

ORIENT EXPRESS



Vous êtes un célèbre détective. Vous voyagez à bord du légendaire Orient-Express reliant Londres à Istanbul, avec des arrêts à travers l'Europe. Vous montez à Paris dans ce train luxueux, et peu après votre départ on découvre qu'un meurtre a été commis. Aussitôt, on fait appel à vos qualités de détective pour découvrir le meurtrier, mais vous n'êtes pas seul. Vos compagnons de jeu sont aussi célèbres et mènent leur enquête pour trouver au plus vite le coupable en utilisant le moins d'indices possible.

2484



Nombre de joueurs: 2 à 6.

CONTENU DE LA BOITE

- le plan des voitures (plateau de jeu)
- 6 pions
- 1 dé spécial
- 1 bloc-notes
- 10 énigmes de 33 cartes
- 12 plaquettes de 6 couleurs
- 1 train

PREPARATION DU JEU

Placez le plan du train au centre de la table. Sur ce plan, vous découvrez 2 wagons: le wagon-lits avec 1ère et 2ème classe, et l'autre avec salon, cuisine, salle à manger et bibliothèque.

Chaque joueur choisit un pion, le place au centre des deux wagons dans le soufflet, et reçoit les 2 plaquettes couleur, identiques au pion, puis détache une feuille du bloc-notes.

Le train est placé sur la case Paris.

Le jeu est composé de 10 énigmes. Chacune des 10 énigmes est un jeu complet numéroté avec 30 cartes + 2 Super-Indices + 1 Reconstitution. Nous vous recommandons de suivre l'ordre des énigmes.

1ère énigme: Prenez les 30 cartes correspondantes et découpez-les selon les pointillés sans en regarder le contenu. Ces 30 cartes sont à disposer face contre table sur leurs cases respectives; exemple: la Baronne sur la case "Baronne" et le Télégramme Baronne sur la case de même nom, etc.

Mettez de côté les cartes Super-Indices et Reconstitution.

LE PLATEAU DE JEU

Sur le plateau de jeu, vous pouvez examiner le descriptif des deux wagons de l'Orient-Express, et tout autour l'itinéraire que le train va parcourir entre Paris et Istanbul. Les indices sont disposés respectivement de chaque côté.

Dans chaque énigme, il y a:

- 8 suspects possibles: l'Actrice, la Baronne, la Ballerine, le Comte, le Colonel, la Cartomancienne, le Diplomate et le Joueur;
- 7 membres du personnel qui ne peuvent en aucun cas être les assassins: le chef de train, le contrôleur, le docteur, le maître d'hôtel, le bagagiste, le serveur et le cuisinier.

Vous pouvez interroger ces 15 personnes et inspecter les différents endroits de ce train.

Vous disposez de 30 indices par énigme qui vous mèneront aux assassins, en ayant la possibilité de recevoir des télégrammes concernant les suspects ou la victime.

Le plan des wagons correspond au moment précis de votre enquête. Chaque personnage y occupe une place. Exemple, pour interroger l'Actrice, vous devrez vous rendre dans le compartiment 21. Mais attention, cela ne signifie nullement que ces personnages occupaient les mêmes places au moment du meurtre, ni même que le 21 soit le compartiment attribué à l'Actrice.

BUT DU JEU

Trouver le ou les coupables en utilisant le moins d'indices possible.

LE JEU

Tous les pions sont au centre des deux wagons, dans le soufflet, et représentent les détectives. Après avoir jeté le dé, chaque joueur se déplacera selon le nombre maximum de pièces indiqué par le dé; si un détective jette un 4, il peut se déplacer de 1, 2, 3 ou 4 pièces. Celles-ci sont délimitées par les lignes en pointillés.

Un joueur peut donc s'arrêter sur une pièce à inspecter, un suspect ou un membre du personnel à interroger; pour cela, il lui suffira de prendre la carte Indice correspondante placée autour du jeu, mais ne peut prendre qu'un seul indice par tour. Exemple, si dans la salle à manger se trouvent le Serveur et le Colonel, il choisira une de ces 3 cartes indices; au tour suivant, il pourra laisser son pion au même endroit pour interroger une deuxième carte indice, mais devra obligatoirement jeter le dé.

LE DE SPECIAL

Ce dé numéroté a deux couleurs. A chaque lancer du dé, il permet:

1 de déplacer ou non le train à la gare suivante: côté vert, le train se déplace d'une gare (exemple de Paris à Châlons); côté rouge, le train reste sur la même case.

2 de déplacer le pion du joueur selon le maximum de pièces autorisées, puis d'interroger la carte indice choisie. Toutefois si le dé est **rouge** (1 ou 6) le joueur consulte secrètement l'indice choisi et replace la carte face cachée; si le dé est **vert** (2, 3, 4 ou 5) le joueur lit l'indice à haute voix, et le repose à sa place face découverte, afin que chacun des détectives puisse le consulter à tout moment.

LE BLOC-NOTES

Les joueurs utilisent le bloc-notes pour inscrire des remarques et pour cocher les suspects, les membres du personnel, et les pièces dont les cartes sont connues. Par exemple, vous notez les déclarations sur les agissements du Diplomate à côté de son nom. De cette façon, les joueurs accumulent les renseignements et le mystère s'éclaircit.

Il faut agir rapidement. Le train part de Paris; lorsqu'il arrive à Istanbul le jeu est terminé et les joueurs doivent faire connaître leur coupable.

Tout au long du trajet, les joueurs reçoivent d'autres informations.

CARTES TELEGRAMMES

A chaque fois qu'un joueur déplace le train sur une case marquée d'un "T", il peut lire le Télégramme de son choix, et doit le lire à haute voix. Les Télégrammes sont des suppléments d'informations secondaires et peuvent être très utiles. Au même tour, le joueur pourra lire une autre carte indice.

SUPER-INDICES

Vous pouvez utiliser une indication supplémentaire ou Super-Indice: posez une plaquette de couleur sur la case (S) prévue à cet effet au milieu du jeu et consultez discrètement cette indication supplémentaire. Vous devez toujours prendre le Super-Indice no 1 en premier; celui-ci compte pour 6 indices. Si vous utilisez, au tour suivant, le Super-Indice no 2 (valeur 10 indices), posez votre deuxième plaquette sur la case S.

COMPTAGE DES POINTS

Lorsqu'un détective pense avoir découvert le ou les coupables, il ne doit en aucun cas faire connaître sa solution, mais comptabiliser le nombre d'indices connus à ce moment précis (cartes Indices retournées). Si ce joueur a utilisé le Super-Index no 1, il faut compter 6 indices en plus; s'il a utilisé le Super-Index no 2, 10 en plus (soit 16). Puis il inscrit, sur sa feuille de notes, le nombre total d'indices utilisés ainsi que le nom du ou des coupables. Les autres détectives continuent leur enquête jusqu'à ce qu'ils aient découvert les coupables ou jusqu'à ce que le train arrive à Istanbul. A la fin du jeu, lecture est faite à haute voix des deux Super-Indices, puis de la reconstitution du meurtre. Si plusieurs détectives ont trouvé les coupables, le gagnant sera celui qui aura utilisé le moins d'indices.

REMARQUES IMPORTANTES

- Chaque énigme est complètement indépendante et fait l'occasion d'un nouveau jeu. Cela signifie que les particularités d'un personnage ou d'une pièce sont différentes d'une énigme à l'autre.
- Personne ne ment, mais les personnages peuvent cacher quelque chose. Tous les faits présentés ont eu lieu. Si quelqu'un dit avoir diné de 17h à 18h, il ne pouvait être ailleurs à ce moment-là. Si un personnage donne son impression sur un autre, il faut prendre cela avec réserves; exemple, si la Baronne dit "je ne fais pas confiance au Comte", cela ne signifie pas forcément que le Comte n'est pas digne de confiance.
- Les déclarations du personnel sont très importantes, elles ne sont pas faites pour vous induire en erreur et méritent toute votre attention.
- Le docteur a examiné la victime. Il peut le plus souvent répondre à une ou plusieurs des questions suivantes:
Qui est mort?
Où a eu lieu le meurtre?
Comment a eu lieu le meurtre?
A quelle heure a eu lieu le meurtre?
- Evitez de dégager les traits de caractère des suspects s'ils ne sont pas clairement mis en évidence.
- Le personnel est toujours innocent. Le ou les meurtriers sont toujours parmi les 8 suspects.
- Le plan du train peut parfois être utile pour trouver la solution d'une affaire.
- Lorsque l'endroit du meurtre est connu, il est recommandé de s'y rendre. Inspectez la pièce, interrogez le personnel, etc.
- Les Super-Indices sont faits pour vous aider. N'hésitez pas à les utiliser.

© Koninklijke Husemann en Hötte nv, Amsterdam, 1986, sous les Conventions des Copyrights bernoises et universelles.

LA VICTIME		LA VICTIME
L'ACTRICE		L'ACTRICE
LA BARONNE		LA BARONNE
LE COMTE		LE COMTE
LE DIPLOMATE		LE DIPLOMATE
LE COLONEL		LE COLONEL
LA CARTOMANCIENNE		LA CARTOMANCIENNE
LA BALLERINE		LA BALLERINE
LE JOUEUR		LE JOUEUR
LE SERVEUR		LE SERVEUR
LE CONTROLEUR		LE CONTROLEUR
LE MAITRE D'HOTEL		LE MAITRE D'HOTEL
LE BAGAGISTE		LE BAGAGISTE
LE DOCTEUR		LE DOCTEUR
LE CUISINIER		LE CUISINIER
LE CHEF DE TRAIN		LE CHEF DE TRAIN
LA SALLE A MANGER		LA SALLE A MANGER
LA DEUXIEME CLASSE		LA DEUXIEME CLASSE
LA PREMIERE CLASSE		LA PREMIERE CLASSE
LA BIBLIOTHEQUE		LA BIBLIOTHEQUE
LE SALON		LE SALON
LA CUISINE		LA CUISINE