

# Правила настольной игры «Тайна Восточного экспресса» (Mystery Express)

**Авторы: Антуан Боза и Серж Лаже (Antoine Bauza & Serge Laget)**

**Игра для 3-5 игроков**

**Перевод на русский язык: Игорь Ларченко для ООО «Стиль Жизни» ©**

*Надеясь развеяться от недавних неприятностей, вы покупаете билет первого класса на легендарный Восточный экспресс. Но наслаждаетесь роскошью поезда вы не долго – после отправления из Парижа в одном купе обнаруживают тело убитого пассажира...*

*Скорый поезд, в котором неожиданно появилась Тайна, мчится по маршруту, а его пассажиры начинают плести интриги. Ваш мозг лихорадочно работает: вы хотите разоблачить преступника раньше других, и успеть сделать это до того, как поезд прибудет на конечную станцию!*

## Компоненты игры

- 1 игровое поле со схемами Восточного экспресса и маршрута Париж-Стамбул.



- 5 фигурок героев и 5 больших круглых жетонов героев разных цветов (по 1 для каждого игрока)



- 5 бумажных билетов (по 1 для каждого героя) с историей героя, описанием его (ее) особых свойств и вагонов поезда.



- 100 бланков, которые игроки используют для писи своих подозрений.



иг-  
за-

- 72 карты улик 5 видов, различающиеся рубашкой:



- 1 блокнот бланков телеграмм, чтобы телеграфировать свои подозрения из Будапешта.



те-

- 1 фигурка Восточного экспресса для обозначения положения поезда на схеме маршрута.

- 1 фигурка проводника (серо-цвета) и 6 маленьких жетонов проводника для обозначения положения проводника в поезде.



го



- 2 маленьких жетона, представляющих пассажиров, которые заходят в поезд в течение поездки.



- 1 фигурка дорожной сумки для игрока, вещи которого будут обыскивать.



- 1 фигурка свистка, показывающая 1-го игрока (определяется в начале каждого хода).



- 1 буклет с правилами игры и кодом для регистрации на сайте Days of Wonder.

## Карты улик

### Мотив убийства (Motive):

- Деньги (Money)
- Отчаяние (Despair)
- Конкуренция (Rivalry)
- Жадность (Greed)
- Неизвестен (Unknown)
- Ревность (Jealousy)

### Подозреваемый в убийстве (Suspect):

- Сэр Эдмунд (sir Edmund)
- Доктор Раджив (dr. Rajiv)
- Кэнди (Candy)
- Сеньора Перез (sra. Perez)
- Профессор Карлов (prof. Karlov)
- О'Рурк (O'Rourke)

### Место убийства (Location):

- Вагон для курения (Smoking car)
- Спальный вагон (Sleeping car)
- Пассажирский вагон (Passenger car)
- Вагон-ресторан (Dining car)
- Вагон-клуб (Club car)
- Вагон-гостиная (Lounge car)

### Способ убийства (Modus operandi)

- Отравлен (Poisoned)
- Заколот (Stabbed)
- Застрелен (Shot)
- Сброшен с поезда (Pushed)
- Повешен (Hanged)
- Травма клюшкой (Clubbed)

## Билеты героев

### Графиня де Мирабелла – вдова (Contessa de Mirabella – widow)

Всегда безукоризненно одетая, графиня может похвастаться тем, что она знает все секреты сильного мира сего. А злые языки говорят, что и мира потустороннего, потому что сейчас она стала вдовой в седьмой раз!

Она постоянно путешествует, не пропуская ни одного общественного мероприятия. Но лишь для того, чтобы узнать слабости и пикантные подробности про людей высшего



света, к которому принадлежит и она...

### Особое свойство:

Один раз за ход вы можете посмотреть черную карту (место убийства), которую только что положил другой игрок. После этого положите карту обратно – на верх стопки сброса ее хозяина.

### Мисс Прански – журналистка (Miss Pransky – journalist)

Молодая, осторожная, но амбициозная, она готова на все, чтобы сорвать куш – и проблемы других ее не остановят. Это убийство в Восточном экспрессе – ее шанс продемонстрировать миру, на что она способна!

За ее элегантностью и сдержанными манерами заметны острые локти, а обаяние и остроумие не раз спасали ее в сложных ситуациях и помогали добывать ценнейшую информацию ...

### Особое свойство:

Один раз за ход вы можете потратить на выполнение любого(ых) действия(й) на один час больше, чем другие игроки.

**Полковник Макдуглас –  
офицер британской армии в отставке  
(Colonel MacDouglas –  
retired British army officer)**

Это истинный джентльмен, недавно вышедший на пенсию после 47 лет службы в армии Ее Величества. Он заслужил множество медалей и собрал удивительную коллекцию экзотического оружия. Теперь он едет в восточном направлении, чтобы насладиться всеми соблазнами, которые может предложить таинственный Восток...

За идеально подстриженными усами и добродушной улыбкой полковника прячется удивительная проницательность ...



Особое свойство:

Один раз за ход вы можете посмотреть красную карту (способ убийства), которую только что положил другой игрок. После этого положите карту обратно – на верх стопки сброса ее хозяина.

**Доктор Штраус – психолог  
(Doctor Strauss – psychoanalyst)**

Выдающийся австрийский доктор, специализирующийся на сложных психических расстройствах, к его помощи нередко прибегают правоохранительные органы и судьи. Многие известные уголовники обязаны удовольствием своего пребывания за решеткой этому милому доктору.

Несмотря на свой причудливый внешний вид и манеры, а может быть, из-за них, доктор имеет странную способность – думать, как его пациенты ...

Особое свойство:

Один раз за ход вы можете посмотреть синюю карту (мотив убийства), которую только что положил другой игрок. После



этого положите карту обратно – на верх стопки сброса ее хозяина.

**Арчибальд Мансард – фотограф  
(Archibald Mansard – photographer)**

Его камера всегда на шее, а штатив под рукой. Арчибальд фотографирует с тех пор, как себя помнит. Поэтому его фотографии иногда шокируют даже его самого, чего уж говорить об объектах съемки.

Его часто недооценивают из-за растрепанного внешнего вида. Арчибальд успешно пользуется новейшими технологиями и часто запечатлевает то, что упустили другие ...

Особое свойство:

Один раз за ход вы можете посмотреть зеленую карту (подозреваемый в убийстве), которую только что положил другой игрок. После этого положите карту обратно – на верх стопки сброса ее хозяина.



## Начальная расстановка

– Положите игровое поле в центре стола.

– Каждый игрок выбирает героя и берет себе его фигурку, билет (1) и жетон героя соответствующего цвета. Каждый игрок берет один бланк для записи подозрений и кладет в свой билет, чтобы закрывать свои записи от других игроков. Игроки размещают фигурки своих героев в вагонах поезда (по своему выбору) (2), а жетоны героев кладут перед собой (3). Жетонами будут отмечаться стопки сброса карт игроков во время игры. Каждый игрок получает 1 бланк телеграммы, который он будет использовать, чтобы телеграфировать свои подозрения из Будапешта (4).

– Разделите карты улик на 5 стопок – мотив убийства, подозреваемый в убийстве, место убийства, способ убийства, время убийства. Перетасуйте каждую стопку.

– Из каждой стопки возьмите, не глядя, по одной карте и положите под игровое поле рубашкой вверх (5). Эти 5 карт обозначают: кто, как, когда, где и почему совершил убийство.

– Стопку карт с часами на рубашке (время убийства) положите рубашкой вверх рядом с игровым полем.

– Перетасуйте оставшиеся 4 стопки карт (мотив убийства, подозреваемый в убийстве, место убийства и способ убийства) в одну колоду. Раздайте всем игрокам по 7 карт рубашкой вверх. Не обращайте внимания на цвета рубашек карт – скорее всего у всех игроков они будут разные (7).

– Теперь игроки могут посмотреть свои карты так, чтобы их случайно не увидели другие. Если игроку раздали 2 одинаковые карты, то он уже может вычеркнуть (незаметно для других игроков) это подозрение в своем бланке для записей.

– Оставшиеся карты улик разложите рубашкой вверх в 3 стопки (1-й пассажир, 2-й пассажир и проводник) на игровом поле (8).

Количество карт в каждой стопке зависит от количества игроков. У проводника всегда 3 карты (по 1 в каждой ячейке), у двух пассажиров – 2 или 3, в зависимости от количества игроков.



– Путешествие начинается в Париже. Поставьте фигурку Восточного экспресса на клетку «Париж» (9). Перемешайте 6 маленьких жетонов проводника и положите лицом вниз по 1 на каждой из 6 станций, где Восточный экспресс будет делать остановку. Переверните первый жетон (в Париже) и поставьте фигурку проводника в вагон поезда, который изображен на жетоне (10). Положите два жетона пассажиров на свои места – в городах Страсбург и Вена.

– Игрок, который недавно путешествовал на поезде, становится первым игроком в этом раунде и берет себе фигурку свистка.

Ход передается по кругу, по часовой стрелке. В конце каждого раунда игрок, который ходил последним, берет себе фигурку свистка (становится первым игроком) и начинает следующий раунд.

#### Изменения для 3 и 4 игроков

– Для **4 игроков** удалите из игры карты улик (оба экземпляра): "Заколот" (Stabbed), "Доктор Раджив" (dr. Rajiv), "Неизвестен" (Unknown) и "Вагон для курения" (Smoking Car).

– Для **3 игроков** удалите из игры карты улик (оба экземпляра): "Заколот" (Stabbed), "Доктор Раджив" (dr. Rajiv), "Неизвестен" (Unknown) и "Вагон для курения" (Smoking Car), "Застрелен" (Shot), "Сеньора Перез (Sra. Perez), "Конкуренция" (Rivalry), "Спальный вагон" (Sleeping Car).

*Восточный экспресс готов к отправлению!*

#### Цель игры

Чтобы выиграть, игроки должны вычислить все 5 составляющих совершенного убийства. Есть вероятность, что ни один из игроков не успеет сделать это до того, как поезд прибудет в Стамбул. В этом случае победителем становится игрок с большим количеством отгаданных элементов в его бланке для записей.

Если у нескольких игроков одинаковое количество отгаданных элементов, то при определении победителя учитываются теле-

граммы, высланные из Будапешта (см. Важная телеграмма и Конец игры).



*Восточный экспресс покидает Будапешт... некоторые игроки уже не сомневаются в своих подозрениях.*

Во время путешествия Париж-Стамбул игроки ходят по вагонам поезда. Каждый ход они могут выполнить несколько действий, которые помогут им вычислить составляющие преступления: убийцу, мотив, место и способ убийства. Время убийства вычисляется по-другому.

Каждой карты улики в игре 2 копии (кроме карт с часами). Поэтому, когда игрок видит карту с одной уликой два раза (у двух игроков или у одного) за один ход, он может вычеркнуть эту улику из своего списка подозрений.

Будьте внимательны: если вы видели карту с одной уликой два раза, но в разное время, то возможно, что это одна и та же карта, которая перешла к другому игроку. Не делайте поспешных выводов.

#### Стопка сброса игрока

Так как всех карт улик в игре по две копии, то важно, чтобы игроки могли следить за местоположением копий в игре. Все должны соблюдать правило: **все карты, которые вы показали или получили в этот ход, нужно положить перед собой рубашкой вверх в свою стопку сброса. На верху стопки сброса всегда должен лежать жетон героя игрока – владельца стопки.**

Это поможет вам отличить свою стопку сброса от карт других игроков и убедиться, что вы не пугаете их с



картами на руке (которые вы можете положить на стол, чтобы сделать запись в своем блокноте).

Рубашка карт улик разных видов различается цветом. Во время игры вы можете попросить игроков показать вам рубашки карт на руках и в стопках сброса, чтобы узнать сколько карт каждого вида у них есть.

## Начало игры

Восточный экспресс проезжает 4 станции (Страсбург, Мюнхен, Вена, Будапешт) и заканчивает свое путешествие в Стамбуле. В начале игры поезд (обозначенный фигуркой на схеме маршрута) находится в Париже. В конце он приезжает в Стамбул.

Каждая часть пути нашего путешествия длится один раунд, во время которого все игроки, по часовой стрелке, начиная с первого (с фигуркой свистка), получают возможность совершить действия и продолжить свое расследование. Продолжительность каждого раунда разная, как и действия, которые осуществляют игроки во время расследования: в коротких раундах не успеть провести длительные расследования, зато в длинных можно взяться за них со всей тщательностью...

Поэтому каждый игрок может использовать свое время по своему усмотрению.

Во время каждого раунда герои игроков будут пытаться собрать как можно больше улик – для этого им нужно совершать различные действия, позволяющие заглянуть в карты противников и найти пары одинаковых карт, что позволит им сократить список подозрений.

Для удобства игроков, каждый раз, когда карта улики показана или обменена на другую, она кладется рубашкой вверх в стопку сброса ее текущего владельца: стопка сброса игрока.



Поездка из Парижа в Страсбург длится 4 часа. Полковник Макдуглас может покурить в вагоне для курения (3 часа), а затем пойти в пассажирский вагон (1 час). Войдя в вагон для курения (3 часа), он не может пойти в вагон-гостиную (2 часа) в этот раунд, потому что он длится всего 4 часа.

Жетон героя кладется на верх стопки сброса игрока, чтобы определить ее владельца. Это гарантирует, что всякий раз, когда вы видите такую же карту улики второй раз за раунд, это действительно второй экземпляр этой карты, а не первый – таким образом, можно исключить эту улику из списка подозрений.

В конце каждого раунда, после того как все игроки совершили действия, но перед тем, как передвинуть фигурку поезда на следующую станцию, каждый игрок берет свою стопку сброса обратно в руку.

## Ход игры

### 1. Путешествие Восточного экспресса: герои и их действия

#### > Войти в один из вагонов поезда

Переместите фигурку своего героя в любой вагон поезда. Вы не обязаны передвигать своего героя, и можете остаться в вагоне поезда, в котором закончили предыдущий ход, а также заходить в один вагон несколько раз за ход. **Но! Вы можете совершать каждое действие, связанное с вагоном, только один раз за ход, вне зависимости от количества часов, оставшихся в вашем распоряжении.** На перемещение из одного вагона в другой и проход через вагоны время не тратится. Вы можете перемещаться по вагонам вперед и назад сколько угодно, независимо от места положения других героев

и проводника. На каждом отрезке пути вам дается определенное количество часов. Часы тратятся только на действия (см. Совершить действие), которые вы решите совершить, когда остановитесь в одном из вагонов.

### > Совершить действие

Остановившись в одном из вагонов, вы можете совершить действие, чтобы собрать дополнительные улики. Это займет некоторое время, которое сразу вычитается из вашего времени на данном пути (количество часов на всех участках разное и указано на схеме маршрута поезда). Если после совершения действия у вас еще осталось время, то вы можете перейти в другой вагон в этот же ход (или остаться в этом вагоне, в случае, если это вагон-клуб) и совершить еще одно *другое* действие. Если вы не истратите все время, то оно будет упущено – вы не можете использовать его на следующем участке пути.

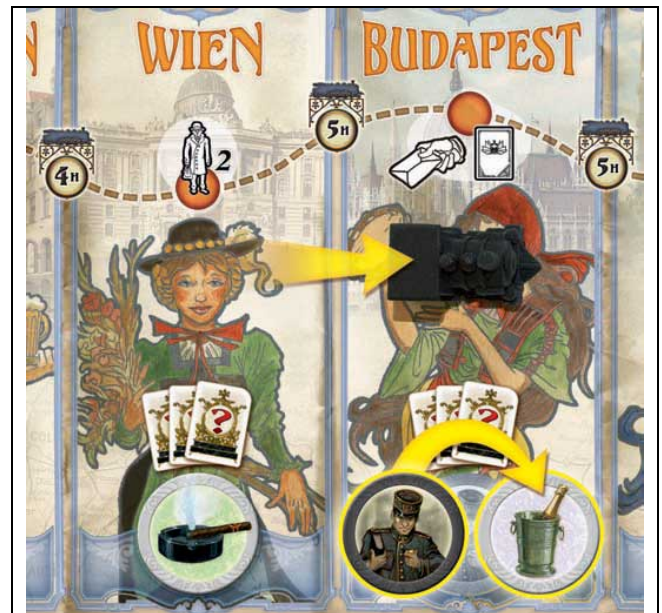
### > Пообщаться с проводником

Если вы решили остановиться – а не просто пройти мимо – в вагоне, где в настоящее время находится проводник, вы **ДОЛЖНЫ** пообщаться с проводником и совершить дополнительное бонусное действие **ПОСЛЕ** обычного действия в этом вагоне (см. Общение с проводником). **Полный список действий, доступных в вагонах поезда, смотрите в разделе «Вагоны Восточного экспресса».**

## 2. Прибытие Восточного экспресса в город: события

После того как все игроки совершили свои действия, Восточный экспресс прибывает на следующую станцию. Каждый игрок берет обратно в руку свою стопку сброса, а фигурка поезда перемещается на схеме маршрута в следующий город. Если это город, в котором расследуется время убийства (помечены значком карт с часами), то сначала расследуется время (см. Время убийства). Все остальные события, связанные с этим городом (если они есть), *происходят в порядке, указанном на игровом поле – слева направо*. Также не забудьте перевернуть же-

тон проводника, размещенный в этом городе, и передвинуть фигурку проводника в другой вагон – который указан на жетоне. Это все подготовка к следующему участку пути.



По прибытии в Будапешт все герои выскакивают из поезда и спешат отправить телеграмму со своими подозрениями... После этого они могут общаться между собой. Проводник идет в вагон-гостиную, чтобы утолить жажду.

### Время убийства: Страсбург, Вена, Будапешт



Есть 3 события, которые помогут вам определить время убийства. Как вы могли заметить, карты с временем убийства, в отличие от остальных карт улик, не были розданы игрокам в начале игры. Потому что они будут показаны всем игрокам в 3 городах, через которые проезжает Восточный экспресс. Эти города помечены значком карт с часами на схеме маршрута.

Каждая карта с определенным временем убийства присутствует в 3 экземплярах. Всего 24 карты, а значит 8 возможных вариантов времени убийства. Внимательно запоминайте карты с временем убийства. Вам нужно вычислить, какой карты с временем не хватает (т. е. карта с каким положением часовых стрелок появлялась лишь дважды, а не трижды, как все остальные).

В каждом городе, отмеченном значком карт с часами, игрок со свистком (т. е. первый игрок в этом раунде) показывает игрокам карты со временем убийства. Запомните, что расследование времени убийства *всегда* проводится раньше других событий в городе, если такие есть. Как будут показываться карты часов, зависит от того, в каком городе находится поезд:

### > В Страсбурге

Возьмите колоду карт с часами в руки и по одной карте за раз начните переворачивать их лицевой стороной вверх друг на друга так, чтобы все игроки видели значение открываемых карт. После того как вы откроете последнюю карту, положите стопку обратно на свое место рядом с игровым полем рубашкой вверх.

### > В Вене

По часовой стрелке всем игрокам (включая себя) раздайте карты с часами рубашкой вверх. По вашему сигналу каждый игрок берет свои карты с часами и смотрит их. По вашему следующему сигналу (например, «пас») каждый игрок передает эти карты игроку слева. Повторите свой сигнал столько раз, сколько игроков в игре, т. е. чтобы каждый игрок посмотрел все карты. После этого соберите карты обратно в колоду и положите рядом с игровым полем рубашкой вверх.

### > В Будапеште

Возьмите колоду карт с часами в руки и переверните все сразу рубашкой вниз. Выкладывайте их по одной лицом вверх в три ряда так, чтобы четвертая карта легла на первую, пятая на вторую и т. д. После того, как все карты будут разложены в 3 ряда, соберите карты обратно в колоду и положите рядом с игровым полем рубашкой вверх.

*Из уважения к игроку, который раскладывает карты, другие игроки не должны записывать увиденные карты. Вы можете, конечно, записать в своем блокноте свои подозрения после показа карт.*



### В поезде новый пассажир

## Страсбург, Вена

В этих двух городах после расследования времени преступления в поезд заходят новые пассажиры, которые дают возможность для дополнительных действий. В Страсбурге и на любой станции после него любой герой, придя в вагон-клуб (см. «Мадам, позвольте вам помочь!»), может взять 1 карту на свой выбор из колоды 1-го пассажира (т. е. игрок может посмотреть рубашки карт перед тем, как выбрать одну). В Вене становится возможным такое же действие для колоды 2-го пассажира.

## Длинный тоннель Мюнхен



Герои пользуются внезапной темнотой и заглядывают в чужие вещи. Все игроки кладут свои карты с руки на стол рубашкой вверх. Каждый игрок смотрит по 1 карте у своих соседей, но не показывает их другим. Таким образом, в Мюнхене каждый игрок видит 2 карты – 1 у соседа слева и 1 у соседа справа. После этого игроки забирают *все* свои карты в руки (поезд еще не покинул станцию!).

## Важная телеграмма Будапешт



Когда поезд прибывает в Будапешт, герои спешат телеграфировать свои подозрения. Каждый игрок пишет свои подозрения на бланке телеграммы. Эти подозрения будут учитываться, если в конце игры окажется ничья. Каждое правильное подозрение из Будапешта даст игроку 1 очко, а каждое неверное – отнимет 1 очко. Это единственный случай в игре, когда можно потерять очки. Можно отправить пустую телеграмму. В этом случае она не прибавит и не отнимет очков при ничьей (и может помочь выиграть, см. Конец игры). После того как все игроки написали свои подозрения, телеграммы кладутся под игровое поле лицом вниз рядом со спрятанными картами улик. Не забудьте написать в телеграмме свое имя, и старайтесь не смотреть на телеграммы других игроков, когда будете их собирать и класть под игровое поле.

## Неожиданное откровение Будапешт





После того как все отправили свои телеграммы, каждый игрок выбирает у себя в руке 1 карту и показывает всем. Эти карты кладутся рядом с игровым полем лицом вверх, и остаются там до конца игры. Не забудьте учесть эти открытия в своем блокноте для записей!

## Конец игры

Когда Восточный экспресс подъезжает к Стамбулу, путешествие героев заканчивается. Игроки должны определиться со своими подозрениями. После того, как все сделали окончательные записи в своих блокнотах, из-под игрового поля достаются 5 карт улик и вскрываются.

Чтобы конец игры стал более интересным и веселым, вскрывайте карты улик по одной. Каждый игрок говорит свое подозрение, а потом вскрывается карта. Напряжение будет расти с каждой открываемой картой!

Игрок с наибольшим количеством отгаданных составляющих преступления в его блокноте объявляется победителем. Неправильные предположения (но не в телеграмме!) не отнимают у вас очки, поэтому можно попробовать угадать то, в чем вы не уверены. Если у двух или более игроков одинаковое количество очков, то смотрят телеграммы из Будапешта, и определяют победителя, как было описано выше.

Если очки, полученные за телеграммы, тоже равны, то выигрывает игрок с меньшим количеством неправильных подозрений (т. е. 1 правильное подозрение и отсутствие ложного ценится выше, чем 2 правильных подозрения и 1 ложное). Если все равно ничья, то объявляется несколько победителей.

## Вагоны Восточного экспресса

Каждый вагон этого знаменитого поезда имеет свою особую атмосферу. В каждом из них герои могут совершать особые свойства, пока поезд едет от города к городу. Исключение составляет клуб-вагон, в котором можно совершать 2 разных действия после того, как ожидающие в Страсбурге и Вене пассажиры зайдут в поезд (см. ниже).

На каждое действие затрачивается определенное количество часов, поэтому герои должны подумать, какой вагон(ы) им посетить во время каждого отрезка пути. Они не могут остановиться в вагоне, если в их распоряжении недостаточно времени для выполнения соответствующего действия. И они *никогда* не могут выполнять одно действие дважды за ход.

Игрок, который решил совершить какое-то действие в выбранном вагоне, должен иметь на руке достаточное количество карт для его совершения.

Вагоны поезда:

### Вагон-клуб



Есть два возможных действия в вагоне-клубе. Если в вашем распоряжении достаточно времени (не менее 4 часов) вы можете осуществить оба действия по разу – либо зайти в вагон один раз, либо дважды за один ход.

> *Вашу руку, молодой человек!*

**Продолжительность:** 1 час

Это действие позволяет вам заставить одного другого игрока (или себя) немедленно вернуть в руку все карты улик одного вида из его стопки сброса.

> *Мадам, позвольте вам помочь!*

*Вы помогаете новому пассажиру зайти в поезд и начинаете интересную беседу...*



**Продолжительность:** 3 часа

Вы можете выбрать это действие только один раз – после того, как в поезд зайдет пассажир в Страсбурге или Вене.

Выберите карту улики (с рубашкой любого цвета) из карт пассажиров на игровом поле. Если в поезде уже едут 2 новых пассажира, то вы можете выбрать карту у одного из них, но не у обоих. Выбранную карту вы смотрите и кладете на верх своей стопки сброса.

### Вагон-ресторан



*Нет ничего приятнее откровенного разговора за трапезой...*

**Продолжительность:** разная (см. далее)

Это действие длится столько часов, сколько человек вы пригласите на трапезу. Если вы пригласите на ланч 2-х игроков, то это действие продлится 2 часа. Попросите приглашенных игроков (до 4, если в игре 5 игроков) показать вам по 1 карте улик из своей руки. Выберите для каждого игрока, карту какого вида улики вы хотите у него посмотреть. Выбранный вид улики должен быть разным у всех игроков. И вы не можете выбрать и посмотреть у одного игрока 2 карты улик из руки. Как только вы посмотрите эти карты, они кладутся на верх стопок сброса своих владельцев.

### Вагон-гостиная

*Глоток коньяка или бокал хорошего красного вина поможет развязать несколько языков...*



**Продолжительность:** 2 часа

Выберите вид улики. Одновременно каждый игрок (кроме вас) должен показать всем 1 карту улики этого вида. Этот вид улики один для всех игроков. Если у игрока нет карт этого вида, он ничего не показывает (но все равно смотрит карты, которые показывают другие). Показанные карты кладутся на верх стопок сброса своих владельцев.

### Пассажирский вагон

*Вы завязываете беседу с другими пассажирами в надежде узнать что-нибудь полезное...*



**Продолжительность:** 1 час

Назовите вид карты улики (подозреваемый в убийстве, место, мотив или способ убийства) и выберите соседнего от вас игрока – слева или справа. Этот игрок выбирает в своей руке 1 карту улики названного вида

и передает вам. Посмотрите эту карту и положите ее рубашкой вверх на верх своей стопки сброса. Затем выберите другую карту улики этого же вида в своей руке и передайте ее игроку, сидящему с другой стороны от вас. Этот игрок делает то же самое (т. е. смотрит вашу карту, кладет ее на верх своей стопки сброса и передает другую карту этого же вида из своей руки игроку, сидящему с другой стороны от него и т.д.), пока все игроки не передадут по одной карте.

**Примечание:** Если у игрока (включая вас) нет в руке карт улики названного вида, он **ДОЛЖЕН** передать карту, которую только что получил (после того, как ее посмотрит), вместо того, чтобы класть ее на верх своей стопки сброса.

### Спальный вагон

*Вы заходите в спальню соседей в поисках улики...*



**Продолжительность:** 1 или 2 часа (см. далее)

В этом опасном действии есть риск того, что вы можете уйти ни с чем. Выберите игрока. Этот игрок берет фигурку дорожной сумки и прячет в одном кулаке. Вы должны отгадать, в каком кулаке находится сумка.



Если вы отгадали, то вы 2 часа роетесь в его вещах – случайно вытаскиваете из его руки 1 карту улики любого вида. Посмотрите эту карту и положите рубашкой вверх на верх своей стопки сброса.

Если вы ошиблись, то вы теряете 1 час и возвращаетесь назад ни с чем (или идете в другой вагон, если у вас осталось достаточно времени для другого действия)!

### Вагон для курения

*Когда рассеивается дым, все встает на свои места, и начинает складываться кар-*



тина...

### Продолжительность: 3 часа

Выберите вид карты улики. Попросите любых двух игроков дать вам по 1 карте улики этого вида (вид один для обоих игроков) из своей руки. Посмотрите эти карты и положите их рубашкой вверх на верх своей стопки сброса. Затем дайте этим игрокам по 1 карте (на свой выбор) из своей руки. Посмотрев эти карты, игроки кладут их на верх своих стопок сброса.

**Примечание:** Для осуществления этого действия у вас на руке должно быть хотя бы 2 карты. В противном случае вы должны выбрать другое действие.

### Общение с проводником

**Продолжительность:**  
не требует времени



Дополнительное действие – игроки должны общаться с проводником каждый раз, когда они оказываются с ним в одном вагоне.

Проводник ходит по вагонам поезда всю игру. Проводник переходит в вагон, указанный на жетоне проводника, который переворачивается, когда Восточный экспресс приезжает в новый город. Каждый вагон изображен на жетоне проводника только один. Только 5 жетонов будет перевернуто во время игры (из Парижа в Будапешт; когда Восточный экспресс придет в Стамбул, проводник сойдет с поезда, не зависимо от того, какой жетон лежит в Стамбуле). Значит, за игру проводник посетит 5 разных вагонов.

Общение с проводником – бесплатное дополнительное действие, на которое не затрачивается время. Но оно происходит после того, как вы совершите действие в этом вагоне. Если у вас недостаточно времени для того, чтобы совершить действие в вагоне, то вы не можете общаться с проводником. Из трех видимых карт в ряду проводника выберите одну. Посмотрите ее и положите на верх своей стопки сброса. Затем выберите 1 карту с руки и положите ее рубашкой вверх на пустое место в ряду карт

проводника. Эта карта должна быть с вашей руки, а не со стопки сброса.

Заметьте, что даже если вы можете остановиться в вагоне-клубе дважды за ход (для выполнения двух возможных действий после того, как Восточный экспресс покинет Страсбург), вы можете пообщаться с проводником только после своего первого действия в этом вагоне, но не после обоих.

### Полезные советы для тех, кто путешествует в первый раз

На первый взгляд, путешествие в роскошном поезде с такой Тайной выглядит пугающе. Эти советы помогут вам выжить в атмосфере презрения и лжи.

#### Особые свойства героев

Пока игроки полностью не вживутся в свои роли героев в Восточном экспрессе, рекомендуется использовать особые свойства. У каждого из героев есть особое свойство, которое дает ему (ей) преимущества над другими.

Перед началом путешествия прочитайте в вашем билете героя краткое описание вагонов поезда и возможных действий.

Посмотрите на свой жетон героя и убедитесь, что он лежит стороной с особым свойством. Один раз за ход вы можете использовать свое особое свойство, которое описано на обложке вашего билета.

**Чтобы быть уверенным, что вы не используете свое особое свойство более одного раза за ход, как только вы его использовали – сразу переверните жетон героя.**

Как только поезд прибудет в следующий город, переверните жетон обратно, чтобы иметь возможность использовать особое свойство снова.



Четверо из пяти героев (графиня де Мирабелла, полковник Макдуглас, доктор Штраус и Арчибальд Мансард) обладают особыми свойствами, связанными с картами улики, цвета рубашек которых совпадают с цветами фигурок героев. Один раз за ход

герой может посмотреть карту улики этого вида, которую другой игрок только что положил на верх своей стопки сброса.

Ваше особое свойство действует сразу, как только игрок кладет карту на верх своей стопки сброса – в ход этого игрока, а не вашего собственного. Посмотрев карту, вы кладете ее обратно – на верх стопки сброса ее владельца.

Как правило, это особое свойство позволит вам, даже если вы неопытный новичок, быстро определить отсутствующую карту улики связанного с вами вида, даже если в ходе игры вам удалось увидеть не много карт.

Пятая героиня, мисс Прански, обладает другим особым свойством: каждый ход в ее распоряжении на 1 час больше, чем указано на схеме маршрута (т. е. на 1 час больше, чем у других героев). Это позволяет мисс Прански с легкостью совершать длинные действия, например, беседовать с новыми пассажирами в вагоне-клубе.

## Полезные советы. Как вести расследование

### Записывайте все, что видите

От того, как вы будете записывать полученную информацию, зависит ваш успех в раскрытии дела.

Очень важно в своих записях отличать карты улики, которые вы видели дважды за ход (например, две карты «Повешен») от карт, которые вы видели только один раз. Например, палочкой вы отмечаете карту, которую увидели один раз, а когда увидите вторую копию карты за ход – превращаете палочку в крест. Вы должны быть внимательны, записывая на каком отрезке пути,

вы видели конкретные карты, иначе можете сделать неправильные выводы...

Также полезно записывать, у кого в этом раунде находится конкретная карта. Если у игрока в руке оба экземпляра одной карты (маловероятно), есть большая вероят-



ность, что если во время следующего отрезка пути он покажет вам ту же карту улики, что и в прошлый раз.

### Увеличить шансы

Есть простой способ за раунд увидеть оба экземпляра карты и с уверенностью исключить их. В одном раунде сосредоточьтесь только на одном виде (цвете) карт улики. Таким образом, вы увеличите свои шансы увидеть все пары карт улики этого вида за один раунд.

### Время убийства

Карт с временем убийства очень много (24!), поэтому вам потребуется стратегия, чтобы запомнить все. Если бог не наградил вас фотографической памятью, то вы не сможете запомнить все карты за один раз. Лучше сосредотачивайтесь на нескольких конкретных картах (положениях часовой стрелки) каждый раз. Помните, что каждая карта присутствует в 3-х экземплярах. А вам нужно найти ту карту, которая присутствует в колоде только в двух экземплярах.