

MYSTERY EXPRESS™

Antoine Bauza

KRYMINAL W POCIĄGU

Serge Laget

DAYS OF
WONDER

Dla 3-5 graczy Od 12 lat Czas rozgrywki 60-90 minut

Szukając zasłużonego wypoczynku po ostatnich trudnych chwilach zdecydowałeś się zafundować sobie kosztowną wycieczkę legendarnym Orient Expressem. Twój wypoczynek okazał się jednak bardzo krótki... Zaledwie pociąg opuścił Paryż doszło do tragedii. Jeden z pasażerów został zamordowany!

Pociąg o jakże trafnej nazwie "Mystery Express" podąża ku swemu celowi. Zamknięci wewnątrz zdenerwowani pasażerowie tworzą szereg domysłów i intryg. Twój umysł pracując na najwyższych obrotach rozważa wszystkie wskazówki, podejrzenia, hipotezy. Twoim zadaniem jest odkrycie przestępcy przed końcem podróży.

ELEMENTY

W pudełku **Mystery Express** znajdziesz:

- 1 planszę przedstawiającą **Mystery Express** i plan podróży z Paryża do Istanbuhu



- 5 figurek graczy oraz 5 dużych okrągłych żetonów postaci w odpowiadających im kolorach



- 5 biletów graczy (po jednym dla postaci), każdy z opisem danej postaci i jej specjalną zdolnością, oraz opisem tury



- 100 stronicowy notes wniosków, na których gracze będą zapisywać swoje spostrzeżenia



- 72 karty przestępstw podzielonych na pięć kategorii, każda z charakterystycznym rewersem



- 1 notes z telegramami dla graczy, na których będą zapisywać swoje podejrzenia w Budapeszcie
- 1 figurka lokomotywy, służąca do oznaczania pozycji Mystery Express na planszy
- 1 (szara) figurka konduktora oraz 6 małych żetonów konduktora określających jego pozycję w Mystery Express



- 2 małe żetony pasażerów, reprezentujące pasażerów wchodzących do pociągu w trakcie podróży



- 1 figurka torby podróżnej determinująca powodzenie przeszukania zasobów innego gracza



- 1 gwizdek identyfikujący gracza rozpoczynającego turę



- 1 instrukcja wraz z kodem rejestracyjnym Days of Wonder



Przygotowanie gry

- ◆ Planszę Mystery Express należy położyć na środku stołu.
- ◆ Każdy z graczy wybiera postać, otrzymuje odpowiadającą jej figurkę, bilet 1, oraz żeton w odpowiednim kolorze. Następnie gracze otrzymują po karcie wniosków z notesu, którą umieszczają wewnątrz otrzymanego biletu, tak by uniemożliwić innym graczom wgląd do swoich spostrzeżeń. Każdy z graczy umieszcza swoją figurkę postaci w wybranym przez siebie wagonie pociągu 2, a żetony postaci przed sobą 3. Żeton ten służyć będzie do identyfikacji gracza oraz puli jego kart zużytych w trakcie rozgrywki. Każdy z graczy otrzymuje dodatkowo jeden pusty telegram z notesu z telegramami, w którym zapisze swoje podejrzenia w Budapeszcie, w dalszej części gry 4.
- ◆ Karty przestępstw należy przetasować - każdą kategorię osobno - a następnie stworzyć z nich stosy kart: modus operandi, podejrzanych, motywów, lokacji oraz czasu.
- ◆ Z każdego stosu należy wylosować po jednej karcie (bez patrzenia w nie) i włożyć pod planszę Mystery Express 5. Te pięć kart (po jednej z każdej kategorii) definiują zaistniałe morderstwo: Kto, Co, Kiedy, Gdzie i Dlaczego.
- ◆ Obok planszy należy położyć zakryty stos kart czasu 6.
- ◆ Należy dokładnie przetasować pozostałe 4 stosy kart razem (modus operandi, podejrzanych, motywów i lokalizacji). Należy każdemu z graczy rozdać po 7 kart (zakrytych), nie zwracając uwagi na rewers kart (zestawy kart jakie gracze otrzymają będą różne) 7.
- ◆ Gracze mogą podejrzec swoje karty nie pokazując ich współgraczom. Ci, którym się poszczęści i będą mieć dwie takie same karty, mogą teraz dyskretnie wykreślić to na swojej karcie wniosków.
- ◆ Liczba kart wyłożonych na danym polu zależy od liczby graczy biorących udział w grze i oznaczona jest na każdym z pól na planszy. Konduktor zawsze otrzymuje 3 karty (po jednej na polu), dwaj pasażerowie po 2 lub 3 w zależności od liczby graczy.
- ◆ Podróż Mystery Express zaczyna się w Paryżu. Na tym polu należy postawić figurkę lokomotywy 9. Żetony konduktora należy przetasować i wyłożyć zakryte po jednym na każdym z 6 stacji na których zatrzyma się Mystery Express w trakcie podróży. Żeton pierwszy (w Paryżu) należy odkryć i na wagonie wskazanym na żetonie należy postawić figurkę konduktora 10. Dwa żetony pasażerów należy odpowiednio wyłożyć na miasta Strasburg i Wiedeń.
- ◆ Gracz który ostatnio jechał koleją rozpoczyna grę i otrzymuje gwizdek identyfikujący go jako pierwszego gracza w tej turze.

Zmiany przy 3 i 4 graczach

- ◆ Grając w 4 osoby ze stosu kart należy odłożyć karty: 2 "Stabbed" (kategoria modus operandi); 2 "Dr Rajiv" (podejrzany); 2 "Unknown" (motyw); 2 "Smoking Car" (lokalizacja).
- ◆ Grając w 3 osoby należy odłożyć te same karty co w rozgrywce 4 osobowej, a dodatkowo: 2 "Shot" (modus operandi); 2 "Sra. Perez" (podejrzany); 2 "Rivalry" (motyw); 2 "Sleeping Car" (lokalizacja).

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Na koniec każdej tury gracz, który ją kończył otrzymuje gwizdek - znacznik gracza pierwszego - i rozpoczyna kolejną turę.

Mystery Express jest gotowy do rozpoczęcia swojej feralnej podróży. Prosimy zamykać drzwi!



CEL GRY

Gracze przy pomocy swoich postaci starają się prawidłowo wydedukować 5 elementów charakteryzujących popełnione przestępstwo i w ten sposób wygrać grę. Istnieje jednak niebezpieczeństwo, że nikomu to się nie uda w czasie przejazdu pociągu z Paryża do Istanbuhu. W takim przypadku gracz z największą liczbą prawidłowo zakreślonych elementów przestępstwa na swojej karcie wniosków zostaje zwycięzcą.

Jeśli kilku graczy zremisuje w liczbie prawidłowo zaznaczonych cech przestępstwa, telegramy jakie gracze wyślą z Budapesztu będą służyć do określenia wygranego (więcej w opisie Ważny telegram oraz Koniec gry na stronie 5).



Mystery Express opuszcza Budapeszt... niektórzy gracze wysyłają swoje pierwsze przypuszczenia telegramem.

Odwiedzając w trakcie podróży z Paryża do Istanbuhu różnego rodzaju wagony, gracze mają szansę wykonać w turze szereg akcji, które pomogą im wydedukować elementy charakteryzujące popełnione przestępstwo takie jak: **modus operandi** (w jaki sposób doszło do morderstwa), **podejrzanego**, **motyw**, **lokalizację**. O **godzinie morderstwa** gracze dowiadują się w inny sposób, na podstawie innych kart przestępstwa.

POCZĄTEK GRY

Jak wynika z planu podróży na planszy, Mystery Express podczas podróży do Istanbuhu przejedzie przez cztery stacje: Strasburg, Monachium, Wiedeń i Budapeszt. Na początku gry, pociąg - oznaczony figurką lokomotywy na planszy - znajduje się w Paryżu. Na koniec podróży dotrze do Istanbuhu.

Każdy etap podróży to jedna tura gry, w trakcie której każdy z graczy, zgodnie z ruchem wskazówek zegara rozpoczynając od posiadającego gwizdek, może wykonać kilka akcji - prowadzić śledztwo. Czasy trwania etapów zmieniają się, wpływa to na wybór akcji jakie gracze próbują podjąć: krótkie etapy mogą nie pozwolić na prowadzenie długotrwałych śledztw (akcji wymagających dłuższego czasu), a długie etapy dają do wyboru dużo różnych możliwych akcji, każdą kuszącą i intrygującą. W efekcie tego, różne postaci różnie wykorzystują swój bieżący czas, inaczej poprowadzą swoje śledztwo.

Podczas każdego etapu podróży, postacie graczy będą próbować gromadzić jak najwięcej wskazówek, realizować różnorakie akcje, podglądać karty współgraczy w nadziei znalezienia par identycznych kart, które pozwolą na wykluczenie pewnych elementów przestępstwa.



Etap podróży z Paryża do Strasburga zajmuje 4 godziny. Colen MacDouglas może wybrać akcję w Wagonie dla palących (3 h), a następnie przejść do wagonu pasażerskiego (1 h). Wyjście do Wagonu dla pasażerów (3h) uniemożliwia wykonanie akcji w Wagonie wypoczynkowym (2 h) w tej samej turze, jeśli etap podróży trwa tylko 4 godziny.

W grze występują dokładnie dwie identyczne kopie każdej z kart przestępstwa (poza kartami czasu). Z tego wynika, że w momencie gdy gracz zobaczy dwie te same karty przestępstw (w rękach dwu graczy lub tego samego) w tej samej turze może śmiało wykluczyć ten element na swojej karcie wniosków.

Należy jednak uważać - jeśli zobaczysz dwie te same karty ale w dwu różnych turach, istnieje ryzyko, że zobaczyłeś tą samą kartę, która w międzyczasie została wymieniona między graczami. Uważaj, żeby zbyt pochopnie nie wyciągać wniosków w takiej sytuacji.

Stos kart zużytych gracza

Ponieważ w grze występują po dwie kopie każdej karty przestępstwa, istotne jest żeby gracze mogli kontrolować, w którym momencie pojawiają się one w trakcie tury. Żeby to zapewnić, gracze powinni pamiętać o podstawowej zasadzie: **Kartę jaką pokazałeś lub otrzymałeś w trakcie tury musisz natychmiast odłożyć rewersem do góry przed sobą, na wierzchu stosu kart zużytych. Pamiętaj, by na nim położyć swój żeton postaci, ma on zawsze znajdować się na górze twojego stosu kart zużytych.**



Powyższe pomoże określić, który stos należy do którego gracza i zapewnić, że nie będą mieszane karty zużyte i te, które są na ręku (niektórzy gracze podczas robienia notatek odkładają karty na bok, a te mogłyby się pomieszać z kartami zagranymi).

Każda z kategorii kart przestępstwa ma charakterystyczny rewers w innym kolorze. W trakcie gry możesz poprosić dowolnego z graczy by pokazał Ci tyły kart jakie ma na ręce oraz na stosie kart zużytych, by sprawdzić ile ma kart z danej kategorii przestępstwa.

By zapewnić płynną rozgrywkę, oraz trafność wyciąganych wniosków, każda karta przestępstwa pokazywana innemu graczowi graczowi lub z nim wymieniana, powinna być natychmiast odkładana na stos kart zużytych jej obecnego właściciela.

Żeton postaci gracza wykładany jest na górę stosu kart zużytych gracza, w celu identyfikacji do kogo dany stos należy. Zabezpieczenie stosu kart zużytych gracza jego żetonem postaci daje innym graczom pewność, iż identyczna karta przestępstwa widziana w trakcie tej samej tury, jest tak naprawdę jej drugą kopią. Tym samym mogą ją bezpiecznie wykluczyć na swojej karcie wniosków.

W momencie gdy wszyscy gracze wykorzystają swoje akcje na danym etapie podróży, ale przed przemieszczeniem figurki lokomotywy do następnego celu podróży, wszyscy gracze zabierają swoje zużyte karty z powrotem na ręce.



TURA GRY

Podróż Mystery Express, Postaci i ich akcje

Wejź do jednego z wagonów

Przesuń figurkę swojej postaci na jeden z wybranych przez siebie wagonów. Nie jest to jednak obowiązkowe, możesz pozostać w tym samym wagonie co w poprzedniej turze, możesz również przemieścić się kilkakrotnie do tego samego wagonu w czasie tury. **Jednakże w danym wagonie możesz wykonać daną akcję tylko raz w trakcie tury, bez względu na to ile pozostało ci czasu do wykorzystania.** Przemieszczenie się z jednego wagonu do drugiego, lub przejście przez wagony nie kosztuje Cię dodatkowego czasu. Możesz przesuwać się do przodu, do tyłu tak daleko jak chcesz, niezależnie od przebywających w danym wagonie postaci graczy czy konduktora. Jedynie akcje (*zobacz - wykonywanie akcji*) które realizujesz po zatrzymaniu się w wagonie, wiążą się z redukcją czasu jaki otrzymałeś na danym etapie podróży (turze gry).

Wykonywanie akcji

Po zatrzymaniu się w wybranym przez siebie wagonie, możesz zdecydować się podjąć odpowiednią dla danego pomieszczenia akcję, a w jej konsekwencji zdobyć wskazówki. Wykonanie akcji zajmuje czas, musisz natychmiast odjąć go od czasu jaki masz do dyspozycji na tym etapie podróży (liczba dostępnego czasu w danym etapie oznaczona jest na planie podróży pociągu). Jeśli po wykonaniu akcji pozostał ci jeszcze czas wolny do zużycia, możesz przemieścić postać do innego wagonu (lub zostać w tym samym jak w przypadku wagonu klubowego - strona 6) i wykonać kolejną inną akcję. Jeśli nie wykorzystasz całego czasu dostępnego na danym odcinku podróży, tracisz go - nie możesz wykorzystać go w kolejnej turze (etapie podróży).

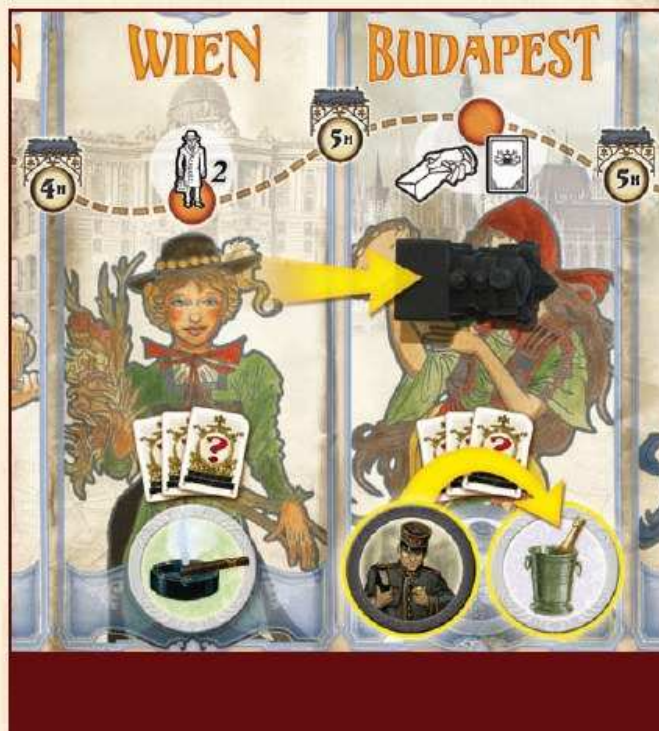
Pogawędka z konduktorem

Jeśli zatrzymasz się w wagonie, w którym przebywa konduktor to **po wykonaniu akcji** przypisanej temu wagonowi **musisz** z nim porozmawiać (*zobacz Rozmowa z konduktorem na stronie 7*). Obowiązek ten nie istnieje gdy tylko przechodzisz przez ten wagon.

Kompletna lista akcji dostępnych w danych wagonach Mystery Express opisana jest na stronie 6 instrukcji.

Mystery Express dojeżdża do stacji: Lokalne akcje

Gdy wszyscy gracze wykonają swoje akcje na danym etapie podróży, Mystery Express dociera do kolejnego etapu podróży. Wszyscy gracze zabierają z powrotem karty ze stosu kart zużytych na rękę, a figurka lokomotywy zostaje przedstawiona na kolejną stację na planie podróży pociągu. Jeśli stacja jest jedną z określeniem godziny przestępstwa (oznaczona na planszy symbolami kart czasu), takie zdarzenie musi być najpierw wykonane (*zobacz Godzina przestępstwa*). Pozostałe zdarzenia związane z daną stacją, o ile są, zostają wykonane w kolejności pojawiania się na planszy, w kierunku od lewej do prawej. Ponadto należy pamiętać by odwrócić żeton konduktora znajdujący się w danej stacji i przemieścić figurkę konduktora do wagonu oznaczonego na żetonie, gdzie będzie w następnym etapie podróży.



Godzina przestępstwa: Strasburg, Wiedeń, Budapeszt



W grze pojawiają się 3 zdarzenia, które pomagają wydedukować godzinę w której doszło do przestępstwa. Jak można zauważyć, karty z godziną przestępstwa w przeciwieństwie do innych kart przestępstwa, nie były rozdzielane pomiędzy graczy na początku rozgrywki. Karty te będą na chwilę pokazywane wszystkim graczom, za każdym razem w inny sposób, na trzech stacjach przez które przejeżdża Mystery Express i które oznaczone są symbolami kart czasu na planie podróży.

W grze występują dokładnie 3 kopie każdej z kart czasu, w sumie 24 po 8 wskazujących inną godzinę przestępstwa. W momencie gdy będą pojawiały się, należy uważnie przypatrywać się znajdującym na nich godzinom, wykorzystać swoje możliwości zapamiętywania. W ten sposób należy zorientować się, które z kart brakuje (która z kart o danej godzinie i minucie pojawi się tylko dwa razy a nie trzy - trzecia karta jest ukryta pod planszą).

Na każdej stacji oznaczonej symbolami kart czasu, gracz który aktualnie trzyma gwizdek (rozpoczynający daną turę) zajmuje się kartami czasu. Należy pamiętać że zdarzenia związane z tymi kartami rozgrywane są przed innymi zdarzeniami rozgrywanymi na danej stacji (o ile zdarzenia występują). Metoda w jaki sposób będą pokazywane karty czasu zależy od stacji. Szybkość pokazywania zależy od gracza który tym się zajmuje.

W Strasburgu

Weź karty czasu do ręki i odkrywaj je po jednej, tak by wykładana była widoczna dla wszystkich. Wykładaj na pojedynczy stos przed sobą, aż pokazane zostaną wszystkie karty. Każda nowo odkryta karta ma zakrywać poprzednią

Po wyłożeniu, należy z powrotem odłożyć zakryty stos kart czasu, obok planszy.

W Wiedniu

Rozłóż wszystkie karty czasu zakryte pomiędzy graczy (również dla siebie). Następnie na Twój sygnał wszyscy gracze podnoszą karty i starają się je zapamiętać. Na kolejny sygnał (słowo: pass), karty należy przekazać graczom po lewej. Akcję taką należy powtórzyć tyle razy, ilu graczy bierze udział w grze, tak by każdy z graczy miał możliwość zobaczyć każdy z utworzonych podczas rozkładania stosów. Następnie złóż wszystkie karty w jeden stos i odłóż zakryte obok planszy.

W Budapeszcie

Weź karty czasu do ręki i rozłóż je w 3 odkryte stosy, odkrywając kartę po karcie w ten sposób, że karta 4 położona zostanie na stosie 1, karta 5 na stosie 2 itd. W momencie gdy wszystkie karty zostaną podzielone na 3 odkryte stosy, zbierz wszystkie karty i odłóż zakryte obok planszy.

Aby gracz który rozkłada karty miał takie same szanse jak pozostali, w trakcie wykładania kart żaden z graczy nie może robić notatek. Oczywiście dalej można zapisywać spostrzeżenia na karcie wniosków, ale po ukończeniu wykładania kart.

Nowi pasażerowie w pociągu Strasburg, Wiedeń



Na tych dwóch stacjach, po tym jak zostanie rozegrana akcja Godzina przestępstwa, do pociągu wsiadają nowi pasażerowie, za każdym razem pozwalając na wykonanie jednej z akcji. W Strasburgu i kolejnych stacjach po niej, postać gracza który zdecyduje się odwiedzić wagon klubowy (zobacz opis Madam, proszę pozwolić sobie pomóc! strona 6) może dociągnąć 1 dowolną kartę, z pierwszego stosu kart pasażerów (gracz może podejrzeć rewersy kart nim zdecyduje się którą weźmie). Od Wiednia, tak samo wygląda sytuacja ze drugim stosem kart pasażerów.

Długi tunel Monachium



Postaci graczy wykorzystują przejazd przez długi tunel, by podejrzeć informacje posiadane przez współgraczy. Każdy gracz wyklada swoje karty rewersem do góry, następnie podgląda po 1 karcie od sąsiadów, tak by nie zobaczyli jej inni gracze. W ten sposób każdy gracz zobaczy w Monachium2 karty, jedną od gracza siedzącego po lewej stronie i jedną od gracza po prawej. Następnie gracze zbierają *wszystkie* swoje karty do ręki (pociąg jeszcze nie wyruszył).

Ważna depesza Budapeszt



Po dotarciu do Budapesztu, gracze wysyłają telegramem swoje podejrzenia dotyczące przestępstwa. Przy pomocy strony z notesu z telegramami, gracze zapisują w sekrecie przed innymi elementy zagadki dotyczące przestępstwa, za które są pewni, oraz te względem których mają bardzo mocne przypuszczenia. Informacje te będą wykorzystane w przypadku remisu na koniec gry. Każda prawidłowa (trafna) informacja wysłana z Budapesztu warta jest jeden punkt, każda informacja błędna odejmuje 1 punkt. Tylko w takim przypadku można stracić punkty. Część (lub wszystkie) pozycje w telegramie mogą pozostać puste. W takim przypadku nie będą dodawały/odejmowały punktów w przypadku remisu na koniec gry (takie rozwiązanie czasami może pomóc w wygranu w przypadku remisu - zobacz koniec gry). Gdy wszyscy gracze wypełnią swoje telegramy, te zostają zebrane i włożone pod planszę, obok ukrytych kart przestępstw. Należy pamiętać o tym by podpisać swój telegram i nie podglądać telegramów przeciwników, gdy te wkładane są pod planszę.

Nagle odkrycie Budapeszt



Po tym jak wszystkie telegramy zostały wysłane, każdy z graczy wybiera jedną kartę z tych które ma na rękę. Następnie wszyscy gracze wykładają swoje wybrane karty, tak by pozostali mieli do nich wgląd. Karty te są widoczne do końca gry - odłożone obok planszy. Nie zapomnij wykorzystać tych nowo odkrytych wskazówek w prowadzonym dochodzeniu!

KONIEC GRY

Gdy Mystery Express dotrze do Istambułu postaci mają ostatnią szansę na wyciągnięcie wniosków z podróży. Gracze zapisują na karcie wniosków podsumowanie prowadzonego dochodzenia. Gdy wszyscy skończą notatki 5 kart przestępstw, które były schowane na początku gry pod planszą, zostaje odkrytych.

By wprowadzić do gry element niepewności i ekscytacji zalecane jest wykładanie i odkrywanie kart jedna po drugiej, przy każdej gracie powinni wygłaszać swoje przemyślenia na jej temat.

Napięcie przy stole będzie w ten sposób oczywiście wzrastać wraz z pojawianiem się kolejnej karty.

Gracz z największą liczbą prawidłowo zidentyfikowanych elementów przestępstwa na swojej karcie wniosków zostaje zwycięzcą. Elementy źle zidentyfikowane na karcie wniosków (nie telegramie) nie przynoszą punktów ujemnych, więc nie wahaj gdy nie jesteś pewien i zgaduj. Gdy dwóch lub więcej graczy jest na pierwszym miejscu należy porównać telegramy tych graczy wysłane z Budapesztu i na podstawie tego wybrać zwycięzcę - tak jak opisano to wcześniej.

Jeśli dalej na podstawie telegramów nie udało się określić zwycięzcy, należy wziąć pod uwagę mniejszą liczbę nieprawidłowych podejrzeń (przykładowo 1 dobre podejrzenie i 0 złych oraz 2 dobre i jedno złe dają w sumie po 1 punkcie, ale mniej złych ma pierwszy gracz). Jeśli dalej jest remis, wtedy gracze ci uważani są wspólnie za zwycięzców.



WAGONY

MYSTERY EXPRESS

Każdy wagon w tym niesamowitym pociągu ma swoją niepowtarzalną atmosferę, co wiąże się ze specyficzną akcją, którą mogą wykonać gracze zatrzymujący swoje postaci się w danym wagonie, podczas podróży. Wyjątkiem jest tu wagon klubowy, który oferuje dwie akcje, które związane są z pasażerami wchodzącymi do pociągu w Strasburgu i Wiedniu (patrz dalej).

Wykonanie akcji trwa określoną liczbę godzin, postaci muszą więc mądrze decydować które wagony odwiedzić podczas poszczególnego etapu podróży w drodze do Istanbulu. Dana postać nie może zatrzymać się w wagonie, jeśli nie zostało jej odpowiednio dużo godzin, by wykonać przyporządkowaną wagonowi akcję. **Nie może** również wykonać dwa razy tej samej akcji w takcie jednej tury.

Gracz który zatrzymuje swoją postać w danym wagonie musi pamiętać o tym, żeby mieć również określoną liczbę kart przestępstw na ręce tak, by prawidłowo zacząć i skończyć daną akcję.

Skład pociągu wygląda następująco:

Wagon klubowy



Można wykonać tu dwie różne akcje.

Jeśli gracz ma wystarczająco dużo czasu (co najmniej 4 godziny) może zrealizować obie akcje, obie podczas pojedynczego postoju, lub zatrzymując się dwa razy w tym wagonie podczas danej tury.

Podaj torbę, młodzieńcze!

Czas: 1 godzina

Akcja ta pozwala Ci zmusić jednego gracza (również siebie, jeśli jest taka potrzeba) wziąć na rękę wszystkie kart przestępstwa z danej wybranej przez siebie kategorii ze stosu kart zużytych.

Madam, proszę pozwolić sobie pomóc!



Po tym jak pomogłeś wsiąść do pociągu nowemu pasażerowi nawiązałeś interesującą rozmowę

Czas: 3 godziny

Akcja ta może być zrealizowana po tym jak w Strasburgu lub Wiedniu w pociągu pojawi się nowy pasażer. Obejrzyj kartę przestępstwa o dowolnym kolorze rewersu ze stosu na planszy przynależących do danego pasażera. Jeśli obaj pasażerowie są już w pociągu, możesz wziąć jedną kartę z dowolnego ze stosów, ale nie z obu. Kartę którą wzięłeś i podejrzales musisz odłożyć zakrytą na swój stos kart zużytych.

Wagon restauracyjny



Nie ma to jak poplotkować przy małym co nieco...

Czas: Zmienny (patrz dalej)

Akcja ta zajmuje różną liczbę godzin, równą liczbie graczy z którymi zechcesz dzielić posiłek. Jeśli zaprosisz 2 osoby na obiad, akcja ta zajmie 2 godziny.

Poproś dowolną liczbę graczy (do 4 w rozgrywce pięcioosobowej) by pokazali ci jedną kartę przestępstwa z ręki. Każdemu z graczy wskaż jakiej kategorii kartę chcesz zobaczyć. Kategoria ta musi być dla każdego z graczy inna, nie możesz również wyznaczyć tego samego gracza, by pokazał Ci dwie karty z różnych kategorii. Po tym jak podejrzysz karty gracze ci muszą odłożyć je na swoje stosy kart zużytych.

Wagon wypoczynkowy



Zapach brandy czy kieliszek wina mogą rozwiązać niejedną język

Czas: 2 godziny

Wszyscy gracze (za wyjątkiem ciebie) muszą jednocześnie pokazać 1 kartę z danej kategorii przestępstwa (wybranej przez ciebie) wszystkim graczom. Kategoria jest taka sama dla wszystkich graczy. Jeśli któryś z graczy nie ma karty w danej kategorii, nic nie pokazuje (ale korzysta z przywileju podejrzania kart innych osób). Pokazane karty wędrują na stosy kart zużytych właścicieli kart.

Wagon pasażerski



Rozpoczynasz pogawędkę ze współpasażerami w nadziei, że dowiesz się czegoś więcej

Czas: 1 godzina

Podaj nazwę kategorii (modus operandi, podejrzani, motywy czy lokalizacja) i wskaż gracza siedzącego obok ciebie po lewej lub prawej. Gracz ten przekazuje ci kartę z zadanej kategorii z ręki. Po zapoznaniu się z kartą odłóż ją zakrytą na swój stos kart zużytych. Następnie weź kartę z tej samej kategorii ze swojej ręki i przekaż ją osobie siedzącej obok ciebie, ale z drugiej strony. Gracz ten powtarza ten proces (to znaczy podgląda kartę, kładzie ją zakrytą na swój stos, przekazuje kartę z wybranej kategorii następnej osobie itd.), aż wszyscy gracze otrzymają po karcie.

Uwaga. Jeśli gracz (również ty), nie ma na ręce karty z danej kategorii przestępstwa, musi przekazać dalej kartę właśnie otrzymaną (po podejrzaniu jej) zamiast odłożyć ją na stos kart zużytych.

Wagon sypialny



Wszedłeś do przedziału jednego z współpasażerów szukając istotnych wskazówek...

Czas: 1 lub 2 godziny (patrz dalej)

Ta akcja wiąże się z pewnym ryzykiem, w jej wyniku możesz nie zdobyć nowych wskazówek. Wybierz jednego z graczy, ten w jednej z dłoni musi ukryć figurkę torby. Musisz odgadnąć w której ręce ją schował.



Jeśli ci się uda, spędzasz 2 godziny przeszukując jego bagaż i otrzymujesz 1 kartę przestępstwa z wybranej przez ciebie kategorii. Wybierasz ją losowo z dostępnych na ręce współgracza. Po podejrzeniu jej odłóż kartę na swój stos kart zużytych.

Jeśli nie uda ci się zgadnąć, gdzie gracz ukrył figurkę torby, tracisz 1 godzinę i wracasz z pustymi rękoma na miejsce (lub idziesz do innego wagonu, jeśli zostało ci wystarczająco dużo czasu na inną akcję)!

Wagon dla pałacych



Gdy dym się rozwił wszystkie elementy zagadki zaczynają układać się w całość...

Czas: 3 godziny

Poproś 2 innych graczy, by dali ci z ręki po karcie przestępstwa z wybranej przez ciebie kategorii (kategoria musi być taka sama dla obu graczy). Podejrzyj je i odłóż zakryte na swój stos kart zużytych. W zamian daj tym graczom po jednej wybranej przez ciebie karcie ze swojej ręki. Gracze ci po obejrzeniu karty odkładają ją zakrytą na swój stos kart zużytych.

Uwaga: Musisz mieć co najmniej 2 karty na ręce, by wybrać tę akcję. Jeśli nie masz, musisz wybrać inną.

Rozmowa z konduktorem



Czas: akcja wolna

Dodatkowo, oprócz powyższych akcji, za każdym razem gdy gracz zatrzyma swoją postać w wagonie, w którym znajduje się konduktor musi z nim porozmawiać.

Konduktor w trakcie gry przemieszcza się po pociągu. Miejsce, w którym się znajdzie determinują żetony konduktora odkrywane za każdym razem gdy Mystery Express dotrze do nowej stacji. W grze występuje po jednym żetonie wskazującym na każdy z wagonów, ale tylko 5 żetonów będzie odkrytych w trakcie gry (od Paryża do Budapesztu; w momencie gdy Mystery Express dotrze do Istanbule, konduktor opuszcza pociąg, niezależnie od tego co wskazuje żeton w Istanbule). Oznacza to że konduktor odwiedzi 5 wagonów w trakcie trwania gry.

Rozmowa z konduktorem to darmowa akcja która nie zajmuje czasu. Aczkolwiek, rozmowa musi odbyć się po wykonaniu akcji w danym wagonie. Jeśli nie masz odpowiednio dużo czasu by wykonać akcję z danego wagonu, to nie możesz porozmawiać z konduktorem. Wybierz jedną z 3 kart widocznych na polu kart konduktora. Spójrz na nią i odłóż na swój stos kart zużytych. Następnie weź kartę z ręki i odłóż ją zakrytą na puste pole kart konduktora. Kartę musisz wyłożyć z ręki a nie ze stosu kart zużytych.

Mimo, że w wagonie klubowym możesz zatrzymać się dwa razy podczas tury (by wykorzystać każdą z dwóch możliwych w wagonie klubowym akcji, od momentu gdy pociąg dojedzie do Strasburga), z konduktorem możesz rozmawiać jedynie po pierwszej wizycie, a nie po obu.

UŻYTECZNE WSKAZÓWKI DLA POCZĄTKUJĄCYCH POD RÓŻNIKÓW

Podróżując, a więc spędzając sporo czasu w tak luksusowym pociągu jak Mystery Express możesz na początku czuć się onieśmielony. Mamy nadzieję, że poniższe wskazówki pomogą Ci poruszać się w tej często aroganckiej i pogardliwej atmosferze Mystery Express, pośród występujących tam niezwykłych postaci.

Specjalne możliwości postaci.

Dopóki gracze nie czują, że faktycznie należą do małej grupki starych bywalców Mystery Express, zalecane jest by korzystali z specjalnych możliwości, jakie ma każda z występujących w grze pięciu postaci. Każda posiada charakterystyczną osobowość i przynależną jej specjalną zdolność rozróżniającą ją/jego od innych. Przed rozpoczęciem podróży zapoznaj się z wyglądem pociągu dokładnie przyglądając się poszczególnym akcjom opisanym na wewnętrznej stronie biletu.



Teraz spójrz na swój żeton postaci i upewnij się, że leży ze znacznikiem specjalnej zdolności do góry przed tobą. Raz na turę możesz użyć tej dostępnej dla twojej postaci zdolności opisanej w twoim notesie wniosków.

By nie pomylić się i nie użyć zdolności kilka razy w tej samej turze, po jej wykonaniu należy żeton odwrócić na drugą stronę.

Po tym jak pociąg dojedzie do następnej stacji ponownie odwróć żeton, by zdolność była na wierzchu. Cztery z pięciu postaci (Colonel MacDouglas, Contessa De Mirabella, Doktor Strauss i Archibald Mansard) mają specjalną zdolność powiązaną z kartą przestępstwa, w tym samym kolorze co figurka postaci. Postać ta może raz na turę podejrzeć kartę przestępstwa właśnie zagrana i odłożoną na stos kart zużytych przez innego gracza, o ile jest w kolorze twojej figurki. Akcja ta musi być zagrana zaraz po tym jak inny gracz odłoży zagrana kartę na swój stos kart zużytych, z tego wynika że specjalna zdolność używana jest w trakcie tury innego gracza, a nie swojej. Po tym jak podejrzysz kartę odłóż ją z powrotem na stos kart zużytych jej właściciela.

Te specjalne zdolności zwykle pozwalają Ci, nawet jak jesteś początkującym, niedoświadczonym graczem, dość szybko zidentyfikować kartę przestępstwa w kolorze takim jak twoja specjalna zdolność - nawet gdy nie zobaczysz odpowiedniej liczby kart tego typu w trakcie rozgrywki.



Piąta postać - panna Pransky - ma specjalną zdolność innego rodzaju. Co turę ma do dyspozycji o jedną godzinę więcej niż jest to opisane na planie podróży (czyli o 1 godzinę więcej niż pozostałe postaci) na wykonanie akcji. Pozwala to pannie Pransky wykonać akcje wymagające więcej czasu, jak rozmowa z nowym pasażerem w wagonie klubowym i dzięki temu posunąć się dalej w prowadzeniu dochodzenia.

POŻYTECZNE PRAKTYKI PRZY PROWADZENIU DOCHODZENIA

Zwracaj uwagę na to co widzisz

Sposób, w jaki będziesz zapisywać informacje, które widzisz, jest bardzo istotny by twoje dochodzenie posuwało się naprzód.

Ważne jest by jasno rozróżniać elementy przestępstwa jakie widziałeś dwa razy w tej samej turze (np. 2 karty powieszienia), w przeciwieństwie do tych, które widziałeś raz. Jednym z rozwiązań jest oznaczenie widzianego raz elementu pojedynczą kreską, a krzyżykiem gdy widziałeś go dwa razy w tej samej turze. Oczywiście musisz uważać, by prawidłowo robić notatki w odpowiednim etapie podróży, w którym widziałeś poszczególne karty; w przeciwnym przypadku możesz dojść do złych wniosków.

Może okazać się, że równie użyteczna jest informacja o tym, kto ma daną kartę w danej turze. Jeśli gracz ten nie ma dwóch tych samych kart na ręce (co jest mało prawdopodobne), to jest duża szansa, że jeśli pokaże ci tą samą kartę przestępstwa ponownie w kolejnym etapie podróży, to będzie to ta sama karta, którą pokazał wcześniej.

dochodzenie w toku...

Wzrastające szanse

Ponieważ najprostszą drogą na wykluczenie elementów przestępstwa jest zobaczenie obu kart w tej samej turze, staraj się w jej trakcie skupić na pewnych kategoriach przestępstwa (kolorach kart). Takie postępowanie zmaksymalizuje twoje szanse na zauważenie tych samych elementów z danej kategorii w danej turze.

Godzina przestępstwa

W grze występują aż 24 karty czasu, więc powinieneś odpowiednio zaplanować ich zapamiętywanie. O ile nie zostałeś obdarzony niesamowitą pamięcią fotograficzną, to próba zapamiętania wszystkich kart na raz może okazać się beznadziejnym pomysłem. Zamiast tego proponujemy skupić się na różnych aspektach każdej z kart (jak pozycja wskazówki godzinowej) przy każdym kolejnym etapie pokazywania kart czasu. Pamiętaj, że w grze karty czasu występują w 3 kopiach. Twoim zadaniem jest znalezienie tej, która będzie tylko w dwóch kopiach.

Days of Wonder Online

Register your boardgame

DAYS OF
WONDER
Online



Here is your train ticket to Days of Wonder Online - The online board game community where ALL your friends play!

Register your game at www.daysof wonder.com to receive online discounts and discover a web site full of game variants, discussions of effective investigation strategies and more. Simply click on the New Player button and follow the instructions.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

CREDITS

Game Design
Antoine Bauza & Serge Laget

Illustrations
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 Faldutti, Thierry Gislette, Jenny Godard, Bruno Goube, Florian Grenier, Mathias Guillaud, Maïa Houssais, Matthieu Houssais, Ludovic Maublanc, Thibault Mazard, Vincent Mengin, Pierò, Françoise Senglissen, Hervé Servignat, Julia Sorlin, all the members of LaboJeux, and those of the « Jeux en Société » game club of Grenoble!

Special thanks to Françoise Senglissen 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.

tłumaczenie dla rebel.pl A.Kaluza

