locations" y por ultimo, otro de cartas de tiempo. Sin mirarlas, coge una carta de cada mazo y colócalas bajo el tablero (5). Estas 5 cartas (una de cada categoría) determinan el Como, el Cuando, el Donde, el Quien y el Porqué del asesinato cometido.
- ❖ Coloca el mazo de cartas de Tiempo boca abajo cerca del tablero (6).
- ❖ Baraja los 4 mazos restantes (Modus operandi, Suspect, Motive y Location) juntos formando un único mazo. Reparte 7 de estas cartas, boca abajo, a cada jugador sin tener en cuenta el color del dorso de las cartas (el tipo de cartas que cada jugador reciba es probable que difiera) (7).
- ❖ Los jugadores pueden echar un vistazo a sus cartas, sin enseñarlas a nadie. Los mas afortunados habrán recibido 2 cartas idénticas de Crimen, lo que les permite excluir esa sospecha de su Hoja de deducciones.

- ❖ Las cartas de Crimen restantes se colocan boca abajo en los 3 lugares designados sobre el tablero (1st passengers, 2nd passengers y Revisor) (8). El número de cartas que se han de colocar en cada espacio del tablero depende del número de jugadores en la partida, y viene indicado específicamente en estos espacios. El revisor siempre recibe 3 cartas, una por cada espacio, mientras que ambos pasajeros reciben 2 o 3 cartas en función del número de jugadores.
- ❖ El tren partirá de París. Coloca la miniatura del tren allí (9). Baraja las 6 fichas del revisor y colócalas boca abajo en las 6 estaciones donde el tren irá parando durante la partida. Revela la primera ficha (en París) y coloca al revisor en el vagón indicado en la ficha (10). Coloca las dos fichas de pasajero en sus respectivas estaciones de Strasbourg y Wien.
- ❖ El jugador que haya montado en tren más recientemente comienza la partida y coge la miniatura de silbato para identificar que es el primer jugador de esta ronda.
- ❖ El juego continuará por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Al final de cada turno, el jugador que ha sido el último recibe el silbato y comienza el nuevo turno.

Reglas para 3 o 4 jugadores:

- Cuando juegues con 4 jugadores, retira del juego las dos cartas de "Stabbed" (Modus Operandi), las dos cartas del Dr. Rajiv (Suspect), las dos cartas de "Unknow" (Motive) y las dos cartas de "Smoking Car" (Location).
- Con 3 jugadores, retira del juego las mismas cartas que para 4 jugadores y además las 2 cartas de "Shot" (Modus Operandi), las dos cartas de "Sra. Perez" (Suspect), las dos cartas de "Rivaldry" (Motive) y las dos cartas de "Sleeping Car" (Location).

El "Mystery Express" está preparado para empezar su desdichado viaje. ¡¡Pasajeros al tren!!



Objetivo del Juego

Los jugadores intentarán ganar mediante una correcta deducción de los 5 elementos del crimen que se ha cometido. Hay siempre un riesgo de que ninguno consiga desvelar las incógnitas antes de que el tren llegue a Istanbul. En este caso, el jugador con el mayor número de elementos del crimen correctamente identificados en su hoja de deducciones será declarado ganador de la partida.

En caso de que varios jugadores empaten en el número de elementos del crimen correctamente identificados, los telegramas que se han mandado en la ronda de Budapest se usarán para romper el desempate (ver Un envío importante pag. 5).



Existen 2 copias de cada carta de Crimen (excepto en el caso de las cartas de tiempo). Por tanto, si un jugador ve el mismo elemento del crimen 2 veces durante el mismo turno (en la mano de dos jugadores diferentes o en la de

un solo jugador), podrá descartar con toda seguridad ese elemento del crimen en su Hoja de deducciones.

Pero cuidado, porque si un jugador ve un elemento del crimen dos veces pero en rondas diferentes hay un riesgo de que esté viendo la misma carta que haya cambiado de mano de un turno a otro. Se cuidadoso y no saques una conclusión precipitada en este caso.

La pila de descartes

Puesto que existen copias idénticas de cada carta de Crimen, es fundamental que los jugadores puedan hacer un seguimiento del paradero de las cartas durante un turno determinado. Por tanto, todos los jugadores deben recordar esta regla básica: **Cualquier carta que enseñes o recibas durante el transcurso de un turno debe colocarse inmediatamente boca abajo sobre tu pila de descartes.** Tras descartar esta carta, asegúrate de poner tu disco de personaje sobre la pila de descartes. Esto te ayudará a identificar tu pila de descartes de las de otros jugadores y te asegurará que no mezclas estas cartas con las de tu mano (las cuales algunos jugadores sueltan sobre la mesa mientras toman notas). Las diferentes categorías de cartas de Crimen tienen un color específico en el dorso. En cualquier momento del juego puedes pedir a otro jugador que te muestre el dorso de las cartas de su mano o de su pila de descartes, para ver cuantas cartas de un determinado tipo tiene.

Comenzando la partida

Como puedes ver en el tablero de juego, el tren pasará por 4 estaciones (Strasbourg, München, Wien, Budapest) en su camino hacia Istanbul. Al principio de la partida, el tren (representado por su miniatura correspondiente) se encuentra en París. Al final de la partida, llegaremos a Istanbul.

Cada etapa de este viaje representa un turno de juego, durante el cual todos los jugadores tendrán la oportunidad de llevar a cabo acciones y profundizar en su investigación, comenzando por el jugador que tenga el silbato y continuando en el sentido de las agujas del reloj. Como la duración de las etapas varía, también cambian las acciones que cada jugador puede llevar a cabo: una etapa corta impide llevar a cabo investigaciones largas, mientras que una etapa larga ofrece un buen abanico de posibilidades a elegir, a cual mas tentadora...

Como resultado, los jugadores aprovecharán el tiempo de diferentes maneras, persiguiendo sus propias deducciones.

En cada etapa del viaje, los personajes intentaran reunir el mayor número de pistas posible, eligiendo diferentes acciones que le permitan echar un vistazo a las cartas de Crimen de sus compañeros esperando encontrar parejas de cartas iguales que les permitan descartar elementos del Crimen.



Para asegurar una partida correcta, cada vez que una carta de crimen es enseñada o intercambiada con otro jugador, esa carta se coloca inmediatamente boca abajo sobre la pila de descartes del actual poseedor. Haciendo esto facilitaremos enormemente las deducciones de los jugadores. El disco de jugador se coloca sobre la pila de descartes para identificar al propietario de este mazo. Esto nos asegura que cuando veamos una carta de crimen dos veces durante el mismo turno, esa carta sea la segunda copia de la carta y nos permita, sin temor a equivocarnos, descartar ese elemento de Crimen de nuestra Hoja de deducciones. Una vez que todos los jugadores han llevado a cabo sus acciones al final de cada etapa del viaje, pero antes de mover la miniatura del tren a la siguiente estación, los jugadores devuelven a su mano todas las cartas de su mazo de descartes.

La etapa Paris - Strasbourg dura 4 horas. El Colonel MacDouglas puede elegir investigar en el vagón de fumadores (Smoke Car - 3 horas) y después pasarse por el vagón de pasajeros (Passengers car - 1 hora). Pasando por el vagón de fumadores durante 3 horas le impedirá visitar el vagón-salón (Lounge Car - 2 horas) en el mismo turno ya que en esta etapa solo dura 4 horas.



Turno de Juego

1. El viaje del expreso del misterio: Los personajes y sus acciones

> Entrar en uno de los vagones del tren

Mueve la miniatura de tu personaje al vagón de tu elección. No tienes la obligación de mover al personaje, pudiendo permanecer en el mismo vagón en el que estabas en el turno previo, o visitar el mismo vagón varias veces en el mismo turno. **Sin embargo, solo puedes llevar a cabo cada acción asociada a un vagón una vez por turno, sin importar cuantas horas tengas a tu disposición.** Moverse de un vagón a otro o moverte a través de los vagones no tiene coste alguno. Puedes moverte atrás o adelante tantas veces como desees, sin tener en cuenta las posiciones del resto de jugadores o del revisor. Solo cuando te detienes en un vagón y decides realizar una acción (ver Realizar una acción), se reduce el tiempo disponible del total de horas asignadas para esa ronda.

> Realizar una acción

Cuando te detengas en el vagón que quieras, puedes llevar a cabo la acción para intentar obtener algunas pistas. Si lo haces, resta el tiempo necesario de tu tiempo disponible para esta etapa del viaje (el tiempo disponible de una etapa a otra va cambiando tal y como se indica en el itinerario del "Mystery Express"). Si tras realizar esta acción dispones de mas tiempo en la ronda, te puedes mover a otro vagón (o permanecer en el mismo, en el caso del vagón Club – ver pag 6) para llevar a cabo una nueva acción. Si no gastas todo el tiempo disponible en la etapa del viaje, se pierde definitivamente. No puedes guardar tiempo para otra etapa del viaje.

> Y hablar con el revisor

Si decides parar (no solo pasar) en el vagón donde está el revisor para realizar la acción correspondiente, DEBES discutir con el revisor y hacer la acción adicional del revisor DESPUES de completar la acción habitual de ese vagón (ver Charlando con el revisor pag. 7).

Para obtener una lista completa de las acciones disponibles en cada vagón, acude a la sección Los vagones del Mystery Express en la página 6.

2. El tren llega a una ciudad Eventos locales

Cuando todos los jugadores han completado sus acciones en la etapa del viaje, el tren llega a una nueva estación. Los jugadores devuelven todas las cartas de la pila de descartes nuevamente a su mano y la miniatura del tren se desplaza a la siguiente estación en el tablero de juego. Si la ciudad es una de las que permite investigar la Hora del Crimen (indicado con los símbolos de las Cartas de Tiempo sobre la estación a la que hemos llegado), hay que resolver este evento en primer lugar (ver La Hora del Crimen pag.4). Todos los eventos

asociados con la nueva ciudad aparecen en el tablero (si los hubiera) ordenados de izquierda a derecha. Además, no olvides descubrir el disco del revisor de esa ciudad y mover al revisor al nuevo vagón que aparezca en el disco, para preparar la nueva etapa del viaje.

Al llegar a Budapest, los jugadores podrán mandar un telegrama antes de compartir su conocimiento con los pasajeros... El revisor se desplaza al vagón salón para disfrutar de un merecido trago.



La Hora del Crimen:

Strasbourg, Wien, Budapest



Hay 3 eventos que te ayudarán a determinar la hora del crimen. Debes saber que las cartas de Tiempo, al contrario que el resto de cartas de Crimen, no se reparten entre los jugadores al principio de la partida. Esto es porque estas cartas se mostrarán brevemente a todos los jugadores, y cada vez de una manera ligeramente diferente, en cada una de las tres ciudades marcadas con el símbolo de las cartas de Tiempo en el tablero del juego. Hay 3 copias idénticas de cada carta de Tiempo, siendo un total de 24 cartas y de 8 horas del crimen diferentes. Tendrás que mirar el reloj cuidadosamente y aplicar tus capacidades deductivas con las cartas del Tiempo que serán reveladas solo durante un breve intervalo de tiempo. Tendrás que averiguar que carta de Hora del Crimen falta (precisando que posición de las agujas del reloj aparece solo 2 veces y no 3 veces como ocurriría si la tercera carta no estuviera escondida bajo el tablero de juego).

En cada ciudad marcada con el símbolo de las cartas de Tiempo, el jugador que posea el silbato (es decir, el primer jugador del turno) es el encargado de ir pasando las cartas de tiempo. Recuerda que el evento de las cartas de Tiempo debe llevarse a cabo antes que cualquier otro evento local de la ciudad, si lo hubiera. El método utilizado para mostrar (brevemente, a su propio juicio) las cartas de tiempo, varía en función de la ciudad en la que el tren se encuentre:

> En Strasbourg

Coge el mazo de cartas de Tiempo en la mano y giralas, una a una y boca arriba, de modo que sea visible para todos los jugadores y ponlas formando un mazo en el que cada carta cubra la anterior. Cuando hayas mostrado

todas las cartas, deja el mazo boca abajo al lado del tablero.

> En Wien

Reparte todas las cartas de Tiempo entre los jugadores, incluyendote a ti mismo. A tu señal, cada jugador debe coger las cartas y mirarlas hasta que des una nueva señal (diciendo la palabra "Paso"). Entonces, todos los jugadores pasan sus cartas de Tiempo al jugador de su izquierda. Repite la señal tantas veces como jugadores seais, de tal modo que todos han podido echar un vistazo a todos los mazos de Tiempo formados. Junta todas las cartas de tiempo formando un mazo y colócalas boca abajo al lado del tablero de juego.

> En Budapest

Coge el mazo de cartas de Tiempo y ve colocando las cartas sobre la mesa, boca arriba, formando 3 mazos visibles, de tal modo que la 4ª carta que reveles cubra la 1ª, la 5ª carta que reveles cubra la 2ª y así sucesivamente. Cuando todas las cartas hayan sido volteadas formando estos 3 mazos de cartas boca arriba, junta las cartas de nuevo en un solo mazo y colócalo al lado del tablero.

Para ser justos con el jugador que está revelando las cartas de tiempo, ningún jugador puede tomar notas mientras las cartas se están mostrando. Solo podréis escribir vuestras conclusiones en la Hoja de deducciones cuando se hayan revelado todas las cartas.

Nuevos pasajeros en el tren Strasbourg, Wien



En estas dos ciudades, cuando la Hora del Crimen ha pasado, algunos pasajeros nuevos suben al tren activando las siguientes acciones. En Strasbourg, y en cualquier estación posterior, los jugadores que deseen visitar el vagón Club (ver Madame, permítame ayudarla pag. 6) pueden robar una carta de su elección del mazo de pasajeros (es decir, mirando el color del dorso de las cartas, los jugadores pueden elegir cual de ellas coger). En Wien, ocurre lo mismo con el 2º mazo de pasajeros.

Cuando el tren llega a Istanbul, acaba el viaje de los personajes. Los jugadores deben escribir las conclusiones de su investigación en su Hoja de Deducciones. Cuando todos hayan acabado, se muestran las 5 cartas de Crimen escondidas bajo el tablero. Para darle emoción, revelad las cartas de crimen una a una, y que cada jugador anuncie en voz alta su sospecha sobre ese elemento del crimen justo antes de que la carta sea mostrada. La tensión en la mesa será palpable con cada una de las cartas que vayamos descubriendo.

El jugador que haya identificado correctamente más elementos del crimen en su Hoja de deducciones será el ganador de la partida. Los elementos del crimen incorrectamente identificados en tu hoja de deducciones

Un Tunel Largo Munche



Los personajes pueden aprovechar la oscuridad de este túnel para fisgar en los asuntos de sus compañeros de viaje. Cada jugador coloca sus cartas boca abajo delante de un jugador para que este eche un vistazo a una de ellas sin mostrarsela a los demás. Por tanto, cada jugador verá 2 cartas, una del jugador a su izquierda y otra del jugador a su derecha. Los jugadores recuperarán sus cartas y las pondrán en sus manos (el tren aún no ha salido de la estación!)

Un envío importante Budapest



Cuando llegueis a Budapest, los personajes pueden enviar sus sospechas por telegrama. Utilizando una hoja del cuaderno de Telegramas, cada jugador (en secreto) podrá escribir los elementos del Crimen que ya haya identificado como ciertos, e incluso aquellos de los que tenga fuertes indicios. Estas sospechas se usarán para desempatar al final del juego. Cada elemento del crimen acertado en el telegrama otorgará 1 punto, mientras que los errores restarán 1 punto. Este es el único punto en el que se pueden perder puntos. Puedes dejar en blanco el telegrama. En este caso no perderás ni ganarás puntos para el desempate (lo que podría incluso ayudarte a ganar, ver Final de la Partida). Cuando los jugadores hayan rellenado sus telegramas, colocadlos boca abajo bajo el tablero de juego. Aseguraos de identificar los telegramas poniendo los nombres de los jugadores y de que ningún compañero vea lo que hay escrito en los telegramas.

Una revelación imprevista Budapest



Tras enviar los telegramas, cada jugador elige una carta de su mano y la coloca sobre la mesa, boca arriba, a la vista de todos. Estas cartas permanecerá visibles el resto de la partida. No olvides utilizar estas nuevas pistas para avanzar en tu investigación.

Fin de la partida

no te quitarán puntos, así que no dudes en arriesgarte en alguna de tus sospechas aun cuando no estés seguro. Si 2 o mas jugadores han empatado, mirad los telegramas enviados desde Budapest para romper el empate, tal y como hemos explicado anteriormente.

Si con los puntos conseguidos con los telegramas persiste el empate, ganará el jugador que tenga el menor número de elementos del crimen mal identificados (es decir, 1 sospecha correcta y ninguna incorrecta otorga los mismos puntos que 2 sospechas correctas y una sospecha falsa, pero en el segundo caso hay un error que le hace perder en caso de empate).

Si aún así, los jugadores siguen empatados, la victoria será compartida.

Los vagones del Mystery Express

Cada vagón de este fabuloso tren tiene su propio ambiente y otorga una acción específica que los personajes pueden aprovechar a lo largo del viaje. La única excepción es el vagón Club, que ofrece 2 acciones diferentes cuando los nuevos pasajeros suben a bordo en Strasbourg y Wien.

Cada acción a realizar nos costará un número específico de horas, por lo que los jugadores han de elegir sabiamente que vagones visitar durante cada etapa del viaje hacia Istanbul. No puedes parar en un vagón a menos que tengas tiempo suficiente para llevar a cabo su acción asociada. Y nunca puedes realizar la misma acción 2 veces en el mismo turno.

El jugador que elija visitar un determinado vagón debe asegurarse de que tiene suficientes cartas de Crimen en su mando para iniciar y completar la acción correspondiente.

Esta es la distribución del tren:



Vagón Club

Hay dos acciones posibles en el vagón Club. Si tienes tiempo suficiente (al menos 4 horas) puedes llevar a cabo ambas acciones, ya sea sin moverse del vagón o parando 2 veces en el mismo.

> Coge el maletín, joven!

Duración: 1 hora

Esta acción te permite forzar a otro jugador (o a ti mismo, si lo prefieres) a devolver todas las cartas de 1 categoría concreta desde el mazo de descartes a su mano.

> Madame, permítame ayudarla!

Después de ayudar a este nuevo pasajero a subir al tren, entabláis una conversación interesante

Duración: 3 horas

Esta acción solo puede realizarse cuando los nuevos pasajeros suban a bordo, en las estaciones de Strasbourg y Wien. Coge una carta de Crimen con el dorso del color que deseas del mazo de pasajero correspondiente. Si ambos grupos de pasajeros están a bordo, podrás coger la carta de cualquiera de los dos mazos de pasajeros, pero no de ambos. La carta que cojas y mires deberá colocarse en tu propia pila de descartes.



Vagón Comedor

Para muchos, nada mejor para hablar de negocios que una buena comida

Duración: Variable

Esta acción te costará tantas horas como el número de jugadores con los que quieras compartir comida. Si invitas a 2 jugadores a comer, la acción costará 2 horas.

Pide a un jugador de tu elección (hasta 4 o 5 jugadores) que te enseñe una carta de crimen de su mano. Especifica que tipo de carta de crimen quieres que te enseñe. La categoría de carta de crimen tiene que ser diferente para cada jugador al que le pidas carta. Tampoco puedes elegir al mismo jugador 2 veces para que te enseñe 2 cartas diferentes en esta misma ronda. Una vez vistas las cartas, se colocan en los mazos de descartes de sus respectivos propietarios.



Vagón Salón

Una copa de Brandy o un vaso de vino tinto puede aflojar la lengua

Duración: 2 horas

Todos los jugadores (excepto tu) debe mostrar simultáneamente 1 carta de crimen de la categoría que tu elijas a todos los jugadores. Esta categoría será la misma para todos. Si alguien no tiene una carta de esa categoría, no enseñará carta alguna (pero mantendrá la ventaja de ver el resto de revelaciones). Las cartas mostradas se colocaran en las pilas de descartes de sus respectivos poseedores.



Vagón de Pasajeros

Comienzas a charlar con los pasajeros con la esperanza de conocerles un poco más...

Duración: 1 hora

Nombra una categoría de Crimen (Modus Operandi, Suspect, Motive o Location) y elige al jugador de tu izquierda o de tu derecha. Este jugador elige una de las cartas de esa categoría de su mano y te la pasa. Tras haberla visto, ponla boca abajo en tu pila de descartes. Elige una nueva carta de la misma categoría de tu mano y pásala al jugador sentado al otro lado. Este jugador repetirá de nuevo este proceso hasta que todos hayan pasado una carta (es decir, mirar la carta que le has pasado, ponerla en su mazo de descartes boca abajo, y pasar otra carta de la misma categoría de su mano al jugador sentado a su otro lado, etc...).

Nota: si un jugador, o tu mismo, no tiene cartas de la categoría elegida, debe pasar la carta que acaba de recibir (después de mirarla) en lugar de colocarla en su mazo de descartes.



Vagón dormitorio

Entras en el compartimento privado de uno de los pasajeros en busca de importantes pruebas

Duración: 1 o 2 horas

Esta peligrosa acción conlleva el riesgo de quedarse sin pista en el caso de fallar en las pesquisas. Elige a un jugador. Este deberá coger la miniatura de la maleta y esconderla en uno de sus dos puños cerrados. Deberás acertar en que mano se encuentra la maleta.

Si aciertas, pasarás 2 horas revolviendo su equipaje y ganando una carta de la categoría que quieras, cogida al azar de su mano. Tras ver la carta, colócala boca abajo en la parte superior de tu pila de descartes.

Si fallas al elegir la mano que esconde la maleta, perderás 1 hora y volverás con las manos vacías al vagón anterior (o a otro vagón de tu elección, siempre que te quede tiempo para llevar a cabo nuevas acciones).



Vagón de fumadores

Cuando el humo de dispersa, todas las piezas comienzan a encajar...

Duración: 3 horas

Pide a 2 jugadores cualquiera que te den una carta de crimen de su mano de la categoría que tu elijas (esta categoría debe de ser la misma para ambos jugadores). Mira estas cartas y colócalas boca abajo en tu pila de descartes. A cambio, da la carta que quieras de tu mano a cada uno de esos 2 jugadores. Después de mirarlas, ellos colocarán, la carta en sus propias pilas de descarte.

Nota: Para elegir esta acción debes de tener al menos 2 cartas en tu mano. Si no fuera así, tendrás que realizar otra acción diferente.

Charlando con el revisor



Duración: Acción gratuita

Además de las acciones anteriores, los jugadores pueden charlar con el revisor en cuanto visiten el vagón en el que el se encuentra. El revisor cambia su posición durante el transcurso de la partida y esta posición viene determinada por el disco de revisor que se descubre cada vez que el tren llega a una estación.

Hay un disco de revisor correspondiente a cada uno de los 5 vagones, que van siendo revelados durante la partida desde París a Budapest (una vez que el tren llega a Istanbul el revisor se baja del tren, independientemente del disco que aparezca en esa ciudad). Por tanto, el revisor visitará 5 vagones de tren diferentes durante el transcurso del juego.

“Charlando con el revisor” es una acción adicional que no consume tiempo. Sin embargo, la charla debe ocurrir después de que realices la acción asociada a ese vagón. Si no tienes el tiempo necesario para llevar a cabo la acción del vagón, tampoco podrás Charlar con el Revisor.

Elige una de las 3 cartas del espacio del Revisor. Mírala y colócala en tu pila de descartes. Después, pon una de las cartas de tu mano en el espacio del revisor que haya quedado vacío. Esta carta debe provenir de tu mano, nunca de tu pila de descartes. Aunque puedas pasar por el vagón Club dos veces en un turno para realizar las dos acciones disponibles, solo podrás Charlar con el Revisor tras tu primera acción en el vagón Club.

Trucos útiles para viajeros noveles

Emprender el viaje de tu vida a bordo de este lujoso transporte puede ser intimidante al principio. Esperemos que estos consejos te ayuden a lidiar con la siempre arrogante y a veces desdenosa atmósfera del Orient Express y su extraordinario reparto de personajes.

Las habilidades especiales de los personajes

Hasta que los jugadores sientan que realmente pertenecen al club de veteranos del “Mystery Express”, se recomienda que se aprovechen de las ventajas que ofrecen las habilidades especiales de cada personaje. Cada uno tiene una personalidad diferente que se corresponde con una habilidad especial única que les diferencia del resto de pasajeros.

Antes de comenzar el viaje, familiarízate con el diseño del tren y con las acciones disponibles en cada vagón, que vienen detalladas en el interior de la billetera de tu personaje. Observa el disco del personaje y asegúrate de colocarlo cara arriba enfrente de ti. Una vez por turno podrás usar la habilidad especial de tu personaje, descrita en la cubierta de la billetera de tu personaje.

Para asegurarte de que no usas la habilidad especial más de una vez por turno, gira el disco de tu personaje en cuanto utilices la habilidad. Cuando el tren llegue a una nueva ciudad, gira de nuevo el disco de personaje marcando que la habilidad especial está nuevamente disponible. Cuatro de los 5 personajes (Colonel MacDouglas, Contessa De Mirabella, Doctor Strauss y Archibald



Mansard) tienen una habilidad especial directamente asociada con las cartas de crimen que coinciden en el color con el de la miniatura del personaje. Una vez por turno, el personaje puede echar un vistazo a la carta de crimen de su color que otro jugador haya puesto en su pila de descartes. La acción tiene lugar inmediatamente, cuando otro jugador descarte la carta de crimen, por tanto, la habilidad especial se usa durante el turno de ese jugador, y no durante el nuestro. Tras ver la carta, déjala en la pila de descartes de su propietario.

Esta habilidad especial te permite, incluso siendo un principiante, identificar la carta que falta de la categoría asociada a tu habilidad especial – aun cuando no hayas visto demasiadas cartas de ese tipo durante el transcurso del juego.

El quinto personaje, Miss Pransky, tiene una habilidad especial diferente: En cada turno, tiene una hora más de la indicada en el itinerario (y por tanto, una hora mas que el resto de personajes). Esto permite a Miss Pransky llevar a cabo muchas de las acciones que consumen mas tiempo, como conversar con los nuevos pasajeros en el Club, y normalmente tiene mas facilidad para reducir sus incognitas

Prácticas útiles de investigación Registrando todo lo que vemos

Como registrar toda la información de la partida en tu hoja de deducciones tiene una importancia vital para progresar en tus investigaciones. Por tanto, es importante encontrar la manera de diferenciar los elementos del crimen que hayas visto dos veces en el mismo turno en contra de los que hayas visto una sola vez. Un simple trazo para cuando veas la primera carta, y un segundo trazo formando una cruz cuando veas la segunda carta idéntica en el mismo turno es una buena solución. Deberás tener cuidado de apuntar durante que etapa del viaje has visto cada carta, ya que de otro modo podrías llegar a conclusiones erróneas... También puede ser útil hacer un seguimiento de quien posee una carta en un turno dado. A menos que el jugador tenga dos cartas idénticas en la mano (cosa poco probable), hay una gran probabilidad de que si el muestra el mismo elemento del crimen en la ronda siguiente, pueda ser la misma carta que te mostró la vez anterior.



Aumentando las probabilidades

Como la forma más sencilla de descartar un elemento del crimen es ver las 2 copias de la carta en el mismo turno, intenta centrarte en una categoría de carta de crimen/color durante un turno. De este modo se magnifican las posibilidades de ver las parejas de cartas idénticas de esa categoría en un turno.

La hora del Crimen

Hay un montón de cartas del crimen (24) por lo que se necesita una estrategia para tratar de memorizarlas. A menos que tengas la suerte de haber sido bendecido con una memoria fotográfica, por lo general es desesperante tratar de memorizarlas de una sola pasada. Por tanto, recomendamos que te centres en un aspecto diferente de cada carta (por ejemplo, la posición de las manecillas de las horas) cada vez que te muestren las cartas de tiempo. Recuerda que hay 3 copias diferentes de carta de tiempo y tendrás que localizar la carta que solo aparece 2 veces en el mazo.

Traducción de este manual
al castellano por
Mikel Goiburu

Diseño del Juego
Antoine Bauza & Serge Laget
Ilustraciones
Julien Delval

Play testing: The Authors wish to thank Mikaël Bach, Olivia Bernou, Olivier Bernou, Michaël Bertrand, Bruno Cathala, Boris Courtot, Séverine Déléas, Jean-Sébastien Dunand, Bruno Faidutti, Thierry Gisle, Jenny Godard, Bruno Goube, Florian Grenier, Mathias Guillaud, Maïa Houssais, Matthieu Houssais, Ludovic Maublanc, Thibault Mazard, Vincent Mengin, Pierò, Françoise Sengissen, Hervé Servignat, Julia Sorlin, all the members of Labojeux, and those of the « Jeux en Société » game club of Grenoble! Special thanks to Françoise Sengissen for her invaluable help in putting together the graphics of countless versions of the game's prototype.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Mystery Express – the boardgame are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2010 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved