

MYSTERY EXPRESS™

Antoine Baura **A WHODUNIT ON RAILS** *Serge Laget*

**DAYS OF
WONDER**

Per 3-5 giocatori • Da 12 anni in su • 60-90 minuti

Un viaggio a bordo del leggendario Orient-Express era proprio quello che ci voleva per rilassarsi dopo l'ultima disavventura. Ma la tua vacanza ha, purtroppo, vita breve...il treno ha appena lasciato Parigi quando si consuma la tragedia - un passeggero è stato trovato assassinato!

Il treno, subito rinominato come "Mystery Express", procede verso la sua destinazione finale. Bloccati a bordo, i passeggeri tessonno, ansiosi, una ragnatela di intrighi ed inganni. Devi essere rapido nel considerare tutti i possibili sospetti ed i loro moventi. Riuscirai a scoprire il colpevole prima della fine del viaggio?

COMPONENTI

A bordo del Mystery Express™ troverai:

- 1 Tabellone raffigurante il Mystery Express ed il suo percorso da Parigi ad Istanbul



- 5 miniature Personaggio e 5 larghi segnalini rotondi, nei relativi colori (1 per ogni giocatore)



- 5 Portadocumenti (1 per Giocatore), ognuno contenente la storia del personaggio, la descrizione della sua Abilità Speciale ed un riassunto del turno di gioco.



- 100 fogli Deduzione, utilizzati dai giocatori per annotarvi le deduzioni durante il gioco.



- 72 carte Crimine, divise in 5 categorie, ognuna col colore distintivo del dorso:



- 1 blocco Telegramma per inviare gli elementi sospetti da Budapest.



- 1 miniatura del Mystery Express per segnare il percorso del treno sul tabellone.



- 1 miniatura Bigliettaio (grigia) e 6 piccoli segnalini Bigliettaio, per segnalare facilmente la posizione dello stesso a bordo del Mystery Express.



- 2 piccoli segnalini Passeggero, rappresentanti i passeggeri che salgono durante il viaggio.



- 1 Miniatura Borsa da Viaggio, utilizzata per stabilire se un giocatore può rovistare tra gli effetti di un altro giocatore.



- 1 Miniatura Fischietto, per identificare il 1° giocatore all'inizio di ogni turno.



- 1 Regolamento contenente 1 Codice di Registrazione Days of Wonder.



Preparazione del gioco

◆ Posiziona il tabellone di Mystery Express al centro del tavolo.

◆ Ogni giocatore sceglie un personaggio e ne prende la relativa miniatura, il Portadocumenti 1 ed il segnalino dello stesso colore. Poi ogni giocatore prende un foglio deduzioni dal blocco e lo mette nel Portadocumenti, facendo in modo che sia sempre nascosto agli altri giocatori. Ognuno posiziona la propria miniatura in una Carrozza a piacere 2 e il segnalino personaggio di fronte a sé 3. Questo segnalino verrà utilizzato durante il gioco per identificare i giocatori e le loro pile degli scarti. Ogni giocatore riceve anche 1 Telegramma in bianco dal relativo blocco, che verrà utilizzato per inviare la lista degli elementi sospetti da Budapest 4.

Modifiche per 3 e 4 giocatori

◆ In 4 giocatori, rimuovere dal gioco le 2 carte "Stabbed" dal mazzo Modus Operandi, 2 carte "Dr. Rajiv" dal mazzo Sospetto, 2 carte "Unknown" dal mazzo Movente e 2 carte "Smoking Car" dal mazzo Luogo.

◆ In 3 giocatori, rimuovere le stesse carte del gioco in 4, ed in più le 2 carte "Shoot" dal mazzo Modus Operandi, le 2 carte "Sra. Perez" dal mazzo Sospetto, le 2 carte "Rivalry" dal mazzo Movente e le 2 carte "Sleeping Car" dal mazzo Luogo.

◆ Separare e mischiare ogni mazzo Crimine, in modo da avere un mazzo di carte Modus Operandi, un mazzo Sospetto, un mazzo Movente, un mazzo Luogo ed uno Tempo.

◆ Prendere, senza guardare, una carta da ogni mazzo e posizzionarla, a faccia in giù, sotto il tabellone 5. Queste 5 carte (1 per ogni categoria) stabiliscono Chi, Come, Quando, Dove e Perché è stato commesso l'omicidio.

◆ Posizionare il mazzo di carte Tempo, a faccia in giù, vicino al tabellone 6.

◆ Mischiare accuratamente tutti i mazzi rimanenti (Modus Operandi, Sospetto, Movente e Luogo) in un unico mazzo. Dare 7 carte, una per volta e a faccia in giù, ad ogni giocatore, senza badare al colore del dorso di ogni carta (in questo modo tutti i giocatori riceveranno carte differenti) 7.

◆ I giocatori adesso possono guardare le proprie carte, senza mostrarle agli avversari. Chi è stato così fortunato da ricevere 2 carte Crimine uguali può eliminare (in modo da non farsi vedere) i corrispondenti elementi dal proprio foglio deduzione.

◆ Le rimanenti carte Crimine sono posizionate, a faccia in giù, nei loro spazi designati (1.o Passeggero, 2.o Passeggero e Bigliettaio), sul tabellone del Mystery Express 8.

Il numero di carte posizionate su ogni riquadro varia in base al numero dei giocatori, indicato sui riquadri stessi. Il Bigliettaio riceve sempre 3 carte (una per riquadro), i due passeggeri 2 o 3 ognuno, in base al numero dei giocatori.

◆ Il Mystery Express parte da Parigi. Posizionatevi sopra la miniatura del treno 9. Mischiare i 6 segnalini Bigliettaio e posizionarne, a faccia in giù, uno su ognuna delle 6 Stazioni in cui fermerà il Mystery Express durante il suo viaggio. Rivelare il 1.o segnalino (a Parigi) e posizionare il Bigliettaio nella carrozza indicata dal segnalino 10. Posizionare i 2 segnalini Passeggero nelle loro rispettive città di Strasburgo e Vienna.

◆ Il giocatore che nella realtà ha preso un treno di recente inizia il gioco e prende la miniatura del fischietto per identificare se stesso come Primo Giocatore per questo turno.

Il gioco si svolge in turni consecutivi, procedendo in senso orario. Alla fine di ogni turno, il giocatore che ha giocato per ultimo nel turno in corso, riceve il fischietto del Primo Giocatore ed inizia il nuovo turno.

Il Mystery Express è pronto per partire per il suo viaggio sfortunato. In carrozza!



SCOPO DEL GIOCO

Scopo del gioco è dedurre tutti e 5 gli elementi del crimine appena commesso. Può anche succedere che nessuno vi riesca quando il Mystery Express arriva ad Istanbul. In questo caso il giocatore che ha dedotto correttamente il maggior numero di elementi vince la partita.

Se due o più giocatori hanno dedotto correttamente lo stesso numero di elementi, la parità viene risolta dal Telegramma che ogni giocatore ha inviato da Budapest (vedi *Un Telegramma Importante* e *Fine del Gioco* a pagina 5).



Il Mystery Express sta per lasciare Budapest... alcuni giocatori hanno inviato un telegramma dei primi sospetti.

Nell'ispezionare le differenti Carrozze durante il viaggio del treno da Parigi ad Istanbul, i giocatori potranno compiere diverse azioni, ogni turno, utili per dedurre i vari elementi del Crimine: il **Modus Operandi**, il **Sospetto**, il **Movente** ed il **Luogo**. L'**Ora del Crimine** viene dedotta in maniera differente rispetto agli altri elementi del Crimine.

COMINCIARE A GIOCARE

Come disegnato sul tabellone, il Mystery Express ferma in 4 stazioni (Strasburgo, Monaco, Vienna e Budapest) per poi terminare il viaggio ad Istanbul. All'inizio del gioco, il treno - rappresentato dall'apposita miniatura sul tabellone - si trova a Parigi. Alla fine del viaggio dovrà trovarsi ad Istanbul.

Ogni tratta del viaggio rappresenta un turno di gioco, durante il quale i giocatori dovranno, in senso orario, a partire dal giocatore che possiede la miniatura del fischiotto, svolgere delle azioni e continuare le proprie investigazioni. Dal momento che la durata di ogni tratta varia, ogni giocatore avrà differenti azioni a disposizione: non sarà possibile effettuare investigazioni troppo lente in una tratta breve, mentre una tratta più lunga permetterà di poter scegliere tra più azioni a disposizione.

Per questo, i personaggi utilizzeranno il proprio tempo a bordo in maniera differente, per svolgere le proprie indagini.

Durante ogni tratta del viaggio, ogni giocatore cercherà di reperire il maggior nu-



La tratta Parigi - Strasburgo dura 4 ore. Il Colonnello MacDouglas può provare a diradare il fumo dalla Carrozza Fumatori (3 ore), e poi ritirarsi nella Carrozza Passeggeri (1 ora).

Andare nella Carrozza Fumatori (3 ore) non permette di visitare la Carrozza Lounge (2 ore) nello stesso turno, dal momento che questa tratta dura 4 ore.

Nel gioco sono presenti 2 copie di ogni carta Crimine (ad eccezione delle carte Tempo). Per questo, quando un giocatore vede due carte Crimine uguali (nella mano di 2 giocatori differenti o dello stesso) *durante lo stesso turno*, egli può eliminare questo elemento del Crimine dal proprio foglio deduzioni.

Attenzione però - se lo stesso elemento del Crimine viene visto 2 volte in 2 turni differenti, c'è il rischio che si possa aver visto esattamente la stessa carta del turno precedente che nel frattempo ha cambiato mano. In tal caso fare attenzione a non trarre conclusioni affrettate.

La pila degli scarti dei Giocatori

Dal momento che ci sono copie identiche di ogni carta Crimine in gioco, è fondamentale che ogni giocatore riesca a sapere dove si trovano le carte durante ogni turno. Perciò ogni giocatore deve ricordare questa regola base: *Ogni carta mostrata o ricevuta durante un turno deve essere immediatamente messa, a faccia in giù, in una pila degli scarti, di fronte a sé.*



Questo aiuterà ad identificare facilmente la propria pila degli scarti, assicurando che non venga mischiata con la propria mano di carte (quando magari viene posata sul tavolo per scrivere degli appunti).

Le differenti categorie delle carte Crimine hanno il dorso dal colore distintivo. Durante lo svolgimento della partita, ognuno può chiedere agli altri giocatori di mostrare il dorso delle carte che hanno nella propria mano e nella pila degli scarti, per sapere quante carte di una specifica categoria Crimine hanno in mano.

mero di indizi possibile - giocando varie azioni, al fine di poter guardare le carte dei giocatori avversari nella ricerca di carte identiche, e fare in modo da poter scartare alcuni elementi del Crimine.

Per assicurare un gioco più scorrevole, ogni volta che una carta Crimine viene mostrata a, o scambiata con, un giocatore, questa viene immediatamente posizionata nella pila degli scarti del proprietario della carta. Questo faciliterà anche le deduzioni da parte del giocatore.

Il proprio segnalino Personaggio è sempre posizionato sulla propria pila degli scarti. In questo modo, qualora si dovesse vedere una carta Crimine uguale durante lo stesso turno, si avrà la certezza che la carta sia la seconda copia della carta Crimine e non una già vista - a patto che sia stata correttamente cancellata dagli elementi del Crimine.

Dopo che tutti i giocatori hanno effettuato le loro azioni alla fine di ogni tratta, ma prima che la miniatura Treno si sposti verso la prossima destinazione, tutti i giocatori riprendono, contemporaneamente, in mano tutte le carte della propria pila degli scarti.



IL TURNO DI GIOCO

1. Il viaggio sul Mystery Express: I Personaggi e le loro azioni

> Entrare in una Carrozza del Mystery Express

Muovi il tuo Personaggio in una Carrozza a tua scelta. Non sei obbligato a muovere il Personaggio, che può rimanere nella Carrozza in cui si trovava nel turno precedente. *Puoi, comunque, eseguire ogni azione associata alla Carrozza una sola volta per turno, indipendentemente dal numero delle ore ancora a disposizione.* Spostarsi da una Carrozza ad una adiacente o attraversare le Carrozze non ha alcun costo. Puoi spostarti avanti e indietro quante volte vuoi, indipendentemente dalla posizione degli altri Personaggi o del Bigliettaio. Solamente le Azioni (vedere *Eseguire un'Azione*) scelte quando ci si ferma in una Carrozza sono detratte dal numero di ore della tratta in corso (cioè del turno di gioco corrente).

> Eseguire un'Azione

Una volta che il tuo Personaggio si è fermato nella Carrozza scelta, puoi eseguirne la relativa Azione per provare a reperire qualche indizio. Ogni Azione costa un numero di ore che viene immediatamente sottratto al numero delle ore a disposizione per la tratta in corso (il numero delle ore varia di tratta in tratta, come indicato sull'itinerario del Mystery Express). Se, dopo aver eseguito un'azione, si hanno ancora delle ore a disposizione, ci si può muovere in un'altra Carrozza durante lo stesso turno (o rimanere nella stessa, nel caso della Carrozza Club - vedi p. 6) per eseguire un'altra azione *differente*. Tutte le ore non utilizzate durante il turno vengono perse alla fine dello stesso. Non è possibile accumulare le ore a disposizione da una tratta all'altra.

> Parlare con il Bigliettaio

Se decidi di fermarti in una Carrozza - e non solamente attraversarla - in cui il Bigliettaio sta eseguendo la relativa Azione, **DEVI** parlare con il Bigliettaio ed eseguire l'azione bonus del Bigliettaio **DOPO** aver completato la propria Azione relativa alla Carrozza (vedi *Parlare con il Bigliettaio* a pagina 7).

Fare riferimento a Le Carrozze del Mystery Express a pagina 6 per la lista completa delle azioni disponibili in ogni Carrozza.

2. Il Mystery Express arriva in città: Eventi Locali

Dopo che tutti i giocatori hanno completato le loro azioni per la tratta in corso, il Mystery Express raggiunge la destinazione locale. I giocatori riprendono in mano tutte le carte dalla propria pila degli scarti e la miniatura Treno si sposta nella Città successiva sul tabellone. Se la Città è una in cui è indiziata L'Ora del Crimine (come indicata dal simbolo della carta Tempo sul tabellone), bisogna giocare per primo questo evento (vedi *L'Ora del Crimine* di seguito). Tutti gli altri eventi associati alla Città, se presenti, sono eseguiti *nell'ordine in cui sono disegnati sul tabellone, da sinistra verso destra*. Ricordarsi anche di girare il segnalino del Bigliettaio presente sulla città

e muovere il Bigliettaio nella Carrozza indicata dal segnalino, in preparazione della prossima tratta del viaggio.



L'Ora del Crimine: Strasburgo, Vienna, Budapest



Ci sono 3 eventi che possono aiutarti a individuare l'Ora del Crimine. Come si è potuto notare, le carte Tempo non sono state distribuite ai giocatori all'inizio della partita. Questo perchè queste carte vengono brevemente mostrate a tutti, ogni volta in maniera leggermente differente, in 3 città toccate dal Mystery Express ed indicate, sul tabellone, dal simbolo della carta Tempo presente sull'itinerario.

Ci sono 3 copie identiche di ogni carta Tempo, per un totale di 24 carte per 8 differenti possibili Ore del Crimine. Bisogna osservare attentamente l'orologio, dal momento che la carta viene rivelata per pochissimo tempo. Si deve capire quale carta Ora del Crimine è mancante (cioè quale orario appare solamente 2 volte, e non 3 come nel caso la terza carta non fosse nascosta sotto al tabellone).

In ogni Città in cui è presente il simbolo della carta Tempo, il giocatore che ha il Fischietto (il Primo Giocatore) è l'unico che si occupa del tempo. Ricordare che l'evento Ora del Crimine deve *sempre* essere giocato per primo, prima di tutti gli Eventi Locali della Città, se presenti. Il metodo per mostrare la carta Tempo - brevemente o meno a sua scelta - varia in base alla Città in cui si trova il treno:

> A Strasburgo

Prendere il mazzo di carte Tempo, girare una carta per volta a faccia in su e posizionarla in un mazzo di fronte a sé, in modo che ogni carta mostrata sia coperta dalla successiva man mano che queste vengono girate.



Quando tutte le carte sono state girate, riposizionare il mazzo, a faccia in giù, vicino al tabellone.

> A Vienna

Distribuire le carte Tempo, a faccia in giù, tra tutti i giocatori, compreso il Primo. Al segnale del Primo Giocatore, ogni giocatore prende le carte Tempo che ha di fronte, le guarda ed al successivo segnale (utilizzare la parola "Passare") le passa al giocatore che si trova alla sua sinistra. Ripetere questi passaggi tante volte quanti sono i giocatori in gioco, in modo che ogni giocatore possa vedere ogni mazzo Tempo così formato. Infine riprendere tutte le carte Tempo e rimetterle in un unico mazzo, a faccia in giù, affianco al tabellone.

> A Budapest

Prendere il mazzo di carte Tempo in mano e girarle a faccia in su, una per volta, in tre mazzi separati, in modo che la 4.a carta vada a coprire la prima, la 5.a vada a coprire la carta del 2.o mazzo e così via...Dopo che tutte le carte sono state girate in 3 mazzi, riprendere le carte e rimetterle in un unico mazzo, a faccia in giù, affianco al tabellone.

Per correttezza nei confronti del giocatore che rivela le carte Tempo, nessun giocatore dovrebbe prendere nota delle carte mostrate. Tutti i giocatori dovrebbero scrivere le conclusioni sul foglio deduzioni dopo che tutte le carte siano state mostrate.

Nuovi Passeggeri a bordo Strasburgo, Vienna



In queste due Città, dopo aver giocato l'Ora del Crimine, nuovi passeggeri salgono a bordo, ogni volta dando vita alle seguenti azioni: a Strasburgo, ed in ogni Stazione successiva, ogni giocatore che sceglie di visitare la Carrozza Club (vedere *Madam, lasci che l'aiuti!* a pagina 6) può pescare 1 carta a sua scelta dal 1.o mazzo Passeggeri (il giocatore può guardare il colore del dorso della carta prima di sceglierla). A Vienna accade la stessa cosa ma pescando dal 2.o mazzo Passeggeri.

FINE DEL GIOCO

Il viaggio dei giocatori termina quando il Mystery Express raggiunge Istanbul. I giocatori devono scrivere le conclusioni delle proprie indagini sul proprio foglio deduzioni. Quando tutti i giocatori hanno finito di scrivere, le 5 carte Crimine nascoste sotto al tabellone vengono rivelate!

Per rendere la fine del gioco più divertente, suggeriamo di rivelare le carte sotto al tabellone una per volta, con i giocatori che annunciano i loro sospetti per quel tipo di carta prima che questa venga rivelata. Sarà possibile avvertire la tensione attorno al tavolo crescere sempre di più ogni volta che viene rivelata una nuova carta!

Un Lungo Tunnel Monaco



Il personaggio trae vantaggio dalla prolungata oscurità del tunnel per rovistare tra gli effetti degli altri passeggeri. Ogni giocatore lascia tutte le sue carte a faccia in giù sul tavolo, e guarda 1 carta di ognuno dei giocatori adiacenti, senza rivelarla agli altri giocatori. In questo modo, a Monaco, ogni giocatore guarda 2 carte, 1 dal giocatore alla sua sinistra e 1 dal giocatore alla sua destra. In seguito ogni giocatore riprende in mano *tutte* le sue carte (il treno non ha ancora lasciato la stazione!).

Un Telegramma Importante Budapest



Una volta arrivati a Budapest, tutti i giocatori inviano i loro sospetti via Telegramma. Utilizzando un foglio preso dal blocco Telegramma, ogni giocatore dovrà annotarvi, segretamente, tutti gli elementi del Crimine che ha individuato con certezza o di cui ha forti sospetti. Questi sospetti verranno utilizzati per risolvere i pareggi alla fine del gioco. Ogni elemento inviato da Budapest che risulterà corretto varrà 1 punto, mentre ogni elemento errato varrà -1. Questo è l'unico modo in cui si possono perdere dei punti. Alcuni campi (o tutti) del telegramma possono essere lasciati in bianco. In questo caso non aggiungono o sottraggono alcun punto in caso di pareggio (ma possono aiutare lo stesso a vincere il pareggio, vedere *Fine del Gioco*, di seguito). Una volta che tutti i giocatori hanno inviato il loro Telegramma, questi vengono posizionati, a faccia in giù, sotto al tabellone, vicino le carte Crimine nascoste. Assicuratevi di scrivere il proprio nome sul Telegramma e di non guardare il Telegramma degli altri giocatori.

Una Rivelazione Improvvisa Budapest



Dopo aver inviato il proprio Telegramma, ogni giocatore sceglie una carta dalla propria mano. Tutti i giocatori mostrano la carta scelta agli altri giocatori. Queste carte rimangono a faccia in su, vicino al tabellone, per il resto della partita. Non dimenticate di appuntare questi elementi utili per far avanzare le vostre indagini!

Il giocatore che ha indovinato il maggior numero di elementi corretti viene dichiarato vincitore. Gli elementi non corretti segnati sul foglio deduzioni (ma non sul Telegramma!) non fanno perdere alcun punto, perciò non esitate ad appuntarvi più elementi del Crimine se non ne avete ancora la certezza. Se due o più giocatori sono in parità per il primo posto, utilizzare i Telegrammi inviati da Budapest per risolvere i pareggi secondo il metodo di seguito descritto.

Se i punti ottenuti con i telegrammi sono uguali, risolvere a favore del giocatore con il minor numero di sospetti errati (ad es. 1 sospetto corretto senza alcun falso vince rispetto 2 sospetti corretti ed 1 falso, nonostante entrambi abbiamo segnato lo stesso punteggio). In caso di ulteriore parità, i giocatori saranno dichiarati co-vincitori.



LE CARROZZE DEL MYSTERY EXPRESS

Ogni Carrozza di questo favoloso treno ha la sua particolare atmosfera e permette, ai giocatori che vi si fermano tra una Città e l'altra, di eseguire un'azione specifica. Fa eccezione la Carrozza Club, che permette di eseguire 2 differenti azioni una volta che i nuovi Passeggeri sono saliti a bordo del treno, a Strasburgo e Vienna (vedi di seguito).

Ogni azione ha una sua durata specifica, perciò i giocatori devono scegliere con cura in quale Carrozza recarsi durante ogni tratta del viaggio verso Istanbul. Non ci si può fermare in una Carrozza se non si ha il tempo a disposizione per eseguirne la relativa azione e **non è mai** possibile eseguire due volte la stessa azione nello stesso turno.

Prima di scegliere una Carrozza bisogna accertarsi di avere sufficienti carte Crimine in mano per poter iniziare e completare l'azione associata alla Carrozza scelta.

Questa è la composizione del treno:

CARROZZA CLUB



Sono 2 le azioni possibili nella Carrozza Club. Se hai abbastanza tempo a disposizione (almeno 4 ore) puoi scegliere, durante lo stesso turno, di eseguire entrambe le azioni, una per volta, oppure visitare la Carrozza per due volte.

> **Controllati, ragazzo!**

- Durata: 1 ora

Questa azione permette di prendere immediatamente nella tua mano tutte le carte di 1 categoria Crimine di tua scelta, dalla pila degli scarti di un giocatore o dalla tua stessa pila degli scarti (se preferisci).

> **Madam, lasci che l'aiuti!**

Dopo aver aiutato i nuovi passeggeri a salire a bordo, comincia un'interessante conversazione...

- Durata: 3 ore

Questa azione può essere eseguita solo dopo che i nuovi passeggeri sono saliti a bordo a Strasburgo o Vienna. Prendi una carta Crimine dal colore del dorso di tua scelta, dalla corrispondente pila dei Passeggeri. Se entrambi i passeggeri sono a bordo, puoi scegliere di prendere 1 carta da uno dei 2 mazzi, ma non da entrambi. Dopo aver guardato la carta devi posizionarla, a faccia in giù, sulla tua pila degli scarti.

CARROZZA RISTORANTE



Per molti, nulla batte uno scambio di gossip davanti un bel piatto caldo...

- Durata: Variabile (vedi di seguito)

Questa azione dura un numero di ore pari al numero di giocatori con cui decidi di mangiare. Se inviti a pranzo

2 giocatori, quest'azione dura 2 ore. Chiedi ai giocatori di tua scelta (fino a 4 in una partita in 5 giocatori) di mostrarti ognuno 1 carta Crimine dalla loro mano. Ad ogni giocatore devi specificare la categoria Crimine dalla quale farti vedere la carta. Le categorie devono essere diverse per ogni giocatore, e non puoi scegliere uno stesso giocatore per più di una volta. Una volta guardate le carte, queste vanno posizionate sulla pila degli scarti dei relativi proprietari.

CARROZZA LOUNGE



Un bicchiere di brandy o di buon vino rosso può sciogliere qualche lingua...

- Durata: 2 ore

Ogni giocatore (eccetto te) deve mostrare contemporaneamente 1 carta di una categoria Crimine di tua scelta, a tutti i giocatori. Se un giocatore non possiede una carta di quella categoria, allora non mostra nulla (ma beneficia comunque delle carte mostrate dagli avversari). Le carte mostrate vanno poi posizionate sulle pile degli scarti dei relativi proprietari.

CARROZZA PASSEGGERI



Cominci a chiacchierare con i tuoi colleghi nella speranza di conoscerli meglio...

- Durata: 1 ora

Chiama una categoria Crimine (Modus Operandi, Sospetto, Movente o Luogo) e scegli un giocatore seduto alla tua sinistra o alla tua destra. Quel giocatore sceglie, dalla sua mano una carta della categoria da te chiamata e te la passa. Una volta guardata la carta, posizionala a faccia in giù sulla tua pila degli scarti. Poi scegli una carta della stessa categoria Crimine, dalla tua mano, e passala al giocatore seduto dalla parte opposta. Egli deve ripetere gli stessi tuoi passaggi (guardare la tua carta, posizzionarla sulla sua pila degli scarti, scegliere una carta della stessa categoria dalla sua mano e passarla al giocatore dalla parte opposta, ecc...) finché tutti i giocatori non hanno passato una carta.

Nota: Se un giocatore (te compreso) non ha carte della categoria Crimine da passare, egli **DEVE** passare la carta appena ricevuta (dopo averla guardata) anziché posizzionarla sopra la sua pila degli scarti.

CARROZZA LETTO



Entri nella Carrozza Letto dei tuoi colleghi, alla ricerca di qualche indizio importante...

- Durata: 1 o 2 ore (vedi di seguito)

Questa pericolosa azione comporta il rischio di non reperire alcun indizio. Scegli un giocatore; questo giocatore prende la miniatura Bagaglio e la nasconde in uno dei suoi due pugni chiusi. Devi indovinare in quale mano è nascosto



il Bagaglio. Se indovini, spendi 2 ore per rovistare tra i suoi effetti e prendere una carta, a caso, della categoria Crimine di tua scelta, dalla sua mano. Una volta guardata la carta, posizionala a faccia in giù sulla tua pila degli scarti.

Se non indovini, perdi 1 ora e torni a sederti, a mani vuote, al tuo posto (o in qualsiasi Carrozza di tua scelta, se hai ancora abbastanza tempo a disposizione per eseguire altre azioni)!

CARROZZA FUMATORI



Quando il fumo si dirada, tutti i pezzi cominciano ad andare al loro posto...

● Durata: 3 ore

Chiedi a 2 giocatori di farti dare una carta Crimine di tua scelta (la categoria deve essere la stessa per entrambi i giocatori) dalla loro mano. Guarda queste carte e poi posizionale, a faccia in giù, sulla tua pila degli scarti. Adesso dai 1 carta, a tua scelta, ad ognuno dei 2 giocatori. Dopo averla guardata, loro devono posizionala sopra la loro pila degli scarti, a faccia in giù.

Nota: Per eseguire questa azione devi avere almeno 2 carte in mano. In caso contrario devi scegliere un'azione differente.

CONSIGLI UTILI PER NUOVI VIAGGIATORI

Intraprendere per la prima volta il viaggio di una vita a bordo del lussuoso treno può sembrare spaventoso. Per questo i consigli che seguono ti aiuteranno a muovere tra le arroganti e a volte sprezzanti atmosfere del Mystery Express e dei suoi straordinari personaggi!

Abilità Speciali dei Personaggi

Prima che i giocatori diventino parte della vita a bordo del Mystery Express, raccomandiamo di trarre vantaggio dalle Abilità Speciali di ognuno dei cinque personaggi del gioco. Ognuno ha una sua distinta personalità ed una propria Abilità Speciale che lo distingue dagli altri passeggeri a bordo.

Prima di iniziare il viaggio, assicuratevi di familiarizzare con le Carrozze del treno, guardando il riassunto di ogni Carrozza presente all'interno della copertina del proprio Portadocumenti.

Poi prendete il segnalino Personaggio e posizionatevelo di fronte, con il lato dell'abilità in alto. Una volta per turno, avete la possibilità di utilizzare la



Parlare con il Bigliettaio



● Durata: azione gratuita

In aggiunta alle azioni descritte sopra, i giocatori possono parlare con il Bigliettaio ogni volta che si trovano in una Carrozza in cui egli vi stia entrando.

Il Bigliettaio si muove attraverso il treno durante lo svolgimento della partita, come stabilito dai segnalini Bigliettaio rivelati ogni volta che il Mystery Express raggiunge una nuova Città. Ogni segnalino è associato ad ognuna delle Carrozze e solo 5 segnalini vengono rivelati durante ogni partita (da Parigi a Budapest; come il treno arriva ad Istanbul il Bigliettaio scende dal treno, indipendentemente dal segnalino presente ad Istanbul). Ciò significa che il Bigliettaio visiterà 5 Carrozze differenti durante la partita.

Parlare con il Bigliettaio è un'azione bonus che non comporta alcuna spesa di tempo. Questa azione deve essere eseguita dopo aver eseguito l'azione relativa alla Carrozza. Se non si ha più tempo a disposizione dopo aver eseguito l'azione della Carrozza, allora non si può parlare con il Bigliettaio. Scegli una delle 3 carte posizionate sopra i riquadri del Bigliettaio, guardala e posizionala sopra la tua pila degli scarti, a faccia in giù. Poi prendi una carta dalla tua mano (non dalla pila degli scarti) e posizionala, a faccia in giù, sul riquadro del Bigliettaio lasciato libero.

Nota che se ti fermi nella Carrozza Club per due volte durante un turno, potrai parlare con il Bigliettaio solamente una volta, dopo aver effettuato la prima azione in questa Carrozza (e non dopo ognuna delle due azioni).

sua Abilità Speciale, come descritto sulla copertina del vostro Portadocumenti.

Per fare in modo che l'Abilità Speciale non venga usata più di una volta durante lo stesso turno, girate il segnalino del vostro Personaggio una volta usata la sua Abilità.

Quando il treno raggiunge una nuova Città, girate il segnalino per riabilitare l'Abilità Speciale del personaggio.

Quattro dei cinque personaggi (il Colonnello MacDouglas, la Contessa De Mirabella, Doctor Strauss e Archibald Mansard) hanno l'Abilità Speciale collegata alla carta Crimine dello stesso colore disegnato sul loro segnalino. Una volta per turno, possono vedere la carta di quella categoria che un altro giocatore ha appena posizionato sulla propria pila degli scarti.

Questa azione deve essere eseguita quando un giocatore posiziona una carta sulla propria pila degli scarti; pertanto la propria Abilità Speciale viene usata durante il turno di quel giocatore e non il proprio. Una volta guardata la carta, deve essere rimessa, a faccia in giù, sulla pila degli scarti del proprietario.

Questa Abilità Speciale è molto utile anche quando si è alle prime partite, per identificare rapidamente la carta Crimine mancante della categoria associata al personaggio - anche se non sono stante ancora viste molte carte di quel tipo durante la partita.

Il quinto Personaggio, Miss Pransky, ha un'Abilità Speciale differente: ogni turno ha 1 ora in più rispetto a quella indicata sulla tratta (cioè 1 ora in più rispetto agli altri giocatori) per eseguire le proprie azioni. Questo le permette di eseguire le azioni che richiedono più tempo, come conversare con i nuovi passeggeri nella Carrozza Club, e si rivela molto utile per le sue indagini.

UTILI PRATICHE INVESTIGATIVE

Tieni traccia di ciò che vedi

Come segnare sul proprio foglio deduzioni le informazioni raccolte risulterà di fondamentale importanza per le proprie investigazioni.

E' fondamentale differenziare un elemento Crimine visto due volte nello stesso turno (come 2 carte Hanged) da uno visto una sola volta. Per questo, una soluzione può essere quella di mettere un segno quando si vede una carta la prima volta, e trasformarlo in croce quando si vede la carta identica nello stesso turno. Naturalmente bisogna fare attenzione a segnare in quale tratta è stata vista la carta, onde evitare di trarre conclusioni sbagliate.

Può essere utile anche segnare chi possiede una carta in un determinato turno. Finchè quel giocatore non ha due carte identiche in mano, c'è la possibilità che se mostri una carta in una tratta successiva in realtà stia mostrando la stessa carta già vista in precedenza.

	4h	4h30	4h45	6h15	6h30	11h15	11h45	12h
P. S. M. W. B.								
ACTIONS OF CRIMINAL								
Clubbed								
Hanged								
Poisoned								
Pushed								
Shot								
Stabbed								
SUBJECT								
Candy								
Sir Edmund								
Prof. Karlov								
O'Rourke								
Sra. Pérez								
Dr. Rajiv ?								
MOTIVE								
Despair								
Greed								
Jealousy								
Money								
Rivalry								
Unknown								
LOCATION								
Club Car								
Dining Car								
Lounge Car								
Passenger Car								
Sleeping Car								
Smoking Car								

L'attività investigativa procede...

Aumentare le possibilità

Dal momento che l'unico modo per scartare un elemento del Crimine è vedere due copie della stessa carta Crimine durante lo stesso turno, prova a focalizzare le attenzioni su una determinata categoria/colore durante un turno. Questo aumenterà le possibilità di vedere le carte identiche di quella categoria per quel turno.

L'Ora del Crimine

Ci sono molte carte Tempo (24!), per cui è necessario avere una strategia per memorizzarle tutte. Se non sei fortunato da avere un'ottima memoria fotografica, per cui ti basterà guardarle per ricordarle, ti suggeriamo di focalizzarti su ogni aspetto differente di ognuna (come la posizione della lancetta delle ore) ogni volta che queste vengono mostrate. Ricorda che ci sono 3 copie identiche della stessa carta Tempo. Devi cercare di trovare quella che è presente solamente due volte.

Days of Wonder Online

Registra il tuo gioco



Ecco il tuo biglietto per la Days of Wonder Online - La community online dove giocano TUTTI i tuoi amici!

Registra il tuo gioco su www.daysof wonder.com per ricevere sconti online e scoprire un sito pieno di varianti, discussioni sulle investigazioni, strategie e molto altro ancora. Devi semplicemente cliccare sul bottone **New Player** e seguire le istruzioni.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

CREDITI

Game Design
Antoine Bauza & Serge Laget

Illustrazioni
Julien Delval

Traduzione
Giuseppe Ferrara
g.ferrara74@gmail.com

Play testing: Gli autori desiderano ringraziare Mikaël Bach, Olivia Bernou, Olivier Bernou, Michaël Bertrand, Bruno Cathala, Boris Courtot, Séverine Déléas, Jean-Sébastien Dunand, Bruno Faidutti, Thierry Gislette, 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, tutti i membri di Labojeux, e quelli del game club « Jeux en Société » di Grenoble!

Ringraziamenti speciali a Françoise Sengissen per il suo impagabile aiuto nella costruzione della grafica delle innumerevoli versioni del prototipo del gioco.

Days of Wonder, il logo Days of Wonder e Mystery Express - the boardgame sono tutti marchi o marchi registrati della Days of Wonder, Inc. e copyrights © 2010 Days of Wonder, Inc. Tutti i diritti sono riservati.

