

MYSTERY EXPRESS™

Antoine Bauza

EIN ZUG-KRIMI

Serge Laget

DAYS OF
WONDER

Für 3-5 Spieler • Ab 12 Jahren • 60-90 Minuten

Nach den Missgeschicken der letzten Tage haben Sie beschlossen, sich einen wohl verdienten Urlaub und den extravaganten Luxus einer Fahrt im legendären Orient Express zu gönnen. Doch Ihre Ferienstimmung wird schon bald jäh unterbrochen ..., denn kaum hat der Zug Paris verlassen, geschieht es: Ein Passagier wird ermordet, und noch dazu auf eine besonders scheußliche Art und Weise!

Der passend in „Mystery Express“ umbenannte Zug saust auf seinen Bestimmungsort zu. An Bord befinden sich die verunsicherten Reisenden, um die sich ein Netz aus Intrigen und Betrügereien spinnt. Ihre kleinen grauen Zellen arbeiten auf Hochtouren, während Sie alle möglichen Verdächtigen und deren Motive unter die Lupe nehmen. Werden Sie den Täter finden, bevor die Fahrt endet? Sie haben keine Zeit zu verlieren!

SPIELMATERIAL

An Bord des Mystery Express™ finden Sie:

- 1 Spielplan, der den Mystery Express und die Strecke von Paris nach Istanbul zeigt



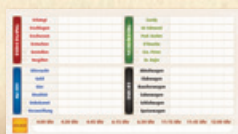
- 5 Spielfiguren und 5 große, runde Personenplättchen in den entsprechenden Farben (jeweils 1 pro Spieler)



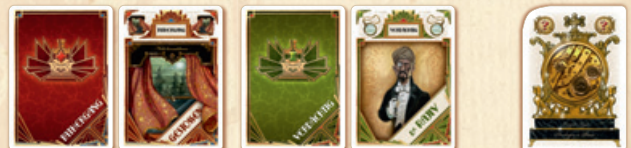
- 5 Umschläge für die Reiseunterlagen (1 pro Spieler), jeweils mit der Hintergrundgeschichte der entsprechenden Person, einer Beschreibung ihrer Spezialfähigkeit und einer Zusammenfassung des Spielzugs



- 100 Ermittlungsbögen, um die Beobachtungen der Spieler zu notieren



- 72 Verbrechenskarten, unterteilt in 5 verschiedene Verbrechenskategorien mit unterschiedlicher Rückseitenfarbe:



12 (6 x 2) rote Tathergang-Karten

12 (6 x 2) grüne Verdächtigen-Karten



12 (6 x 2) blaue Motiv-Karten

12 (6 x 2) schwarze Tatort-Karten



24 (8 x 3) weiße Zeitkarten, erkennbar an ihrer besonderen Form

- 1 Telegrammblock, damit die Spieler ihre Vermutungen nach Budapest übermitteln können



- 1 Mystery Express-Zug, um die Fahrt des Mystery Express auf dem Spielplan nachzuvollziehen



- 1 (graue) Schaffnerfigur und 6 kleine Schaffner-Plättchen, mit denen die Position des Schaffners an Bord des Mystery Express angezeigt wird



- 2 kleine Passagier-Plättchen, die Passagiere darstellen, welche unterwegs zusteigen



- 1 kleine Reisetasche, um festzustellen, ob ein Spieler in der Lage ist, erfolgreich das Gepäck eines anderen zu durchwühlen



- 1 kleine Pflöf für den Startspieler jeder Runde



- 1 Regelheft



♣ Spielvorbereitung ♣

- ◆ Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt.
- ◆ Jeder Spieler wählt eine Person aus und erhält die entsprechende Spielfigur, den Umschlag für die Reiseunterlagen **1** und das Personenplättchen der jeweiligen Farbe. Jeder nimmt sich einen Ermittlungsbogen und legt ihn in den Umschlag für seine Reiseunterlagen, um die eigenen Notizen vor den anderen Spielern geheim zu halten. Die Spieler stellen ihre Spielfiguren in einen Eisenbahnwagen ihrer Wahl **2** und legen das Personenplättchen ihrer Farbe vor sich ab **3**. Mit dem Personenplättchen wird im Laufe der Partie der Ablagestapel dieses Spielers markiert. Außerdem erhält jeder Spieler ein unbenutztes Blatt vom Telegrammblock, das er später verwenden wird, um seine Vermutungen nach Budapest zu telegrafieren **4**.

Anpassungen für 3 und 4 Spieler

- ◆ **In der Partie zu viert** werden die beiden Tathergang-Karten „*Vergiftet*“, die zwei Verdächtigen-Karten von „*Dr. Rajiv*“, die beiden Motiv-Karten „*Verzweiflung*“ sowie die zwei Tatort-Karten „*Speisewagen*“ aus dem Spiel genommen.
- ◆ **Bei drei Spielern** werden dieselben Karten aus dem Spiel genommen wie bei der Partie zu viert und außerdem die beiden Tathergang-Karten „*Gestoßen*“, die beiden Verdächtigen-Karten von „*Sra. Pérez*“, die zwei Motiv-Karten „*Unbekannt*“ sowie die zwei Tatort-Karten „*Schlafwagen*“.

- ◆ Nun werden die verschiedenen Arten von Verbrechenskarten separat gemischt, so dass jeweils ein verdeckter Stapel mit Tathergang-Karten, einer mit Verdächtigen-Karten, einer mit Motiv-Karten, einer mit Tatort-Karten und einer mit Zeit-Karten entsteht.

- ◆ Von jedem dieser Stapel wird eine Karte gezogen und unbesehen verdeckt unter den Spielplan geschoben **5**. **Diese 5 Karten (eine Karte aus jeder Kategorie) legen fest, wer den Mord wie, wann, wo und warum begangen hat.**

- ◆ Der Stapel mit den Zeit-Karten wird verdeckt neben das Spielbrett gelegt **6**.

- ◆ Die übrigen vier Kategorien (Tatort, Verdächtig, Motiv, Tathergang) werden nun gut miteinander gemischt, so dass ein einziger Stapel entsteht. Davon erhält jeder Spieler 7 verdeckte Karten. Diese Karten werden einzeln ausgeteilt, ohne die jeweilige Rückseitenfarbe zu berücksichtigen. (Aus diesem Grund hat jeder zu Beginn eine unterschiedliche Zusammenstellung von Karten auf der Hand.) **7**

Jeder Spieler sieht sich nun geheim seine Karten an. Wer das Glück hat, zwei identische Verbrechenskarten zu besitzen, kann - unbemerkt von den übrigen Spielern - die entsprechende Komponente auf dem Ermittlungsbogen durchstreichen.

- ◆ Die übrigen Verbrechenskarten werden verdeckt auf die drei dafür vorgesehenen Felder des

Spielplans (1. Passagier, 2. Passagier und Schaffner) platziert **8**.

Die Anzahl der Karten, die auf jedes dieser Felder gelegt werden, hängt von der Spielerzahl ab und ist jeweils auf den Feldern angegeben. (Der Schaffner erhält immer 3 Karten, die beiden Passagiere jeweils 2 oder 3 - je nach Spieleranzahl.)

◆ Der Mystery Express startet in Paris: Dort hin wird der kleine Zug gestellt **9**. Die 6 Schaffner-Plättchen werden gemischt und einzeln - mit dem Zielort nach unten - auf die sechs Stationen gelegt, an denen der Mystery Express auf seiner Fahrt anhalten wird. Das erste Plättchen (in Paris) wird aufgedeckt; der Schaffner kommt in den Wagen, den dieses Plättchen vorgibt **10**. Die beiden Passagier-Plättchen werden auf die beiden Städte Strasbourg (Straßburg) und Wien verteilt.

◆ Der Spieler, der als Letzter Zug gefahren ist, beginnt die Partie und erhält die kleine Pfeife, die ihn als Startspieler dieser Runde kennzeichnet.

Das Spiel verläuft in aufeinander folgenden Runden, in denen die Spieler jeweils reihum im Uhrzeigersinn an der Reihe sind. Am Ende jeder Runde erhält derjenige, der als Letzter an der Reihe war, die Startspielerpfeife und beginnt die neue Runde.

Nun ist der Mystery Express abfahrtsbereit für seine unglückselige Reise. Alle einsteigen!



ZIEL DES SPIELS

Die Spieler versuchen, das Spiel zu gewinnen, indem sie das Verbrechen an Bord des Mystery Express aufklären und die fünf Komponenten der Tat ermitteln. Es besteht allerdings die Gefahr, dass keiner diese Aufgabe löst, bevor der Zug Istanbul erreicht. In diesem Fall gewinnt derjenige Spieler, der auf seinem Ermittlungsbogen die meisten Komponenten des Verbrechens richtig identifiziert hat.

Sollte es mehrere Spieler geben, welche die meisten Komponenten ermittelt haben, sind die aus Budapest geschickten Telegramme entscheidend (siehe „Ein wichtiges Telegramm“ und „Endphase“ auf S. 5).



*Nun ist der
Mystery Express
bereit, Budapest zu verlassen ...
Einige Spieler haben bereits ihre ersten Vermutungen per Telegramm verschickt.*

Während der Zugfahrt von Paris nach Istanbul suchen die Spieler verschiedene Eisenbahnwagen auf, um dort jede Runde verschiedene Aktionen auszuführen. Mit deren Hilfe versuchen sie, Informationen über das Verbrechen zu sammeln: den Verdächtigen, den Tatort, den Tathergang und das Motiv. Die Tatzeit wird unabhängig von den anderen Komponenten des Verbrechens auf andere Weise hergeleitet.

Jede Verbrechenskarte ist genau zwei Mal vorhanden, mit Ausnahme der Zeitkarten. Wenn ein Spieler dieselbe Komponente *innerhalb derselben Runde* zweimal sieht (in der Hand verschiedener oder eines einzigen Spielers), kann er diese Komponente des Verbrechens gefahrlos von seinem Ermittlungsbogen streichen.

Doch Vorsicht: Sieht man eine Verbrechenskarte in zwei verschiedenen Runden zweimal, ist es möglich, dass es sich um ein und dieselbe Karte handelt, da sie inzwischen den Besitzer gewechselt haben könnte. Deshalb sollte man bei diesem Spiel keine voreiligen Schlüsse ziehen.

Die Ablagestapel der Spieler

Da die Verbrechenskarten doppelt im Spiel sind, ist es besonders wichtig, dass die Spieler während jeder Spielrunde den Überblick behalten, wo sich welche Karte befindet. Aus diesem Grund müssen alle Spieler folgende Grundregel beachten: **Jede Karte, die man während einer Spielrunde vorzeigt oder erhält, legt man sofort verdeckt auf einen eigenen Ablagestapel vor sich ab. Danach wird das eigene Personenplättchen oben auf diesen Stapel gelegt.**



Auf diese Weise kann man jederzeit erkennen, wem welcher Ablagestapel gehört. Außerdem wird so verhindert, dass die Handkarten mit den Karten des Ablagestapels durcheinander geraten – wenn man diese beispielsweise beiseite legt, um sich Notizen zu machen.

Jede Kategorie von Verbrechenskarten hat eine eigene Rückseitenfarbe. Im Verlaufe der Partie dürfen die Spieler sich jederzeit gegenseitig auffordern, die Rückseiten ihrer Handkarten vorzuzeigen, damit jeder sehen kann, zu welchen Verbrechenskategorien sie gehören.

ÜBERBLICK ÜBER DAS SPIEL

Wie aus dem Streckenverlauf auf dem Spielplan hervorgeht, macht der Mystery Express auf seiner Fahrt nach Istanbul in vier Städten Halt: in Strasbourg, München, Wien und Budapest. Zu Beginn der Partie befindet er sich in Paris – das wird durch den kleinen Zug auf dem Spielplan dargestellt. Am Ende der Reise hat er Istanbul erreicht.

Jeder Streckenabschnitt dieser Fahrt steht für eine Spielrunde, in der alle Spieler – reihum im Uhrzeigersinn und beginnend mit dem Spieler, der die Startspielerpfiffe hat – die Möglichkeit haben, Aktionen durchzuführen und ihre Ermittlungen voranzubringen. Die Streckenabschnitte und Aktionen der Spieler dauern unterschiedlich lang: Während einer kurzen Fahrt sind möglicherweise keine langwierigen Untersuchungen möglich, doch während einer langen Strecke bieten sich zahlreiche verschiedene Optionen, die alle viel versprechend und spannend zu sein scheinen... Infolgedessen ist es wahrscheinlich, dass die Personen an Bord des Mystery Express die zur Verfügung stehende Zeit auf unterschiedliche Weise nutzen, um ihre eigenen Ermittlungen voranzutreiben.

Während jedes Reiseabschnitts versuchen die Spieler, mit ihrer Figur möglichst viele Hinweise zu sammeln – indem sie sich die Karten ihrer Mitspieler ansehen, um Paare identischer Karten zu entdecken und dadurch Komponenten auf ihrem Ermittlungsbogen durchstreichen zu können.

Damit die Partie reibungslos verläuft, wird jedes Mal, wenn einem Spieler eine Verbrechenskarte gezeigt wird oder eine Verbrechenskarte den Besitzer wechselt, diese Karte sofort verdeckt auf den Ablagestapel des aktuellen Besitzers gelegt. Das erleichtert die Ermittlungen und Schlussfolgerungen aller Spieler.



Beispiel: Die Fahrt von Paris nach Strasbourg dauert 4 Stunden. Colonel MacDouglas entscheidet sich möglicherweise, Licht in den Nebel des Raucherwagens zu bringen (3 Stunden), um sich dann in den Abteilwagen zurückzuziehen (1 Stunde). Wenn er allerdings in den Raucherwagen geht (3 Stunden), kann er in dieser Runde nicht mehr den Salonwagen besuchen (2 Stunden), da dieser Streckenabschnitt nur 4 Stunden dauert.

Das Personenplättchen des Spielers wird oben auf den Ablagestapel gelegt, damit jederzeit klar ist, wem dieser Stapel gehört. Wenn man im Verlaufe einer Runde dieselbe Verbrechenskarte ein zweites Mal sieht, kann man auf diese Weise sicher sein, dass es sich wirklich um die zweite identische Karte handelt und nicht erneut um die erste. Deshalb ist es dann möglich, diese Komponente auf dem Ermittlungsbogen durchzustreichen.

Wenn jeder Spieler am Ende eines Streckenabschnitts seine Aktionen ausgeführt hat, nehmen alle Spieler gleichzeitig die Karten ihres Ablagestapels wieder auf die Hand – bevor der kleine Zug zum nächsten Bestimmungsort gezogen wird.



ABLAUF EINER SPIELRUNDE

1. Der Mystery Express fährt: Personen und ihre Aktionen

Der Spieler mit der Startspielerpfeife beginnt. Die anderen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn. Sofern ein Spieler genügend Stunden zur Verfügung hat, darf er:

> Einen Wagen des Mystery Express betreten

Wer an der Reihe ist, kann seine Figur in einen Wagen seiner Wahl ziehen, wenn er möchte. Der Spieler darf aber auch seine Figur in dem Wagen stehen lassen, in dem er seinen letzten Zug beendet hat, oder einen Wagen innerhalb derselben Runde mehrfach betreten. **Allerdings kann er jede mit einem Wagen verbundene Aktion pro Runde nur höchstens ein einziges Mal ausführen – unabhängig davon, wie viele Stunden er noch zur Verfügung hat.** Die Bewegung von einem Wagen in den nächsten oder durch Wagen hindurch verbraucht keine Zeit. Die Figur kann nach Belieben vor- und rückwärts bewegt werden; dabei spielt es keine Rolle, wo sich die Figuren der anderen Spieler oder der Schaffner befinden. Lediglich die Aktionen (siehe „Eine Aktion ausführen“), die der Spieler ausführt, wenn er in einem Wagen stehen bleibt, werden von seiner Zeit für diesen Streckenabschnitt (d. h. für die entsprechende Spielrunde) abgezogen.

> Eine Aktion ausführen

Hat der Spieler seine Figur in den Wagen seiner Wahl gezogen, kann er die entsprechende Aktion ausführen und versuchen, Hinweise zu sammeln. Dafür braucht er auf jeden Fall Zeit, die sofort von seinem verfügbaren Zeitguthaben für diesen Streckenabschnitt abgezogen wird. (Die zur Verfügung stehende Zeit variiert je nach Strecke und ist auf dem Reiseplan des Mystery Express angegeben.) Wenn nach dieser Aktion noch Zeit übrig ist, kann der Spieler während dieser Runde seine Figur noch in einen anderen Wagen ziehen (oder im selben Wagen bleiben, wenn er sich im Clubwagen aufhält – siehe S. 6), um noch eine **andere** Aktion auszuführen. Wer nicht die gesamte für diesen Streckenabschnitt zur Verfügung stehende Zeit nutzt, kann sie nicht für eine andere Strecke dieser Reise aufsparen: Ungenutzte Zeit ist verloren.

> Mit dem Schaffner sprechen

Wenn ein Spieler in dem Wagen stehen bleibt, in dem gerade der Schaffner tätig ist, MUSS er mit dem Schaffner sprechen und diese Bonusaktion ausführen, NACHDEM er die mit diesem Wagen verbundene Aktion genutzt hat (siehe „Gespräch mit dem Schaffner“, S. 7). Dies gilt nicht, wenn der Spieler nur durch den Wagen hindurch zieht, ohne stehen zu bleiben.

Eine vollständige Übersicht über die Aktionen, die in den verschiedenen Wagen möglich sind, findet sich auf S. 6 („Die Wagen des Mystery Express“).

2. Der Mystery Express erreicht eine Stadt: Ereignisse vor Ort

Nachdem alle Spieler ihre Aktion(en) für diesen Streckenabschnitt durchgeführt haben, erreicht der Mystery Express den nächsten Zielort. Alle Spieler nehmen die Karten ihres Ablagestapels wieder auf die Hand. Der kleine Zug wird auf den nächsten Bahnhof des Spielplans gezogen. Wenn in dieser Stadt die Tatzeit ermittelt wird (erkennbar am Zeitkarten-Symbol auf dem Spielplan), muss dies zuerst geschehen (siehe „Die Ermittlung der Tatzeit“ im folgenden Abschnitt). Sind mit dieser Stadt bestimmte Ereignisse

verbunden, finden diese nun statt – und zwar in der auf dem Spielplan angegebenen Reihenfolge von links nach rechts. Außerdem wird das Schaffner-Plättchen dieser Stadt aufgedeckt und die Schaffnerfigur für die nächste Runde in den neuen Wagen versetzt, den dieses Plättchen anzeigt.



Die Ermittlung der Tatzeit Strasbourg, Wien, Budapest



Es gibt drei Ereignisse, mit deren Hilfe die Spieler die Tatzeit ermitteln können. Im Gegensatz zu allen anderen Verbrechenskarten wurden die Zeitkarten zu Beginn der Partie nicht an die Spieler verteilt. Diese werden den Spielern kurz gezeigt – und zwar in den drei Städten, durch die der Mystery Express fährt und die mit einem Zeitkarten-Symbol auf dem Spielplan markiert sind.

Von jeder Zeitkarte existieren drei identische Exemplare. Es gibt also 24 Zeitkarten mit insgesamt 8 unterschiedlichen möglichen Tatzeiten. Die Spieler sollten die Uhrzeit genau ansehen und ihre kleinen grauen Zellen anstrengen, da die Zeitkarten immer nur kurz sichtbar sind. Sie müssen herausfinden, welche Zeitkarte fehlt – das heißt, welche Position der Stunden- und Minutenzeiger lediglich zweimal statt dreimal vorkommt, da die dritte identische Karte unter dem Spielbrett verborgen liegt.

In jeder Stadt ist derjenige Spieler, der gerade die Startspielerpfeife hat, für den Ablauf der Zeit zuständig. Achtung: Die Ermittlung der Tatzeit muss *immer* zuerst erfolgen, bevor gegebenenfalls alle anderen Ereignisse vor Ort stattfinden. Auf welche Art er kurz die Zeitkarten zeigt, hängt von der Stadt ab, in der sich der Zug gerade befindet:

> In Strasbourg

Der Spieler nimmt den Stapel mit den Zeitkarten in die Hand und deckt sie einzeln nacheinander auf, so dass alle Spieler sie sehen können. Die Karten bilden dann einen gemeinsamen Ablagestapel, so dass immer die nächste Karte offen auf die zuvor



aufgedeckte Karte gelegt wird. Nachdem alle Karten vorgezeigt worden sind, wird der Stapel wieder verdeckt neben das Spielbrett gelegt.

> In Wien

Die Zeitkarten werden verdeckt im Uhrzeigersinn an alle Spieler (einschließlich Startspieler) ausgeteilt. Auf ein Zeichen des Startspielers hin nimmt jeder die ihm zugeteilten Karten auf die Hand und sieht sie sich an. Wenn der Startspieler „Weitergeben!“ sagt, werden diese Zeitkartenstapel jeweils an den linken Nachbarn weitergereicht. Die Karten werden so oft weitergegeben, bis jeder Spieler jeden der Kartenstapel angesehen hat. Dann sammelt der Startspieler alle Zeitkarten ein und legt sie wieder verdeckt neben das Spielbrett.

> In Budapest

Der Spieler nimmt den Stapel mit den Zeitkarten in die Hand und deckt sie einzeln nacheinander auf. Er bildet dabei drei einzelne Ablagestapel, so dass dann die vierte Karte auf die erste gelegt wird, die fünfte auf die zweite, und so weiter. Sobald alle Karten aufgedeckt worden sind, nimmt der Startspieler die drei Ablagestapel, bildet daraus einen einzigen Stapel und legt diesen wieder verdeckt neben das Spielbrett.

Aus Fairness gegenüber dem Spieler, der die Karten umdreht, darf sich keiner der Spieler währenddessen Notizen zu den aufgedeckten Zeitkarten machen. Nachdem alle Karten wieder zurückgelegt worden sind, kann natürlich jeder Spieler seine Schlussfolgerungen auf seinem Ermittlungsbogen notieren.

Neue Passagiere steigen zu Strasbourg, Wien



In diesen beiden Städten steigen nach der Ermittlung der Tatzeit neue Passagiere zu. Dadurch werden weitere Aktionen möglich: In Strasbourg und an allen nachfolgenden Haltestellen kann jeder Spieler, der den Clubwagen besucht (siehe „Darf ich Ihnen helfen, werte Dame?“, S. 6), eine Karte seiner Wahl vom Stapel des ersten Passagiers ziehen – das heißt, der Spieler kann sich die Rückseitenfarbe der Karten ansehen, bevor er sich für eine dieser Karten entscheidet. In Wien gilt dasselbe für den Stapel des zweiten Passagiers.

ENDPHASE

Wenn der Mystery Express Istanbul erreicht, endet die Reise. Die Spieler müssen nun ihre Schlussfolgerungen auf ihrem Ermittlungsbogen notieren. Sobald alle damit fertig sind, werden die 5 Verbrechenskarten, die zu Beginn der Partie unter das Spielbrett gelegt worden sind, hervorgeholt und aufgedeckt!

Damit diese Endphase besonders spannend wird, sollten die Karten einzeln nacheinander unter dem Spielplan hervorgezogen werden. Vor dem Aufdecken verkündet jeder seine Vermutung zu dieser Kartenkategorie. Die Spannung erreicht dann mit jeder neuen Karte einen weiteren Höhepunkt.

Wer die meisten Komponenten des Verbrechens richtig erkannt und auf seinem Ermittlungsbogen notiert hat, gewinnt die Partie.

Ein langer Tunnel München



Die Spieler profitieren von der Dunkelheit des Tunnels, um ihre Nase in die Angelegenheiten der Mitspieler zu stecken. Jeder Spieler legt alle seine Karten verdeckt nebeneinander vor sich ab und sieht sich dann jeweils eine Karte seines linken und seines rechten Nachbarn an, ohne sie jedoch den übrigen Spielern zu zeigen. Folglich kann sich in München jeder Spieler zwei Karten ansehen. Anschließend nimmt jeder Spieler wieder *alle* seine Karten zurück auf die Hand – der Zug hat den Bahnhof noch nicht verlassen!

Ein wichtiges Telegramm Budapest



Wenn der Zug Budapest erreicht, eilen allen Spieler los, um ihre Verdächtigungen per Telegramm zu verschicken. Jeder darf auf einem Blatt des Telegrammblocks geheim die Komponenten des Verbrechens notieren, von deren Richtigkeit er überzeugt ist, aber auch jene, bei denen er einen starken Verdacht hat. Diese Verdächtigungen sind am Ende der Partie bei einem möglichen Gleichstand entscheidend. Jede Verbrechenskomponente, die in Budapest per Telegramm übermittelt wurde und sich als korrekt herausstellt, ist 1 Punkt wert; für jede falsche Komponente wird 1 Punkt abgezogen. Das ist die einzige Gelegenheit, bei der Spieler Punkte verlieren können. Die Spieler dürfen einige (oder auch alle) Felder des Telegramms frei lassen: Diese Felder bringen dann weder Plus- noch Minuspunkte ein, können aber bei Gleichstand entscheidend sein (siehe das folgende Kapitel „Endphase“). Sobald alle Spieler ihre Telegramme ausgefüllt und ihren Namen darauf eingetragen haben, werden diese eingesammelt und verdeckt neben die verborgenen Verbrechenskarten unter das Spielbrett gelegt. Niemand sollte einen Blick auf die Telegramme der übrigen Spieler werfen.

Eine unerwartete Enthüllung Budapest



Nachdem die Spieler ihre Telegramme abgeschickt haben, wählt jeder eine Karte aus seiner Hand. Diese Karten werden aufgedeckt, so dass jeder sie sehen kann. Dann werden sie offen neben das Spielbrett gelegt, wo sie bis zum Ende der Partie liegen bleiben. Diese neuen Hinweise sollte jeder bei seinen weiteren Ermittlungen berücksichtigen!

Komponenten, die auf dem Ermittlungsbogen (nicht auf dem Telegramm!) falsch aufgeschrieben worden sind, bringen keine Minuspunkte ein: Wer sich also bei bestimmten Komponenten nicht sicher ist, kann gefahrlos raten! Haben zwei oder mehr Spieler die meisten Komponenten richtig erkannt, werden die in Budapest abgeschickten Telegramme zu Rate gezogen. Dabei gelten die oben beschriebenen Regeln.

Sind die Punkte für das Telegramm gleich, hat von den betroffenen Spielern derjenige gewonnen, der weniger falsche Vermutungen geäußert hat. (Eine richtige und keine falsche Verdächtigung ist folglich besser als zwei richtige und eine falsche Vermutung, obwohl beide gleichermaßen 1 Punkt einbringen.) Herrscht dann immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.



DIE WAGEN DES MYSTERY EXPRESS

Jeder Wagen dieses großartigen Zugs hat seine ganz eigene Atmosphäre und ermöglicht eine besondere Aktion, die ein Spieler durchführen kann, wenn seine Figur auf der Fahrt von einer Stadt in die nächste in diesem Wagen stehen bleibt. Die einzige Ausnahme bildet der Clubwagen, in dem zwei verschiedene Aktionen möglich sind, sobald die Passagiere in Strasbourg und Wien zugestiegen sind (siehe unten).

Für die Durchführung jeder Aktion ist eine bestimmte Anzahl an Stunden erforderlich. Die Spieler sollten also gut darüber nachdenken, welche(n) Wagen sie auf jedem Streckenabschnitt auf der Fahrt nach Istanbul besuchen wollen. Wer an der Reihe ist, kann nur dann in einem Wagen stehen bleiben, wenn er genügend Zeit übrig hat, um die entsprechende Aktion durchzuführen. Es ist generell *nicht* möglich, *dieselbe* Aktion während eines Zugs mehrfach auszuführen.

Wenn ein Spieler seine Figur in einen bestimmten Wagen ziehen möchte, muss er sich außerdem vorher vergewissern, dass er genügend Verbrechenskarten auf der Hand hat, um die entsprechende Aktion auszuführen.

Der Mystery Express setzt sich aus folgenden Wagen zusammen:

ABTEILWAGEN

Wie wär's mit einem Gespräch mit den Mitreisenden – in der Hoffnung, sie etwas besser kennen zu lernen?

● Dauer: 1 Stunde

Der Spieler, der an der Reihe ist, nennt eine Verbrechenskategorie (Tathergang, Verdächtiger, Motiv oder Tatort) und entscheidet sich für seinen direkten Nachbarn zur Linken oder zur Rechten. Dieser Spieler wählt aus seiner Hand eine Karte dieser Kategorie und gibt sie dem aktiven Spieler. Dieser sieht sich die Karte an und legt sie verdeckt auf seinen Ablagestapel. Dann wählt er aus seiner eigenen Hand eine Karte derselben Verbrechenskategorie und reicht sie seinem anderen Nachbarn. Dieser sieht sich die Karte an, legt sie auf seinen Ablagestapel, wählt wiederum eine Karte dieser Kategorie aus seiner Hand und gibt sie seinem anderen Nachbarn – und so weiter, bis alle Spieler eine Karte weitergegeben haben.

Anmerkung: Wenn ein Spieler (einschließlich des aktiven Spielers) keine Karte der gewählten Verbrechenskategorie auf der Hand hat, MUSS er die Karte weitergeben, die er soeben erhalten hat (nachdem er sie sich angesehen hat); er legt diese Karte also nicht auf seinen Ablagestapel, sondern reicht sie seinem Nachbarn.

CLUBWAGEN

Im Clubwagen sind zwei unterschiedliche Aktionen möglich. Wer genügend Zeit hat (mindestens 4 Stunden), kann beide Aktionen nacheinander jeweils einmal durchführen – entweder während eines einzigen Aufenthalts in diesem Wagen oder bei zwei Besuchen im Clubwagen.

> **Reißen Sie sich zusammen, junger Mann!**

● Dauer: 1 Stunde

Wer diese Aktion nutzt, bestimmt einen beliebigen anderen Spieler (oder auch sich selbst), der alle Karten einer Verbre-

chenskategorie von seinem Ablagestapel wieder auf die Hand nehmen muss. Die Kategorie wählt der Spieler, der an der Reihe ist.

> **Darf ich Ihnen helfen, wertige Dame?**

Nachdem der Spieler dem neuen Passagier beim Einsteigen behilflich war, beginnt er mit ihm ein interessantes Gespräch ...

● Dauer: 3 Stunden

Diese Aktion kann erst gewählt werden, sobald neue Passagiere in Strasbourg oder Wien zugestiegen sind. Der Spieler nimmt eine Verbrechenskarte mit einer Rückseitenfarbe seiner Wahl aus dem entsprechenden Passagierstapel auf dem Spielbrett an sich. Wenn auch schon der zweite Passagier zugestiegen ist, so dass beide Passagierstapel verfügbar sind, entscheidet der Spieler sich für einen der Stapel, aus dem er 1 Karte aussucht. Der Spieler sieht sich die gewählte Karte an und legt sie dann oben auf seinen eigenen Ablagestapel.

RAUCHERWAGEN

Wenn der Rauch sich lichtet, sieht man vielleicht klarer ...

● Dauer: 3 Stunden

Diese Aktion nimmt 3 Stunden in Anspruch. Der Spieler, der am Zug ist, nennt eine Verbrechenskategorie und bittet zwei seiner Mitspieler, ihm jeweils eine Karte dieser Kategorie aus ihrer Hand zu geben. (Die Kategorie ist für beide Spieler gleich.) Der aktive Spieler sieht sich diese Karten an und legt sie dann verdeckt auf seinen Ablagestapel. Dann gibt er jedem dieser zwei Spieler eine Karte seiner Wahl aus seiner Hand. Die beiden Spieler sehen sich diese Karte an und legen sie dann auf ihren eigenen Ablagestapel. Achtung: Wer diese Aktion durchführen möchte, muss mindestens zwei Karten auf der Hand haben. Andernfalls kann er diese Aktion nicht wählen.

SALONWAGEN

Ein Gläschen Cognac oder ein guter Bordeaux könnten die eine oder andere Zunge lockern ...

● Dauer: 2 Stunden

Diese Aktion dauert 2 Stunden. Der Spieler, der an der Reihe ist, nennt eine Verbrechenskategorie. Alle seine Mitspieler müssen nun gleichzeitig eine Verbrechenskarte dieser Kategorie zeigen, so dass jeder sie sehen kann. (Die Kategorie ist für alle Spieler gleich.) Sollte ein Spieler keine Karte der gewählten Kategorie besitzen, muss er keine Karte vorzeigen (profitiert aber davon, die Karten der anderen Spieler zu sehen).

SCHLAFWAGEN

Möglicherweise finden sich ja im Schlafabteil eines Mitreisenden wichtige Hinweise ...

● Dauer: 1 oder 2 Stunden (siehe Erklärung)

Diese gefährliche Aktion birgt ein Risiko, da sie möglicherweise gar keine neuen Hinweise einbringt. Der Spieler, der an der Reihe ist, bestimmt einen Mitspieler seiner Wahl. Dieser



nimmt die kleine Reisetasche an sich und versteckt sie in einer seiner beiden Fäuste. Der aktive Spieler muss nun herausfinden, in welcher Hand sich die Reisetasche befindet. Rät er richtig, verbraucht er 2 Stunden, um die Habseligkeiten dieses Spielers zu durchsuchen und eine Karte einer Verbrechenkategorie seiner Wahl zu erhalten, die er diesem Spieler verdeckt aus der Hand zieht. Nachdem der aktive Spieler sich diese Karte angesehen hat, legt er sie verdeckt auf seinen Ablagestapel.

Hat der aktive Spieler auf die falsche Hand getippt, verliert er 1 Stunde und kehrt mit leeren Händen zu seinem Sitzplatz zurück (oder geht in einen anderen Wagen seiner Wahl, wenn er noch genügend Zeit für eine weitere Aktion übrig hat).

SPEISEWAGEN

Für manch Einen gibt es nichts Schöneres, als bei einem guten Essen den neusten Tratsch auszutauschen ...

- **Dauer:** unterschiedlich (siehe Erklärung)

Diese Aktion nimmt so viele Stunden in Anspruch, wie Spieler zu dem gemeinsamen Mahl eingeladen werden. Lädt der Spieler, der gerade an der Reihe ist, zwei Mitspieler zum Essen ein, dauert diese Aktion folglich 2 Stunden. Der Spieler bittet die Mitspieler seiner Wahl (bis zu 4 in einer Partie zu fünft), ihm jeweils eine Verbrechenkarte aus ihrer Hand zu zeigen. Er teilt jedem eingeladenen Spieler mit, von welcher Verbrechenkategorie er ihm eine Karte zeigen soll. Dabei muss er sich bei jedem Mitspieler für eine andere Kategorie entscheiden. Jeder Spieler darf während eines Spielzugs nur einmal um eine Karte gebeten werden. Nachdem der Spieler sich die vorgezeigten Karten angesehen hat, werden diese oben auf den Ablagestapel ihres jeweiligen Besitzers gelegt.

NÜTZLICHE TIPPS FÜR DIE ERSTE FAHRT

Wer eine solch einmalige Reise an Bord eines Luxuszugs unternimmt, mag zunächst ein wenig eingeschüchtert sein. Die folgenden Hinweise helfen möglicherweise, sich in der oftmals arroganten und gelegentlich auch steifen Atmosphäre des Mystery Express und seiner außergewöhnlichen Passagiere zurechtzufinden.

Die Spezialfähigkeiten der Figuren

Bis die Spieler das Gefühl haben, zu den alten Hasen an Bord des Mystery Express zu gehören, wird empfohlen, die Spezialfähigkeiten ihrer fünf Figuren zu nutzen. Jede einzelne Figur hat eine besondere Persönlichkeit und eine dazu passende Sonderfähigkeit, die ihr einen Vorteil gegenüber ihren Mitreisenden verschafft.

Vor Antritt der Reise macht sich jeder mit den Wagen des Zugs und den jeweiligen Aktionsmöglichkeiten vertraut, die auf der Innenseite des Umschlags Ihrer Reiseunterlagen erläutert sind.

Dann legen alle ihr Personenplättchen offen vor sich ab. Jeder Spieler darf einmal pro Runde die Spezialfähigkeit seiner Figur nutzen, die im jeweiligen Umschlag für die Reiseunterlagen erklärt ist.

Gespräch mit dem Schaffner



Zusätzlich zu den oben erläuterten Aktionen muss ein Spieler auch mit dem Schaffner sprechen, wenn er sich gerade im selben Wagen aufhält wie dieser.

Der Schaffner bewegt sich im Laufe der Partie durch den Zug. Seinen aktuellen Aufenthaltsort gibt das jeweilige Schaffner-Plättchen an, das aufgedeckt wird, wenn der Mystery Express eine neue Stadt erreicht. Es gibt für jeden Wagen des Zugs ein Schaffner-Plättchen, doch es werden während jeder Partie lediglich fünf Plättchen aufgedeckt (von Paris bis Budapest; sobald der Mystery Express Istanbul erreicht, verlässt der Schaffner den Zug – unabhängig davon, welches Plättchen in Istanbul aufgedeckt wird). Das bedeutet, dass der Schaffner im Verlaufe der Partie fünf verschiedene Wagen aufsucht.

Ein Gespräch mit dem Schaffner ist eine zusätzliche Bonusaktion, die keine Zeit kostet. Allerdings muss das Gespräch nach der entsprechenden Aktion stattfinden, die in dem Wagen durchgeführt wird. Hat ein Spieler nicht genügend Zeit, um die mit dem jeweiligen Wagen verbundene Aktion auszuführen, darf er auch nicht mit dem Schaffner sprechen.

Der aktive Spieler wählt eine der 3 Karten, die auf den Feldern des Schaffners liegen. Er sieht sie sich an, bevor er sie auf seinen Ablagestapel legt. Dann nimmt der Spieler eine Karte aus seiner Hand und legt sie verdeckt auf das nun freie Schaffner-Feld. Diese Karte muss aus seiner Hand stammen und darf nicht vom Ablagestapel genommen werden.

Auch wenn man während seines Spielzugs zweimal im Clubwagen stehen bleibt (um beide Aktionen des Clubwagens zu nutzen, nachdem der Mystery Express Strasbourg verlassen hat), darf man nur nach der ersten Aktion mit dem Schaffner sprechen, nicht nach beiden.

Damit niemand seine Spezialfähigkeit öfter als einmal pro Runde einsetzt, dreht man sein Personenplättchen um, sobald man seine Spezialfähigkeit genutzt hat.

Wenn der Zug in eine neue Stadt kommt, wird das Personenplättchen wieder auf die Vorderseite gedreht, so dass die Spezialfähigkeit erneut zur Verfügung steht.

Vier der fünf Personen (Colonel MacDouglas, Contessa de Mirabella, Doktor Strauss und Archibald Mansard) haben eine Spezialfähigkeit, die direkt mit den Verbrechenkarten verbunden ist, deren Rückseitenfarbe mit der Farbe ihrer Spielfigur übereinstimmt. Einmal pro Runde kann der Spieler sich eine Verbrechenkarte dieser Kategorie ansehen, die ein anderer Spieler eben auf seinen Ablagestapel gelegt hat.

Diese Aktion findet sofort statt, nachdem der Mitspieler seine Karte auf seinen Ablagestapel gelegt hat. Die Spezialfähigkeit wird also während des Zugs eines anderen Spielers eingesetzt, nicht während des eigenen Spielzugs. Nachdem der Spieler seine Spezialfähigkeit genutzt und die Karte angesehen hat, wird diese wieder auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.

Mit Hilfe dieser Spezialfähigkeit können auch relativ unerfahrene Spieler leichter herausfinden, welche Verbrechenkarte der entsprechenden Kategorie fehlt – selbst wenn sie ansonsten im Verlaufe der Partie noch nicht allzu viele Karten dieser Kategorie gesehen haben.



Die fünfte Person, Miss Pransky, verfügt über eine andere Spezialfähigkeit: Jede Runde hat sie 1 Stunde mehr als auf dem Reiseplan angegeben, also 1 Stunde mehr als alle anderen Personen, um Aktionen auszuführen. Auf diese Weise kann Miss Pransky auch zeit- aufwändige Aktionen nutzen (zum Beispiel Gespräche mit neuen Passagieren im Clubwagen), die sie bei ihren Ermittlungen schnell voranbringen.

NÜTZLICHE ERMITTLUNGSTAKTIKEN

Erkenntnisse notieren

Auf welche Weise Sie die Informationen, die Sie zu Gesicht bekommen und sammeln, auf Ihrem Ermittlungsbogen notieren, hat einen entscheidenden Einfluss auf Ihren Ermittlungserfolg.

Es ist deshalb besonders wichtig, dass Sie eine Verbrechenkomponente, die Sie im Laufe einer Runde zweimal gesehen haben (zum Beispiel die beiden Karten „Erhängt“), deutlich von jenen Komponenten abgrenzen, die Sie lediglich einmal gesehen haben. Dabei bietet es sich beispielsweise an, einen Haken bei dieser Komponente zu machen, wenn Sie sie zum ersten Mal während einer Runde sehen, und diesen Haken in ein Kreuz zu verwandeln, wenn innerhalb derselben Runde die zweite identische Karte auftaucht. Natürlich müssen Sie darauf achten, den genauen Streckenabschnitt zu notieren, in dessen Verlauf Sie jede Karte gesehen haben – ansonsten könnten Sie zu falschen Schlussfolgerungen gelangen ...

Die Chancen verbessern

Wenn Sie beide Exemplare einer bestimmten Verbrechenkarte während derselben Runde sehen, ist dies der einfachste Weg, um

Die Ermittlungen laufen ...

eine Verbrechenkomponente mit Gewissheit durchstreichen zu können. Konzentrieren Sie sich deshalb während einer Runde auf eine bestimmte Kategorie von Verbrechenkarten (also auf Verbrechenkarten mit identischer Rückseitenfarbe). Auf diese Weise steigern Sie Ihre Chancen, im Verlaufe einer Runde alle Paare identischer Karten dieser Kategorie zu sehen.

Die Tatzeit

Es gibt 24 Zeitkarten – das ist eine ganze Menge! Deshalb ist eine Strategie nötig, um sie sich zu merken. Wenn Sie nicht über ein fotografisches Gedächtnis verfügen, wird es Ihnen in aller Regel nicht gelingen, sich alle in einem einzigen Durchgang zu merken. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, jedes Mal, wenn Zeitkarten gezeigt werden, auf ein bestimmtes Element jeder Karte zu achten (wie beispielsweise die Position des Stundenzeigers). Denken Sie daran: Es gibt von jeder Zeitkarte drei Exemplare, und Sie versuchen, herauszufinden, welche nur zweimal vorhanden ist.

Days of Wonder Online

Ihr Spiel registrieren

DAYS OF
WONDER
Online



Hier ist Ihre Fahrkarte für Days of Wonder Online – der Brettspielgemeinde im Internet, in der alle Ihre Freunde spielen!

Registrieren Sie Ihr Spiel unter www.daysof wonder.com, um im Internet Ermäßigungen zu erhalten und eine Homepage mit zahlreichen Spielvarianten, Diskussionsforen rund um wirkungsvolle Ermittlungsstrategien und vieles mehr zu entdecken. Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche „Neuer Spieler“ und folgen Sie dann den Anweisungen.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Spielidee

Antoine Bauza & Serge Laget

Illustrationen
Julien Delval

Grafik Design

Cyrille Daujean

Übersetzung ins Deutsche: **Birgit Irgang**

Spielertester: Die Autoren bedanken sich bei Mikaël Bach, Olivia Bernou, Olivier Bernou, Michaël Bertrand, Bruno Cathala, Boris Courtot, Séverine Déléas, Jean-Sébastien Dunand, Bruno Faidutti, Thierry Gislette, Jenny Godard, Bruno Goubé, Florian Grenier, Mathias Guillaud, Maia Houssais, Matthieu Houssais, Ludovic Maublanc, Thibault Mazard, Vincent Mengin, Pierò, Françoise Sengissen, Hervé Servignat, Julia Sorlin sowie bei allen Mitgliedern von Labojeux und des Spieleclubs „Jeux en Société“ in Grenoble!

Ein besonderer Dank gilt Françoise Sengissen für ihre unschätzbare Hilfe bei der Montage der Grafiken zahlloser Prototypversionen dieses Spiels.

Days of Wonder, das Logo von Days of Wonder und das Brettspiel „Mystery Express“ sind eingetragene Warenzeichen von Days of Wonder, Inc. und unterliegen dem Urheberrecht. © 2010-2015 Days of Wonder, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

