

MYSTERY EXPRESS™

Antoine
Baura

UNE ENQUÊTE À TOUTE VAPEUR

Serge
Laget

DAYS OF
WONDER

Pour 3 à 5 joueurs • À partir de 12 ans • 60-90 minutes

Cest après une série d'enquêtes épuisantes que vous avez décidé de prendre un repos bien mérité en vous offrant un voyage à bord du train le plus prestigieux de la Belle Époque : le légendaire Orient-Express au luxe flamboyant. Vous ne pouviez pas prévoir ce qui allait se passer... quelques minutes seulement après le départ du train, une sinistre nouvelle se répand dans ses couloirs : un terrible meurtre a été commis, et nul ne sait par qui ni pourquoi !

Alors que le train fait route vers Istanbul, les passagers en proie à l'angoisse commencent à colporter des rumeurs, à glisser des allusions étranges et à faire des révélations... plusieurs d'entre eux vous paraissent suspects et certains auraient même de bonnes raisons d'avoir signé ce crime. C'est dans un climat de faux-semblants que vous allez devoir résoudre l'affaire du Mystery Express, comme on le surnomme déjà. Sauriez-vous dénouer cette intrigue avant que le train n'atteigne sa destination ?

CONTENU DE LA BOÎTE

Vous trouverez dans Mystery Express™ :

- 1 plateau de jeu représentant le Mystery Express et son itinéraire de Paris à Istanbul



- 5 figurines d'enquêteur et les 5 pions leur correspondant



- 5 carnets de voyage : chaque enquêteur dispose de son propre carnet de voyage, lequel contient des indications sur son passé et sa capacité spéciale, ainsi qu'une aide de jeu



- 1 bloc de 100 feuillets d'enquête que les joueurs utiliseront pour noter leurs déductions



- 72 cartes Crime qui se divisent en 5 catégories, chacune avec un dos différent :



- 1 bloc de télégrammes avec lesquels les joueurs formuleront des hypothèses, peu avant la fin du voyage



- 1 figurine représentant le Mystery Express qui marquera la progression du train



- 1 figurine de contrôleur (de couleur grise) et 6 jetons de contrôleur qui détermineront la position de ce dernier dans les wagons



- 2 jetons de passager représentant les passagers qui monteront à bord du Mystery Express



- 1 petit sac de voyage qui sera utilisé lorsqu'un joueur tentera de voler des indices à ses adversaires



- 1 figurine de sifflet pour le 1^{er} joueur de chaque tour



- 1 livret de règles



MYSTERY EXPRESS

Mise en place du jeu

- ◆ Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- ◆ Chaque joueur choisit un enquêteur et prend la figurine, le pion et le carnet de voyage qui lui sont associés **1**. Chacun prend également un feuillet d'enquête et le glisse dans son carnet de voyage, à l'abri du regard des autres joueurs. Les joueurs placent leur figurine d'enquêteur dans le wagon de leur choix **2**, mais conservent leur pion devant eux **3**. Les pions serviront à identifier chaque joueur et à marquer leur pile de défausse pendant le jeu. Enfin, chaque joueur reçoit également un télégramme vierge qui sera utilisé lorsque le train atteindra Budapest pour formuler des hypothèses au sujet du meurtre **4**.
- ◆ Mélangez ensuite séparément les cartes *Modus Operandi*, *Suspect*, *Mobile*, *Wagon* et *Heure* de manière à former 5 paquets, un par

Jeu à 3 ou 4 joueurs

- ◆ À 4 joueurs, retirez du jeu les 2 cartes *Modus Operandi* « Poussé », les 2 cartes *Suspect* « Dr. Rajiv », les 2 cartes *Mobile* « Rivalité » et les 2 cartes *Wagon* « Salon ».
- ◆ À 3 joueurs, retirez en plus de ces cartes les 2 cartes *Modus Operandi* « Poignardé », les 2 cartes *Suspect* « Sra. Pérez », les 2 cartes *Mobile* « Jalousie » et les 2 cartes *Wagon* « Restaurant ».

couleur. Les cartes doivent rester face cachée.

- ◆ Prenez ensuite une carte de chaque paquet, sans en prendre connaissance, et placez-les face cachée sous le plateau de jeu **5**. Ces 5 indices (1 carte de chaque catégorie) déterminent qui a commis le meurtre, comment, pourquoi, où et à quel moment.

- ◆ Placez le paquet de cartes *Heure* face cachée à côté du plateau de jeu **6**.

- ◆ À présent, reprenez les 4 paquets restants (*Modus Operandi*, *Suspect*, *Mobile* et *Wagon*) et mélangez-les tous ensemble pour ne former qu'un seul paquet. Chaque joueur reçoit ensuite 7 cartes de ce paquet et en prend connaissance sans les dévoiler aux autres **7**. Les cartes sont distribuées une à une sans prêter attention à la couleur de leur dos. Les joueurs ne recevront donc pas nécessairement tous le même nombre de cartes de chaque catégorie.

Les joueurs peuvent maintenant prendre connaissance de leurs cartes, en prenant soin de ne pas les dévoiler aux autres. Ceux qui ont la chance de recevoir deux cartes *Crime* identiques peuvent déjà éliminer (discrètement) les indices correspondants sur leur feuillet d'enquête.

- ◆ Les cartes *Crime* restantes sont placées face cachée sur le plateau de jeu aux emplacements prévus à cet effet (1^{er} passager, 2^e passager, contrôleur) **8**.

Les chiffres indiqués sur chaque emplacement indiquent combien de cartes doivent y être déposées. Cela dépend directement du nombre de joueurs. Notez que le contrôleur reçoit toujours 3 cartes (une par emplacement), tandis que les passagers en reçoivent 2 ou 3, en fonction du nombre de joueurs.

- ◆ Le *Mystery Express* commence son voyage à Paris. Placez-y la figurine de train **9**. Mélangez les 6 jetons du contrôleur et placez-en un sur chaque ville du trajet du *Mystery Express*, face cachée. Révélez immédiatement le jeton placé sur Paris et placez le contrôleur dans le wagon indiqué par ce jeton **10**. Placez un jeton de passager à Strasbourg et un autre à Wien.

- ◆ Le joueur ayant voyagé en train le plus récemment commence la partie. Il prend le petit sifflet, lequel servira à identifier le 1^{er} joueur à chaque tour.

On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque le dernier joueur du tour a terminé ses actions, il reçoit le sifflet du 1^{er} joueur, et commence le tour suivant, jouant donc deux fois de suite.

Le Mystery Express va maintenant s'élancer sur les rails de son destin... Tous en voiture, attention au départ !



BUT DU JEU

Les enquêteurs incarnés par les joueurs doivent s'efforcer de trouver les 5 indices qui composent le meurtre (les 5 cartes placées sous le plateau). Il est possible qu'aucun joueur ne parvienne à trouver ces 5 indices avant l'arrivée du train à Istanbul. Dans ce cas, le vainqueur est le joueur qui a identifié correctement le plus d'indices, son carnet de notes faisant foi.

Si des joueurs ont correctement identifié le même nombre d'indices, c'est le télégramme envoyé depuis Budapest qui départagera les ex-æquo (voir *Un télégramme important* et *Fin du jeu*, p. 5).



Le Mystery Express s'apprête à quitter Budapest... les joueurs envoient leurs télégrammes.

En se déplaçant dans les wagons du Mystery Express, les enquêteurs pourront réaliser des actions qui leur permettront d'identifier certains indices et d'en éliminer d'autres (*Modus Operandi*, *Suspect*, *Mobile* et *Wagon*). Pour trouver *l'Heure* du Crime, en revanche, ils ne procéderont pas de la même façon.

APERÇU DU JEU

Outre le Mystery Express lui-même, le plateau présente aussi son itinéraire : au départ de Paris, le train traversera 4 villes (Strasbourg, München, Wien, Budapest) avant d'atteindre Istanbul. Au début du jeu, la figurine de train est donc placée sur Paris. C'est l'arrivée à Istanbul qui marquera la fin de la partie.

Chaque tour de jeu représente une étape. Durant un tour de jeu, chaque joueur va tenter de progresser dans son enquête en réalisant des actions. C'est le 1^{er} joueur (celui qui a le sifflet) qui commence à jouer, puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque action prend un certain temps, et certaines étapes sont plus longues que d'autres : il ne sera pas possible de pousser les recherches bien loin lors de certaines étapes, tandis que d'autres plus longues permettront de faire plusieurs actions qui pourront se révéler riches en enseignements. À chacun de s'organiser pour tirer profit du temps qui lui est imparti !

L'objectif des joueurs est bien sûr de manipuler le plus de cartes possible, dans l'es-

Comme chaque carte *Crime* est en double exemplaire dans le jeu (à l'exception des cartes *Heure*), si un joueur voit deux fois le même indice dans le même tour de jeu et chez des joueurs différents, ou chez le même joueur, c'est que cet indice ne se trouve pas sous le plateau, et peut donc être éliminé avec certitude.

Cependant, faites attention, car rien ne permet de distinguer les deux cartes d'un même indice : il faut donc être prudent si vous voyez deux fois le même indice à des tours différents, car il s'agit peut-être d'une seule et même carte qui a changé de main entre deux tours, et que les autres joueurs vous ont présentée deux fois.

Pile de défausse

Dans la mesure où toutes les cartes *Crime* sont en double, il est vital que les joueurs soient en mesure d'en conserver la trace au fur et à mesure d'un tour de jeu. Les joueurs doivent donc absolument se rappeler la règle suivante : *toute carte que vous montrez ou recevez lors d'un tour doit immédiatement être placée face cachée devant vous, formant votre pile de défausse. Placez ensuite votre pion de couleur dessus. Votre pion doit toujours se trouver sur votre pile de défausse.*



Cela vous permettra d'identifier clairement votre pile de défausse par rapport à celle des autres joueurs, et surtout de ne pas la confondre avec les cartes de votre main, que vous poserez parfois sur la table pour prendre des notes, par exemple.

Les dos des cartes *Crime* diffèrent en fonction de leur type. Vous avez le droit de demander aux autres joueurs de vous montrer les dos de cartes de leur main ou de leur pile de défausse afin de savoir combien de cartes de chaque type ils possèdent.

poir de voir un maximum de paires de cartes identiques pour pouvoir éliminer les indices correspondants. C'est en utilisant leurs actions que les joueurs pourront forcer des adversaires à dévoiler des cartes et ainsi faire avancer leur enquête.

Pour la bonne marche du jeu, à chaque fois qu'une carte Crime est montrée ou échangée, celle-ci est immédiatement placée face cachée sur la pile de défausse de son propriétaire actuel. Cela facilitera également la tâche des joueurs.



L'étape Paris - Strasbourg dure 4 heures. Le Colonel MacDouglas peut tenter d'aller enquêter dans le wagon Fumoir (3 heures), puis poursuivre son enquête dans le wagon Passager (1 heure). Il ne lui est pas possible d'aller d'abord dans le wagon Fumoir (3 heures), puis dans le wagon Salon (2 heures), car l'étape ne dure que 4 heures.

Le propriétaire en question replace ensuite son pion de couleur sur sa pile pour que celle-ci soit clairement identifiable. Cela permet de vous assurer que si vous voyez repasser la même carte *Crime* lors du même tour, c'est qu'il s'agit de son deuxième exemplaire, puisque le premier est toujours dans la pile de défausse. Dans ce cas vous pouvez éliminer cet indice sur votre carnet de notes.

À la fin de l'étape, lorsque tous les joueurs ont effectué leurs actions, mais avant de déplacer la figurine de train sur l'itinéraire, chaque joueur reprend les cartes de sa défausse en main.



TOUR DE JEU

1. Voyage du Mystery Express : déplacements et actions des enquêteurs

En partant du 1^{er} joueur (celui qui a le sifflet) et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut effectuer les opérations suivantes dans n'importe quel ordre, pourvu qu'il lui reste du temps :

> Se déplacer à bord du Mystery Express

Déplacez-vous dans un des wagons de votre choix. Ce n'est jamais une obligation : vous pouvez tout à fait rester où vous êtes. Vous pouvez également quitter le wagon et y revenir lors du même tour. *Cependant, vous ne pouvez jamais faire deux fois la même action lors du même tour, même s'il vous reste assez de temps.* Dans la mesure où le déplacement n'entame pas votre capital de temps, vous pouvez vous déplacer autant que vous le voulez, sans tenir compte de l'endroit où les autres enquêteurs ou le contrôleur se trouvent. Seules les actions (voir *Faire une action*) que vous faites dans les wagons vous coûtent un certain temps, déduit du capital qui vous est assigné pour cette étape (ce tour de jeu).

> Faire une action

Lorsque vous vous arrêtez dans un wagon de votre choix, vous pouvez faire l'action correspondante au wagon en consacrant du temps à la recherche d'indices. Ce temps est immédiatement déduit du capital qui vous est assigné pour cette étape (les étapes sont plus ou moins longues : leur durée est indiquée sur l'itinéraire du Mystery Express). S'il vous reste encore du temps après votre action, vous pouvez vous rendre dans un autre wagon durant ce tour pour faire une action *différente* de celle que vous venez de réaliser (note : il est possible de faire deux actions différentes dans le wagon Salon, voir p. 6). Si vous n'utilisez pas tout votre capital de temps pendant une étape, ce que vous n'avez pas utilisé est perdu : vous ne pouvez pas le reporter sur une étape ultérieure.

> Discuter avec le contrôleur

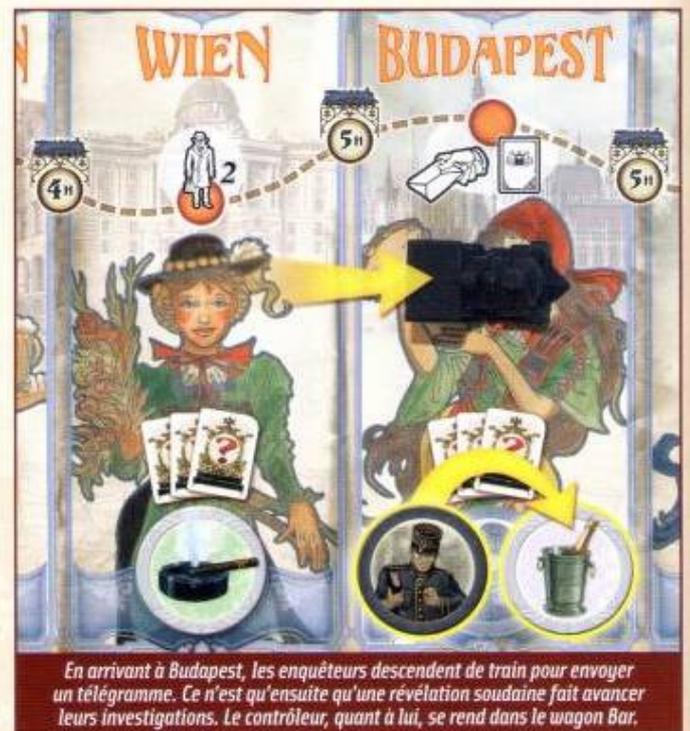
Si vous décidez de vous arrêter (un simple passage ne suffit pas) dans le wagon où se trouve le contrôleur pour y faire une action, vous devez discuter avec le contrôleur après avoir accompli votre action (voir *Discuter avec le contrôleur* p.7).

Pour connaître les différentes actions que vous pouvez effectuer dans les wagons, veuillez vous référer au paragraphe « Les wagons du Mystery Express », p. 6.

2. Arrivée du Mystery Express dans une ville : événements locaux

À la fin de l'étape, une fois que tous les joueurs ont effectué leur(s) action(s), le Mystery Express s'arrête en gare. Les joueurs reprennent en main toutes les cartes de leur défausse et la figurine de train avance d'une ville sur l'itinéraire du plateau. Si le symbole des cartes *Heure* se trouve sur cette ville, l'événement

Heure du Crime doit être réalisé immédiatement (voir ci-dessous). Les autres événements associés à cette ville sont ensuite réalisés dans leur *ordre d'apparition sur le plateau, de gauche à droite*. N'oubliez pas non plus de révéler le jeton du contrôleur et de placer sa figurine dans le wagon indiqué : c'est là qu'il sera pour la prochaine étape.



L'heure du crime Strasbourg, Wien, Budapest



3 événements vous aideront à trouver l'heure du crime. Comme vous l'avez remarqué, les cartes *Heure* n'ont pas été distribuées aux joueurs en début de partie. C'est dans ces trois villes, marquées par le symbole des cartes *Heure* sur le plateau, que ces cartes vous seront dévoilées, mais à chaque fois d'une façon différente.

Chaque carte *Heure* existe en 3 exemplaires. Il y a donc 24 cartes en tout, soit 8 heures du crime envisageables. Il vous faudra être très observateur lorsque ces cartes seront révélées. L'une des 24 cartes a été placée sous le plateau au début de la partie, il faudra donc trouver quelle heure du crime n'apparaît que deux fois au lieu de trois. Là où les choses se compliquent, c'est que vous n'aurez pas le loisir de vous éterniser à comparer les cartes...

Lorsque le train atteint une de ces trois villes, le joueur qui détient le sifflet (le 1^{er} joueur de ce tour) est chargé de faire défiler les cartes *Heure*. Il est seul juge de la vitesse de défilement. Le jeu gagne en intensité lorsque les cartes défilent assez rapidement, mais nous vous conseillons de ne pas aller trop vite pour vos premières parties ! Souvenez-vous que cet événement doit être réalisé avant tout autre événement de la même ville, le cas échéant. La méthode utilisée varie selon la ville.



> Strasbourg

Le 1^{er} joueur prend le paquet de cartes *Heure* dans une main et révèle les cartes une par une. Chaque carte dévoilée est aussitôt recouverte par la suivante au fur et à mesure que le paquet de cartes est révélé. Lorsque la dernière carte est retournée, remplacez le paquet à côté du plateau de jeu, face cachée.

> Wien

Le 1^{er} joueur constitue autant de tas de cartes *Heure* qu'il y a de joueurs et les distribue face cachée dans le sens des aiguilles d'une montre. Sur son ordre, les joueurs s'emparent du tas de cartes qui leur a été distribué et regardent les cartes. Dès que le 1^{er} joueur en donne le signal, ils doivent les passer à leur voisin de gauche. Le 1^{er} joueur répète son signal à intervalles réguliers, et autant de fois qu'il y a de joueurs. Ainsi, chaque joueur verra défiler toutes les cartes *Heure*. Ensuite, reformez le paquet et remplacez-le à côté du plateau de jeu, face cachée.

> Budapest

Le 1^{er} joueur prend le paquet de cartes *Heure* dans une main et révèle les cartes une par une, en formant trois défausses face visible. La 4^e carte révélée viendra donc recouvrir la 1^{re}, la 5^e recouvrira la 2^e, etc. Lorsque tout le paquet a été révélé, rassemblez les trois défausses, reformez le paquet et remplacez-le à côté du plateau de jeu, face cachée.

*Pour éviter que le premier joueur (qui révèle les cartes) ne soit lésé, il est interdit de prendre des notes pendant toute la durée de l'événement. Ce n'est qu'une fois que le paquet de cartes *Heure* est remis en place que vous pouvez inscrire vos conclusions sur votre carnet de notes.*

Nouveaux passagers Strasbourg, Wien



À chacune de ces haltes, après la résolution de l'événement *L'heure du crime*, un passager monte à bord du train. Placez un jeton Passager dans le wagon Salon. Sa présence permet une nouvelle action : à partir de Strasbourg (voir *Puis-je vous aider, Madame ?* p.6), les joueurs qui se rendent dans ce wagon peuvent tirer une carte au choix dans le paquet 1^{er} passager (ils peuvent donc regarder le dos des cartes avant de

FIN DU JEU

Lorsque le *Mystery Express* arrive à Istanbul, tout le monde descend de voiture ! Les joueurs doivent maintenant écrire les conclusions de leurs investigations sur leur feuillet d'enquête. Lorsque tous sont prêts, les 5 cartes *Crime* cachées sous le plateau sont dévoilées.

*L'art et la manière de dévoiler les cartes : pour une fin de jeu plus palpitante, dévoilez les cartes une par une ! Chaque joueur donne son hypothèse sur la carte *Crime* que vous vous apprêtez à dévoiler, puis vous la révélez. Procédez ainsi pour toutes les cartes : la tension sera à son comble !*

Le vainqueur est le joueur qui a trouvé le plus d'indices exacts.

choisir). À partir de Wien, on procède de la même façon, mais avec le paquet 2^e passager.

Un long tunnel München



Les joueurs profitent de l'obscurité du tunnel pour aller glaner quelques indices récoltés par leurs voisins... Chaque joueur place ses cartes face cachée devant lui, les unes à côté des autres, puis regarde une carte chez son voisin de droite et une autre chez son voisin de gauche (soit deux cartes en tout) sans les dévoiler aux autres joueurs. Les joueurs reprennent ensuite toutes leurs cartes en main (le train n'a pas encore quitté la gare).

Un télégramme important Budapest



Lorsque le train arrive à Budapest, les enquêteurs envoient un télégramme dans lequel ils formulent des hypothèses concernant le meurtre. Chaque joueur peut marquer sur son télégramme les indices qu'il tient pour certains ou quasi certains (un dans chaque catégorie). Le télégramme servira uniquement à départager les égalités à la fin du jeu. Chaque indice correctement identifié rapportera un point, tandis que chaque erreur fera perdre un point (il s'agit d'ailleurs du seul cas qui peut vous faire perdre des points). Vous pouvez choisir de n'indiquer que quelques indices, ou même ne rien écrire sur le télégramme : être prudent peut vous permettre de prendre l'avantage sur des joueurs trop téméraires qui auraient tiré des conclusions hâtives. Signez votre télégramme, puis rassemblez-les et placez-les sous le plateau de jeu. Faites attention de ne pas dévoiler le contenu de votre télégramme, et n'essayez pas de voir ce qu'ont écrit vos adversaires !

Une révélation soudaine Budapest



Après l'envoi des télégrammes, chaque joueur choisit une carte de sa main et la place devant lui face cachée. Les cartes sont révélées simultanément, puis placées sur le bord du plateau de jeu où elles resteront jusqu'à la fin de la partie. N'oubliez pas de prendre en compte cette révélation pour votre enquête !

Les indices erronés inscrits sur la feuille d'enquête ne font pas perdre de points, donc n'hésitez pas à tenter votre chance s'il vous manque un ou deux indices ! Si des joueurs sont à égalité pour la première place, les télégrammes envoyés depuis Budapest départagent les ex-æquo en ajoutant ou retirant des points à ces joueurs (voir *Un télégramme important*, ci-dessus).

S'il y a encore égalité, le joueur ayant fait le moins d'hypothèses erronées sur son télégramme est déclaré vainqueur (un joueur qui aura une hypothèse correcte et aucune hypothèse erronée l'emporte sur un joueur avec deux hypothèses correctes et une hypothèse erronée, même s'ils ont le même résultat de 1 point). S'il y a encore égalité à ce stade, les ex-æquo sont tous déclarés vainqueurs.



LES WAGONS DU MYSTERY EXPRESS

Chaque wagon du Mystery Express a une atmosphère qui lui est propre : les enquêteurs sauront en jouer pour mener leur enquête. En effet, chaque wagon dans lequel ils s'arrêtent lors d'une étape leur permet de faire une action spécifique. La seule exception est le wagon Salon, qui permet de faire deux actions différentes lorsque des passagers sont montés à bord (voir ci-dessous).

Chaque action demande un certain nombre d'heures pour être accomplie. Les enquêteurs devront donc choisir avec soin le ou les wagons qu'ils veulent explorer pendant chaque étape. Un enquêteur ne peut pas s'arrêter dans un wagon lorsqu'il n'a plus le temps de faire l'action qui lui correspond. De plus, il est interdit de réaliser deux fois la même action lors du même tour.

Un joueur qui place son enquêteur dans un wagon doit s'assurer qu'il a assez de cartes en main pour être en mesure de réaliser l'action spécifique du wagon.

Le Mystery Express est constitué des wagons suivants :

WAGON BAR



Les langues ont tendance à se délier après quelques verres...

● Temps : 2 heures

Choisissez une catégorie de cartes : tous les joueurs (sauf vous) doivent révéler simultanément une carte de cette catégorie. Un joueur qui ne possède pas de carte de cette catégorie à ce moment ne révèle rien, mais profite des révélations des autres ! Toute carte révélée est placée face cachée sur la pile de défausse de son propriétaire.

WAGON COUCHETTE



Vous profitez de l'absence d'un enquêteur pour fouiller sa couchette et lui subtiliser des indices.

● Temps : 1 ou 2 heures

Cette action comporte un risque : vous n'êtes pas assuré de découvrir un indice ! Désignez un joueur. Celui-ci prend le petit sac de voyage et le cache dans une main. À vous de désigner la bonne main pour retrouver le sac. Si vous devinez juste, vous trouvez un indice après 2 heures de recherche : prenez une carte de la catégorie de votre choix dans la main du joueur concerné. Placez-la ensuite face cachée sur votre pile de défausse, après en avoir pris connaissance. Si vous n'avez pas désigné la bonne main, votre entreprise est un échec. Vous venez de perdre 1 heure en recherches infructueuses : s'il vous reste du temps, vous pouvez vous déplacer et faire d'autres actions.



WAGON FUMOIR



Lorsque la fumée se dissipe, tout s'éclaire...

● Temps : 3 heures

Choisissez 2 joueurs. Chacun d'entre eux doit vous donner une carte de la catégorie que vous demandez (la catégorie doit être la même pour les deux joueurs). Regardez ces cartes, puis placez-les face cachée sur votre pile de défausse. En échange, redonnez une carte de votre choix à chacun de ces joueurs. Chacun regarde la carte que vous lui avez donnée et la place face cachée sur sa défausse. Notez que vous ne pouvez pas faire cette action si vous n'avez pas au moins 2 cartes en main.

WAGON PASSAGER



Vous engagez la conversation avec les autres passagers en espérant en apprendre davantage sur le meurtre.

● Temps : 1 heure

Votre voisin de gauche ou de droite doit vous donner une carte de la catégorie que vous demandez (même si vous n'avez pas une carte de cette catégorie en main). Regardez cette carte, puis placez-la face cachée sur votre pile de défausse. Ensuite, c'est à vous de donner une carte de cette même catégorie à votre autre voisin. Celui-ci regarde cette carte, puis la met face cachée sur sa pile de défausse, et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun ait vu une carte. Si un joueur ne peut pas donner de carte de la catégorie demandée, il se contente de regarder celle qu'il a reçue, puis de la faire passer, au lieu de la poser sur sa pile de défausse.

WAGON RESTAURANT



C'est autour d'une bonne table que les conversations s'animent...

● Temps : X heures

Cette action consomme autant d'heures que le nombre de joueurs (X) que vous allez mettre à contribution en les invitant autour d'une bonne table. Si vous invitez deux joueurs, l'action demandera donc 2 heures. Parmi ces joueurs, chacun doit vous montrer une carte de la catégorie de votre choix, sachant que vous ne pouvez pas demander deux fois la même catégorie lors de cette action. Vous ne pouvez pas non plus demander deux cartes de deux catégories différentes à un même joueur. Une fois qu'un joueur a montré une carte, il la place face cachée sur sa pile de défausse.

WAGON SALON



Il y a 2 actions possibles dans ce wagon. Si vous avez le temps (4 heures au moins) vous pouvez réaliser les 2 actions lors de la même étape. Vous pouvez les faire d'affilée, ou bien effectuer la première action, aller dans un autre wagon, et revenir plus tard pour la deuxième action, pourvu qu'il vous reste du temps.

> *Ressaissez-vous, jeune homme !*

- Temps : 1 heure

Un joueur de votre choix (cela peut même être vous, si vous le souhaitez) doit reprendre en main, depuis sa pile de défausse, toutes les cartes *Crime* d'une catégorie de votre choix.

> *Puis-je vous aider, Madame ?*

La dame que vous aviez aidée à monter à bord du train quelques heures auparavant vous fait des révélations fort intéressantes...



- Temps : 3 heures

Cette action ne peut être faite qu'après Strasbourg ou Wien, lorsqu'un passager est dans le wagon Salon. Prenez une carte de votre choix dans le paquet *1^{er} passager* (après Strasbourg) ou *2^e passager* (après Wien), puis placez-la sur votre pile de défausse après en avoir pris connaissance. Si les deux passagers sont à bord, vous pouvez choisir entre les deux paquets, mais vous ne prenez pas deux cartes.

Discuter avec le contrôleur



- Temps : Action gratuite

En plus de ces actions, les enquêteurs doivent discuter avec le contrôleur lorsqu'ils s'arrêtent dans le wagon où il se trouve.

Le contrôleur se déplace dans le train tout au long du jeu. Son déplacement est déterminé par les jetons de contrôleur placés sur l'itinéraire et révélés à chaque fois que le *Mystery Express* atteint une ville. Chaque jeton de contrôleur est associé à un wagon, mais seuls 5 jetons seront révélés à chaque partie : à Istanbul, le contrôleur descend du train et on ne tient pas compte du dernier jeton. Le contrôleur se rendra donc dans 5 wagons différents au cours du jeu.

Discuter avec le contrôleur n'entame pas votre capital de temps. Cependant, vous ne discutez avec lui qu'après l'action à laquelle vous avez droit. Si vous n'avez pas le temps de faire l'action du wagon, vous ne pouvez pas discuter avec le contrôleur !

Lorsque vous discutez avec le contrôleur, prenez une des trois cartes placées sur un des emplacements du contrôleur sur le plateau de jeu. Regardez cette carte, puis placez-la face cachée sur votre défausse. Ensuite, choisissez une carte dans votre main et placez-la sur le plateau, face cachée, en remplacement de celle que vous venez de prendre.

Notez que même si le wagon Salon permet de faire deux actions une fois que le train a atteint Strasbourg, vous ne pouvez discuter avec le contrôleur qu'après la première de ces actions. Vous ne pouvez pas discuter avec le contrôleur deux fois dans le même tour.

CONSEILS DE JEU POUR VOS PREMIÈRES ENQUÊTES

Mener une enquête à bord d'un train aussi prestigieux est une tâche qui peut paraître impressionnante au premier abord. L'atmosphère menaçante du *Mystery Express* et ses passagers tous plus suspects les uns que les autres ne vous effraieront plus après la lecture de ces astuces !

Capacités spéciales des enquêteurs

Chaque enquêteur dispose d'une capacité spéciale qui pourra lui permettre de prendre l'avantage sur ses adversaires : nous vous recommandons de jouer avec ces capacités pour vous faciliter la tâche, même si vous n'en aurez plus forcément besoin lorsque vous serez devenus de vieux briscards du *Mystery Express*.

Votre carnet de voyage vous donne la liste des actions que vous pouvez faire dans tel ou tel wagon du *Mystery Express*. Jetez-y un œil avant de commencer votre voyage pour préparer votre enquête.

Enfin, au début de la partie, placez votre pion d'enquêteur devant vous, face *capacité spéciale* visible. Vous pourrez utiliser votre capacité spéciale une fois par tour, comme indiqué sur votre carnet de voyage.



Dès que vous avez utilisé votre capacité spéciale, retournez votre pion d'enquêteur : ainsi, vous serez sûr de ne pas vous servir de cette capacité deux fois dans le même tour.

Lorsque le train arrive dans une nouvelle ville, remplacez le pion d'enquêteur face visible. Vous pouvez alors de nouveau vous servir de votre capacité.

Quatre des cinq enquêteurs (le Colonel MacDouglas, Archibald Mansard, la Comtesse De Mirabella et le Docteur Strauss) ont une capacité spéciale directement associée aux cartes *Crime* de la couleur de leur figurine. Une fois par tour, ces enquêteurs peuvent regarder la carte qu'un adversaire vient de placer dans sa pile de défausse si cette carte correspond à leur couleur.

La capacité spéciale doit s'exercer dès que le joueur visé a placé la carte dans sa pile de défausse. Elle est donc utilisée pendant le tour de l'adversaire, et non pendant votre tour. Une fois que vous avez regardé la carte, remplacez-la face cachée dans la pile de défausse de son propriétaire actuel.

Votre capacité spéciale vous permettra de trouver plus aisément l'indice de votre couleur qui est caché sous le plateau, et ce même si vous ne voyez pas beaucoup de cartes de cette couleur au cours du jeu.



Miss Pransky a une capacité spéciale différente de celles des quatre autres enquêteurs. À chaque tour, elle bénéficie d'une heure supplémentaire pour ses actions (donc une heure de plus que les autres). Cela lui permet de faire davantage d'actions longues, comme parler avec un passager dans le wagon Salon, et peut représenter un avantage déterminant pour le déroulement de l'enquête.

ULTIMES CONSEILS AVANT LE DÉPART

Prenez des notes

Le bon déroulement de votre enquête découle directement de la façon dont vous allez prendre des notes au fur et à mesure de celle-ci.

Il est fortement déconseillé de noter de la même façon un indice que vous auriez vu deux fois dans le même tour (par exemple, les deux cartes *Pendu*) et un indice que vous n'auriez vu qu'une seule fois. Par exemple, vous pouvez faire un trait lorsque vous voyez une carte, et transformer ce trait en croix lorsque vous voyez le deuxième exemplaire de cette carte dans le même tour. Chaque colonne est réservée à une étape : veillez à ne pas vous tromper, car ce serait la porte ouverte à l'erreur judiciaire !

Soyez méthodique

Dans la mesure où le moyen le plus sûr d'éliminer un indice est de voir les deux exemplaires de sa carte lors d'un même

tour, il est souvent payant de se concentrer sur une catégorie de cartes pendant un tour. Cela augmentera vos chances de voir des paires de cartes identiques dans un même tour.

L'heure du crime

Il vous faudra établir une stratégie pour essayer de mémoriser les 24 cartes *Heure du jeu*. À moins d'être doté d'une mémoire photographique, il est vain d'espérer tout retenir en une seule fois. Pour chacun des trois événements de *l'heure du crime*, nous vous recommandons donc de vous concentrer sur un aspect des cartes en particulier (par exemple, la position de la grande aiguille dans un premier temps, puis de la petite, ou l'inverse). Gardez en tête qu'il y a trois exemplaires de chaque carte, et que votre but est de trouver celle qui n'apparaît que deux fois.

	4h	4h30	4h45	4h15	4h30	11h15	11h45	12h
INDEXES CRIMINELS	Abattoir	X	X	X	X	X	X	X
	Adressaire	X	X	X	X	X	X	X
	Empoisonneur	X	X	X	X	X	X	X
	Pendu	X	X	X	X	X	X	X
	Polynésie	X	X	X	X	X	X	X
	Passé	X	X	X	X	X	X	X
INDEXES	Argoet	X	X	X	X	X	X	X
	Connétable	X	X	X	X	X	X	X
	Développeur	X	X	X	X	X	X	X
	Drogon	X	X	X	X	X	X	X
	Laboureur	X	X	X	X	X	X	X
	Vivante	X	X	X	X	X	X	X
INDEXES	Caddy	X	X	X	X	X	X	X
	Si Edmond	X	X	X	X	X	X	X
	Paul Karley	X	X	X	X	X	X	X
	O'Wooler	X	X	X	X	X	X	X
	San. Pierre	X	X	X	X	X	X	X
	St. Fajin	X	X	X	X	X	X	X
	Bar	X	X	X	X	X	X	X
	Couquette	X	X	X	X	X	X	X
	Fumoli	X	X	X	X	X	X	X
	Passager	X	X	X	X	X	X	X
	Roblastrant	X	X	X	X	X	X	X
	Salon	X	X	X	X	X	X	X

L'enquête suit son cours...

Days of Wonder Online

Enregistrez votre jeu

ME10-5067-3823-1278

DAYS OF
WONDER
Online



Voici votre numéro d'accès à Days of Wonder Online - rejoignez la communauté en ligne des jeux de société où TOUS vos amis peuvent jouer !

Enregistrez vos jeux sur www.daysof wonder.com pour obtenir des coupons de réduction, découvrir des conseils de jeu, discuter des meilleures stratégies d'enquête, et bien plus encore.

Cliquez simplement sur le bouton **Nouveau Joueur** en haut à droite du site et suivez les instructions.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

CRÉDITS

Création du Jeu
Antoine Bauza & Serge Laget

Illustrations
Julien Delval

Tests : Merci à Mikael 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, à tous les joyeux membres de l'association Labojeux, ainsi qu'à ceux du club « Jeux en Société » de Grenoble !
Remerciements spéciaux à Françoise Sengissen pour la réalisation graphique des nombreuses versions du 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.

