

# Asesinato en el Orient Express

## Instrucciones



### ASESINATO EN EL ORIENT EXPRESS

#### INSTRUCCIONES

##### 1. — Introducción y objetivo del juego

El 5 de junio de 1883 realizaba su primer viaje el «Orient Express», el tren de la «Belle Epoque», que durante décadas representó el lujo y la comodidad de viajar de toda una clase europea.

De Estambul a París o de París a Estambul, el «Orient Express» transportaba pasajeros, correo y multitud de leyendas; éstas han envuelto a este tren en un halo de misterio e intriga. Leyendas que han inspirado a novelistas, dramaturgos, cineastas y hasta músicos; leyendas que inspiran ahora este juego, que bien pudiera estar basado en cualquiera de aquellas narraciones.

El juego parte de la circunstancia de un asesinato ocurrido en el «Orient Express», del que son sospechosos varios personales, los cuales son investigados por distintos equipos de detectives.

Pueden participar de 2 a 6 jugadores, uno de ellos representando al asesino y a los distintos sospechosos, y el resto a cada uno de los equipos de detectives que investigarán dicho asesinato tratando de resolver el caso.

Independientemente del número de jugadores participantes, siempre uno de ellos ha de

hacer el papel de asesino y el resto el de los distintos equipos de detectives. El papel de asesino puede ser realizado por el jugador que lo desee, o bien echado a suerte. El asesino tratará de no ser descubierto por los detectives; para éstos, el caso «Asesinato en el Orient Express» está abierto.

##### 2. — Componentes

- Un tablero de 64 X 80 cms., que representa un mapa de una parte de Europa con la ruta del «Orient Express» y diferentes rutas auxiliares y carreteras; y en la parte inferior, el vagón restaurante del «Orient Express».
- 15 peones, en 5 colores diferentes, que representan a los agentes de los 5 equipos de detectives. Cada jugador tendrá 3 de ellos del mismo color.
- 12 personajes diferentes, de los que dependiendo del número de jugadores participantes, tomarán parte en el juego un número diferente de ellos, según se explica más tarde en el apartado de «Tipos de partida», y que representan al asesino y a los distintos sospechosos del asesinato.
- 12 peanas de plástico para sujetar los personajes.
- 2 dados numerados del 1 al 6.
- 90 cartas de diferentes tipos.

- 3 plantillas con las características de los 12 sospechosos.

### 3. — Explicación del tablero

El tablero está dividido en dos partes bien diferenciadas:

- ⇒ Un mapa parcial de Europa,
- ⇒ El vagón restaurante del «Orient Express».

#### • El mapa:

- = Representa una parte de Europa, en la cual, y a través de las rutas indicadas, se realizarán las investigaciones y la búsqueda de pruebas para descubrir al asesino. En el mapa se pueden distinguir:
- = La ruta del «Orient Express», en color negro.
- = Rutas auxiliares a diferentes ciudades importantes, en color rojo.
- = Rutas de carreteras, en color verde, y sin nombres de ciudades en ellas.
- = Marcos cuadrados con el texto «Salida» en su interior y con una flecha señalando a las ciudades de Estambul y París: Son las zonas de salida para los detectives en la primera fase del juego. Los peones que representan cada uno a un detective, comienzan a mover a partir del triángulo que representa la ciudad señalada por la flecha.
- = Triángulos en cuyo interior hay una letra «S» en color rojo: Ciudades de salida de los sospechosos y el asesino en la primera fase del juego. En cada triángulo puede haber como máximo dos personajes; existiendo seis de estas ciudades en el mapa.
- = Triángulos en cuyo interior hay una estrella roja: Capitales de países a donde se deben dirigir los detectives para conseguir cartas de investigación.
- = Líneas naranjas: Son las fronteras de los diferentes países representados en el mapa.
- = Nombres de ciudades en color negro, y nombres de países en color verde.
- = Números en color verde situados entre los triángulos de las diferentes rutas: Indican el valor mínimo a obtener con la tirada del dado o dados, dependiendo de la ruta que se trate, para pasar de un triángulo a otro; pudiendo en una tirada atravesar, si el resultado obtenido por la tirada del dado o dados lo permite, varios triángulos, o bien no moverse.

#### • El vagón:

Está separado del mapa por una línea de color negro.

En él se jugará la segunda fase del juego, en la cual se deberá identificar al asesino. En él se distinguen:

- = Casillas con una flecha de color verde en su interior: Son las zonas de salida para los peones del detective al comienzo de la segunda fase.
- = Casillas con un triángulo de color verde en su interior: Son las zonas de salida para los sospechosos que sean llevados a interrogar por un equipo de detectives al comienzo de la segunda fase.
- = Casillas de color azul claro: No tienen ninguna incidencia, por ellas efectúan su movimiento los peones y personajes.
- = Casillas con un círculo de color granate en su interior: Son las zonas por las que no puede pasar ningún peón o personaje.
- = Casillas de coartada: Casillas con una estrella de color amarillo, blanco o rojo. Su funcionamiento se explicará más adelante.
- En las partes laterales del vagón restaurante hay cuatro marcos rectangulares de color rojo con los textos de «Prueba», «Obstaculización», «Investigación» y «Oportunidad e Incidencia», donde se sitúan sobre el tablero los mazos de esas cartas.

### 4. — Explicación de las cartas

En este juego existen 6 tipos diferentes de cartas, que se utilizarán solo durante la primera fase del juego, nunca en el vagón restaurante. Cada tipo va agrupado en un mazo diferente, excepto las cartas de oportunidad e incidencia, que se agrupan y se barajan conjuntamente en un solo mazo. Los tipos se explican a continuación.

#### 4.1— Incidencia

Las pueden obtener únicamente los jugadores que hacen de detectives, no el jugador que hace de asesino.

Cada vez que un jugador en su tirada del dado o dados para el movimiento de sus peones obtiene un tres, un siete o un once, cogerá una carta del mazo conjunto de cartas de oportunidad e incidencia.

Si esta carta resulta ser de incidencia, el jugador la leerá a los demás jugadores, incluido el asesino, y la colocará boca arriba en la mesa, debiendo cumplir las instrucciones que se indiquen en dicha carta a partir de ese mismo turno. El contenido de la carta puede afectar al jugador que la ha obtenido o a otros jugadores, siendo en cualquier caso de cumplimiento obligatorio.

En el supuesto que la carta de incidencia te obligue a cumplir una misión, deberás realizarla

en ese turno o en los posteriores, y hasta que no sea cumplida no podrás efectuar misiones de investigación, ni coger cartas de oportunidad e incidencia. Una vez que se ha cumplido la incidencia, se devuelve dicha carta al fondo del mazo de cartas correspondiente.

Cuando la carta es de colaboración y el jugador afectado por la incidencia no tiene cartas de oportunidad, está va eliminado, o solo participan dos jugadores, no será obligatorio cumplir dicha incidencia.

Si a consecuencia de la carta de incidencia de «Trampa» un jugador detective pierde un peón, el jugador afectado elige cuál es el que pierde.

Cuando un jugador detective coge una carta de incidencia de «Huida», este jugador deberá cumplirla aunque no tenga ninguna carta de «Prueba verdadera»; si la posee y el asesino llega a la ciudad antes que el detective, éste perderá la carta de prueba y se dará por cumplida la incidencia.

## 4.2. — Oportunidad

Las pueden obtener solamente los jugadores que hacen de detectives, no el que hace de asesino.

Se consiguen del mismo mazo y por el mismo método que las cartas de incidencia.

Dependiendo del número de jugadores, cada uno de los que hacen de detectives podrá guardar un número máximo de cartas de oportunidad sin usarlas:

- ♦ 5 ó 6 jugadores: Dos cartas.
- ♦ Menos de 5 jugadores: Tres cartas.

En ambos casos, de tener el máximo permitido y obtener una nueva, el jugador la podrá observar, pero a continuación tendrá que desprenderse de ella o de una de las anteriormente obtenidas, devolviéndola al mazo o entregándosela a otro jugador, ya que estas cartas se pueden intercambiar, con la condición de que al menos un peón de cada jugador detective que realiza el intercambio se encuentre en el mismo triángulo del mapa.

Cada vez que se utiliza una de estas cartas, el jugador que ha hecho uso de ella la pierde, devolviéndola al fondo del mazo.

Las cartas de oportunidad de «Ayuda», «Traslado rápido», «Movimiento extra» y «Movimiento rápido» se pueden emplear en el recorrido inicial por el trayecto del «Orient Express» de la primera fase del juego.

Las cartas de «Prueba convincente» y «Confidencia» no se pueden intercambiar entre los jugadores detectives. Un jugador puede descubrir las cartas de oportunidad de «Prueba convincente» y «Confidencia» que tenga, con el objeto que no cuenten para el número máximo de cartas de oportunidad que puede tener ocultas cada jugador detective, y asimismo para que no se las pueda quitar el jugador que hace de asesino cuando emplea la carta de obstaculización de «Robo»; es decir, un jugador detective podrá tener dos o tres cartas de oportunidad ocultas, dependiendo del número de jugadores participantes, y además otras cartas de «Prueba convincente» y «Confidencia» descubiertas.

## 4.3. — Obstaculización

Las puede conseguir únicamente el jugador asesino, no los jugadores detectives.

Cada vez que dicho jugador, en su tirada del dado o dados para el movimiento de los personajes, obtiene un tres, un siete o un once, cogerá una carta del mazo de cartas de obstaculización.

El número máximo de estas cartas que se pueden tener ocultas sin usar (independientemente del número de jugadores), es de tres.

Si se tiene el máximo permitido y se obtiene una nueva, el jugador la podrá observar, pero a continuación tendrá que desprenderse de ella o de cualquiera de las anteriormente obtenidas, sin poder hacer uso de ella, devolviéndola al fondo del mazo de cartas correspondiente. Cada vez que se utiliza una de estas cartas, el jugador la pierde, dejándola en el fondo del mazo correspondiente.

## 4.4. — Investigación

Las pueden obtener solamente los jugadores detectives, nunca el que juega de asesino.

Solo las pueden obtener cuando haya completado el trayecto inicial en el «Orient Express», en cualquiera de las dos direcciones, según se explica más tarde. Cuando se haya completado la ruta, se podrán conseguir cartas de investigación.

Para ello, deberá dirigirse a una de las ciudades con una estrella roja en su interior (capitales), y colocar allí su peón. Una vez que se encuentre en ella, cogerá una carta de investigación del mazo correspondiente. Un mismo jugador no puede conseguir cartas de investigación dos veces seguidas en la misma ciudad.

Cuando hayan cumplido la misión investigadora (permanezcan dos peones en los luga-

res indicados), cogerán una carta del mazo de cartas de prueba, según se explica posteriormente. Cada jugador solamente podrá tener una carta de investigación a la vez; por lo que deberá realizar una investigación antes de comenzar la siguiente. Cada vez que se cumple una investigación, el jugador deja la carta en el fondo del mazo correspondiente.

#### 4.5. — Prueba

Solamente las pueden obtener los jugadores detectives. Un jugador detective podrá coger una carta de prueba del mazo correspondiente cuando haya cumplido la misión encomendada en una carta de investigación. Igualmente podrá obtener una carta de prueba cuando utilice la correspondiente carta de oportunidad. El mazo contiene 13 cartas de prueba, de las cuales 11 son verdaderas y 2 falsas. Cuando la prueba es verdadera, el jugador se quedará con dicha carta, y si es falsa la devolverá al mazo de cartas de prueba y el jugador asesino las barajará.

#### 4.6. — Identificación del asesino

Este mazo contiene (dependiendo del número de jugadores) 12, 10, 8 ó 6 cartas, que representan a los diferentes sospechosos del asesinato. Antes de comenzar la partida, y una vez barajado el mazo, el jugador que hace de asesino elegirá una de las cartas, siendo esta carta la que representa al personaje asesino, al que tienen que descubrir los detectives.

Esta carta únicamente será vista por el jugador que hace de asesino, quedándose en su poder de forma oculta, sin que la vean los demás jugadores.

Posteriormente, se entregan dos cartas de identificación a cada jugador detective; estas cartas permanecerán ocultas sin que las vea dicho jugador, hasta que éste complete el trayecto inicial en el «Orient Express», según se ha explicado anteriormente para la obtención de cartas de investigación. Una vez completado el trayecto, el jugador podrá mirar las cartas de identificación que le queden, ya que el jugador asesino se las puede robar.

El jugador asesino puede robar estas cartas de dos maneras:

- 1) Colocando a su personaje en el mismo triángulo que el detective, y tirando los dos dados; si obtiene 10, 11 ó 12, le quita una carta de identificación de las que lleva. Si obtiene menos, el jugador detective puede seguir conservando sus cartas de identificación. Este intento se puede hacer un número ilimitado de veces por parte del jugador que hace de asesino.
- 2) Utilizando la carta de obstaculización

«Muerte de un testigo», colocándose en el mismo triángulo que el peón detective y devolviéndola al fondo del mazo al utilizarla. El jugador asesino sólo podrá quitar una carta de identificación a cada jugador que haga de detective, a lo largo del trayecto inicial por el «Orient Express».

Aparte de completando la ruta del «Orient Express», el jugador detective podrá mirar una carta de identificación de las siguientes maneras:

- 1) Utilizando las cartas de incidencia y oportunidad correspondientes se podrá mirar la carta de identificación que está en la parte superior del mazo.
- 2) A través de las cartas de prueba. Cuando un equipo de detectives posea el número de pruebas verdaderas fijado según el tipo de partida, podrá mirar la carta de identificación que se encuentra en la parte superior del mazo, y pondrá las cartas de prueba en su mazo correspondiente, barajándolas el asesino.

#### 5. — Fases del juego

El juego tiene dos fases bien diferenciadas:

- 1) La primera fase se juega en el mapa, y en ella los distintos equipos de detectives deberán descartar a los sospechosos, de dos formas diferentes:
  - a) Mediante la reunión de cartas de prueba verdaderas.
  - b) Mediante la obtención de «Pruebas convincentes».

Todo esto se explica posteriormente en estas instrucciones.

Una vez colocados los peones y personajes en sus sitios de colocación inicial, comienza esta primera fase del juego.

Todos los equipos de detectives tienen una misión inicial, que es realizar con uno de sus peones un trayecto completo a lo largo de la ruta del «Orient Express», de París a Estambul o de Estambul a París. El peón asignado a recorrer la ruta no podrá abandonarla bajo ningún concepto hasta no haberla completado, por lo que si ese equipo de detectives se ve obligado a cumplir una incidencia, ésta deberá ser realizada por otro peón de ese mismo equipo de detectives. Mientras no se cumpla la incidencia el peón que efectúa el trayecto inicial permanecerá inmovilizado en el triángulo en el que se encontraba de la ruta del «Orient Express».

Un equipo de detectives no podrá coger ninguna carta de investigación hasta que el peón asignado a cumplir el trayecto inicial, no haya realizado totalmente la ruta del «Orient Express».

Una vez realizada esta misión inicial, cada jugador detective puede mover sus peones libremente por el mapa, pudiendo coger cartas de investigación.

- 2) La segunda fase se juega en el vagón restaurante, y se explica en el apartado número 11, «El descubrimiento del asesino», de estas instrucciones. En esta fase no se pueden utilizar cartas de oportunidad ni de obstaculización. Asimismo, el jugador detective que se encuentra en el vagón restaurante no cogerá cartas de incidencia ni de oportunidad, aunque obtenga un tres de tirada del dado.

## 6. — Tipos de partida

Antes de comenzar el juego, y dependiendo del número de jugadores participantes, deberá fijarse una duración de la partida. Así mismo deberá establecerse el número de cartas de «Pruebas verdaderas» necesarias para poder ver una carta de identificación del asesino.

Lo habitual será lo siguiente:

- ✓ Dos o tres jugadores: La duración de la partida será de una hora. Son necesarias dos cartas de «Pruebas verdaderas» para poder ver una carta de identificación del asesino.
- ✓ Cuatro a seis jugadores: La duración de la partida será de hora y media a dos horas. Son necesarias dos cartas de «Pruebas verdaderas» para poder ver una carta de identificación del asesino.

Si se fija una duración superior a dos horas, independientemente del número de jugadores, se pondrá como condición necesaria para mirar una carta de identificación del asesino la posesión de tres cartas de «Pruebas verdaderas».

Asimismo, dependiendo del número de jugadores, el jugador asesino pondrá en juego a estos sospechosos:

Para dos jugadores: Seis sospechosos:

- ✓ Ronald
- ✓ Michel
- ✓ John
- ✓ Nancy
- ✓ Jacqueline
- ✓ Sandra

Para tres jugadores: Ocho sospechosos:

- ✓ Los anteriores
- ✓ Gregory
- ✓ Vanessa

Para 4 jugadores: Diez sospechosos:

- ✓ Los anteriores
- ✓ Pierre
- ✓ Wendy

Para 5 ó 6 jugadores: Los doce sospechosos.

## 7. — ¿Quién gana la partida?

Antes de comenzar a jugar se establece la duración de la partida, que puede variar entre una y dos horas; en cualquier caso, la duración nunca será inferior en 45 minutos.

El objetivo del juego es:

- Para los detectives: Descubrir al asesino.
- Para el asesino: No ser descubierto.

Ganará la partida el jugador que alcance su objetivo antes de que finalice el tiempo estipulado.

Debe tenerse en cuenta que descubrir al asesino puede resultar una misión muy difícil, por lo que la colaboración entre los diferentes equipos de detectives es importante. Esta colaboración debe realizarse de mutuo acuerdo, pero teniendo en cuenta que solo un equipo de detectives será el que descubra al asesino, por lo que cada jugador deberá mantener para él ciertas informaciones, para evitar que pueda ganar otro equipo de detectives.

## 8. — Comienzo del juego

Antes de comenzar a jugar, se extiende el tablero, se separan los personajes de las plantillas de cartón, se doblan y se coloca cada uno sobre una peana, procediéndose a barajar los diferentes mazos de cartas. Los mazos de cartas de «Prueba», «Obstaculización», «Investigación» y «Oportunidad e Incidencia» se sitúan en el tablero en sus recuadros respectivos.

Cada jugador que hace de detective escoge tres peones de un mismo color; si no existiera acuerdo, la elección se hace por tirada de dado, eligiendo el que obtenga la tirada más alta. El jugador que juega como asesino escoge una carta del mazo de cartas de identificación, que será el personaje asesino. Los demás jugadores cogen dos cartas de identificación cada uno, y sin mirarlas las dejan boca abajo a su lado, según se ha explicado anteriormente. El jugador que hace de asesino



colocará a sus personajes en sus triángulos de colocación inicial existentes en el tablero, poniendo como mínimo un personaje en cada uno de estos triángulos, no pudiendo poner más de dos en un solo triángulo.

Posteriormente todos los jugadores, incluido el asesino, tirarán los dados para decidir el orden de salida, empezando el que obtenga la puntuación más alta, continuando por el jugador de su derecha, y así sucesivamente.

Los detectives colocan sus peones en cualquiera de las dos zonas de salida existentes en el tablero, pudiendo distribuirlos entre ellas de la forma que desee; es decir, podrá poner sus tres peones en una sola zona, o distribuirlos entre las dos.

## 9. — Movimiento de los peones

Dependiendo de la ruta por donde se efectúa el movimiento, se tirarán uno o los dos dados:

### En el mapa:

Ruta del «Orient Express»	2 dados
Rutas auxiliares	2 dados
Rutas de carretera	1 dado

### En el vagón:

En todas las casillas	1 dado
-----------------------	--------

Cada jugador detective tira el dado o los dados para el movimiento de sus peones una vez por turno. El jugador que hace de asesino podrá realizar dos tiradas de dados en cada turno, si es que tiene personajes en el vagón restaurante, en este caso en cada turno efectuará una primera tirada con el dado o los dados para mover a sus personajes que se encuentren en el mapa, y posteriormente una segunda tirada con un solo dado para mover a sus personajes que se hallen en el vagón restaurante; pudiendo obtener carta de obstaculización con cualquiera de las dos tiradas.

Si al tirar los dos dados se obtiene el mismo valor en los dos, se repite la tirada tantas veces como esto ocurra, sumándose los valores obtenidos.

En cada triángulo del mapa puede haber como máximo un personaje del asesino, excepto al comienzo de la partida, en que puede poner hasta dos personajes en cada triángulo de colocación inicial; posteriormente, a partir del cuarto turno de juego, únicamente podrá tener un solo personaje en cada triángulo. En cada triángulo del mapa puede haber como máximo tres peones, o bien dos peones detectives y un personaje del asesino. Si el

triángulo se encuentra al máximo de su capacidad, cualquier otro peón o personaje que desee pasar por ese triángulo deberá quedarse en el inmediato anterior hasta que pueda pasar.

En el vagón restaurante puede haber como máximo dos peones o personajes al mismo tiempo en cada casilla, sin poder pasar por ella cuando está al máximo de su capacidad, debiendo rodearla.

Para el movimiento por el mapa, los jugadores tirarán el o los dados (dependiendo de la ruta), restando de la puntuación total obtenida los valores que haya entre triángulos por los que pasen; si desean mover a una ciudad pero el valor de los dados que queda es menor que la cifra que hay antes de la ciudad, no podrá llegar a esta ciudad, quedándose en la anterior (P. Ej.: Un jugador tira los dados y obtiene, sumando los valores, una cifra total de 14, y quiere mover un peón de ESTAMBUL a SOFÍA. Solo podría mover este peón hasta PLOVDIV ( $2 + 4 + 5 = 11$ ) pero no a SOFÍA, para lo cual hubiera necesitado obtener un valor total de 15).

Cada jugador puede distribuir el tanteo obtenido de la forma que desee entre sus peones o personajes, o simplemente no moverse.

En el mapa el movimiento se debe realizar solo entre triángulos unidos por una línea de ruta.

No se puede utilizar, ni entero ni en parte, un valor obtenido con dos dados para mover por carretera (Rutas de color verde), y viceversa, no se puede utilizar, ni entero ni en parte, un valor obtenido con un dado para mover por la ruta del «Orient Express» o por las auxiliares. El jugador deberá decidir, antes de efectuar la tirada de los dados, por qué ruta van a efectuar el movimiento sus peones o personajes.

Está permitido el hacer parte del movimiento, utilizar una carta de oportunidad u obstaculización y continuar el movimiento después hasta finalizarlo.

En el vagón se moverá una casilla por cada punto obtenido con el dado, debiendo efectuarse el movimiento por los lados de las casillas cuadradas, nunca por los vértices.

Asimismo, en el vagón no se podrán utilizar cartas de oportunidad, incidencia u obstaculización, ni efectuar una tirada para el movimiento con dos dados.

El jugador asesino, cuando tenga a parte de sus sospechosos en el vagón, efectuará dos tiradas de movimiento, una para mover por el mapa (la primera), y otra para mover por el vagón (la segunda).

El valor obtenido con el dado también se puede distribuir entre peones y personajes en esta fase.

## 10. — Normas generales

Para el intercambio de cartas y de información entre los distintos equipos de detectives será necesario que al menos un peón de cada uno de los jugadores que van a intercambiar la información se encuentren en el mismo triángulo del mapa.

Las cartas que se pueden intercambiar o ceder de un detective a otro son las de oportunidad. Las donaciones o trueques pueden efectuarse fuera del turno de juego de quienes lo realizan, pero solo podrán ser utilizadas dentro de él; únicamente podrán ser utilizadas fuera de su turno las cartas de oportunidad que neutralicen una carta de obstaculización del asesino.

Los jugadores detectives puede si así lo desean, solicitar un tiempo muerto de dos minutos por cada hora de juego o fracción, en los que el jugador que hace de asesino debe abandonar el tablero y separarse discretamente, para que los detectives deliberen sobre la identidad del asesino; durante este período de tiempo está rigurosamente prohibido mirar cualquier tipo de cartas o hacer intercambio de éstas entre los jugadores detectives.

Los detectives intentarán identificar al asesino de dos formas diferentes:

### 1. Mediante la reunión de pruebas:

Cuando un equipo de detectives tiene en su poder las cartas de pruebas verdaderas necesarias, puede mirar una carta de identificación del asesino, descartando de esta manera al sospechoso al que corresponde esta carta.

### 2. Mediante la obtención de «Pruebas convincentes», que se encuentran en el mazo de cartas de oportunidad; de esta forma, una vez cumplida la misión encomendada, se podrá saber una de las características del asesino, que son las siguientes:

Sexo, altura, vestimenta, color de pelo y si fuma o no.

Para ello, el detective que tenga la carta y haya cumplido la misión en ella especificada, podrá preguntar al jugador asesino la característica del asesino que figura en la carta, debiendo contestarle éste con exactitud y sin mentirle. Únicamente el asesino podrá mentir al detective, y no estar obligado a decirle la

verdad, cuando éste posea la carta de obstaculización de «Engaño»; de esta manera, y solamente en este caso, el jugador detective no podrá saber con exactitud la verdadera respuesta a su pregunta.

El jugador que hace de asesino contesta a la pregunta realizada por el jugador detective de forma que solo se entere este jugador, no el resto de los detectives.

De estas dos formas, los detectives irán descartando sospechosos mediante la mirada de cartas de identificación del asesino, e irán sabiendo características del asesino a través de las pruebas convincentes.

## 11. — El descubrimiento del asesino

Cuando un jugador detective crea saber quién de los sospechosos puede ser el asesino, se pasa a la segunda fase del juego que tiene lugar en el vagón restaurante. Esta segunda fase del juego será individual para cada jugador detective, es decir, únicamente se trasladarán al vagón restaurante los tres sospechosos elegidos por el jugador detective y los peones de ese equipo de detectives.

Mientras transcurre esta segunda fase para ese jugador el resto de los equipos de detectives, así como el resto de los sospechosos, siguen moviendo normalmente por el mapa.

En el vagón restaurante solamente puede haber un equipo de detectives, no pudiendo pasar otro equipo a esta segunda fase de «descubrimiento del asesino» hasta que no haya finalizado el anterior.

Una vez trasladados al vagón restaurante los sospechosos y los peones de un equipo de detectives, el jugador detective podrá decir en cualquier momento quién piensa que es el asesino; la contestación deberá hacerla al jugador que hace de asesino, de forma que se entere solamente él, no el resto de los jugadores.

En esta segunda fase del juego el jugador detective puede disponer de una serie de oportunidades para asegurarse quién es el asesino, mediante la realización de interrogatorios al asesino, conforme se explica más adelante.

El equipo de detectives que decida pasar a esta fase del juego debe coger a tres sospechosos, entre los que debe estar el que el jugador cree que es el asesino, y colocar a todos los peones que le queden en las casillas de salida del vagón con una flecha de color verde en su interior, distribuyéndolos como quiera.

Posteriormente el asesino colocará a sus tres personajes en las tres casillas del vagón con un triángulo de color verde en su interior (uno en cada casilla).

Comenzará a mover el asesino en su turno de juego, moviendo tanto él como el equipo de detectives según las normas de movimiento para el vagón anteriormente citadas.

El detective debe tratar de capturar a los sospechosos para interrogarlos, y el asesino tratará de evitarlo, mediante movimiento o por medio de coartadas. Se dice que un detective efectúa un interrogatorio a un sospechoso cuando un peón suyo se sitúa en la misma casilla del vagón restaurante que el personaje sospechoso; únicamente podrá interrogarles directamente en las casillas de color azul claro; en las casillas de coartada (casillas con una estrella amarilla, blanca o roja) será necesario para el detective acertar la coartada antes de interrogar al sospechoso.

Si un detective captura (se pone en la misma casilla) a cualquier sospechoso, le puede interrogar sobre la característica del asesino que él desee, pero el asesino, según la casilla en la que se encuentre, tendrá o no la posibilidad de plantear una coartada:

- 1) **En casillas azul claro:** El asesino no puede poner coartada, y debe contestar sin mentir, no pudiendo utilizar la carra de engaño.
- 2) **En casillas con una estrella amarilla:** El asesino tira los dos dados a la vista del detective hasta que salgan dos cifras distintas en los dados. El asesino apunta de forma que no sea visto las dos cifras en el orden que él quiera (P. Ej.: El asesino obtiene un 3 y un 5, pudiendo entonces escribir 35 ó 53). El detective tiene un intento para averiguar en que orden tiene apuntadas las dos cifras. Si no lo descubre, esta coartada se da como buena, y no puede interrogar a ese sospechoso, así como el asesino no puede utilizar en más ocasiones este tipo de coartada.
- 3) **En casillas con una estrella blanca:** Con las tres primeras letras del nombre del sospechoso interrogado, el asesino escribirá de forma oculta una combinación (P. Ej.: si el sospechoso interrogado es WENDY, el jugador asesino podrá escribir WEN, WNE, ENW, EWN, NEW o NWE). En el caso de que el sospechoso interrogado sea NANCY o ALAN, la combinación se debe formar con las tres últimas letras (NCY y LAN, respectivamente). El jugador detective tiene un intento para averiguar la combinación de tres letras que ha escrito el asesino. Si no lo descubre, esta coartada

se da por válida, y no puede interrogar a ese sospechoso de nuevo, ni el asesino volver a utilizar esa coartada.

- 4) **En casillas con una estrella roja:** El asesino coge al personaje del sospechoso interrogado, junto con los dos dados, e interponiendo cualquier objeto opaco (la mano, la carpeta, etc.) entre los dados y el personaje, y el jugador contrario que interroga, coloca al personaje y a los dados en la situación que quiera. El detective tiene un intento para decir cómo está colocado el personaje con respecto a los dos dados (según su referencia), pudiendo estar a la derecha o a la izquierda de los dados, o encontrarse entre ellos. Si no lo descubre, esta coartada se da como válida y no puede interrogar más a este sospechoso, ni el jugador que hace de asesino utilizar más esta coartada.

En cada turno únicamente puede haber un sospechoso en las casillas con un triángulo de color verde en su interior, excepto en los tres primeros turnos en que puede haber más de un personaje, al ser éstas las casillas de colocación inicial. A efectos del juego estas casillas son de seguridad, y en ellas no se puede capturar ni interrogar a ningún sospechoso. Igualmente en cada turno solamente puede haber un sospechoso en cada tipo de casilla de coartada, es decir, nunca podrán estar dos sospechosos situados en un mismo tipo de casilla de coartada en el mismo turno.

Existen tres tipos diferentes de casillas de coartadas (con estrella de color amarillo, de color blanco y de color rojo), pudiendo estar en un mismo turno de juego los tres sospechosos en casillas de coartada, uno en cada tipo distinto, es decir, uno en una casilla con una estrella amarilla, otro en una casilla con una estrella blanca y el tercero en una casilla con una estrella roja.

Cada peón del equipo de detectives que se encuentra en el vagón restaurante únicamente puede intentar hacer un interrogatorio. El jugador que hace de asesino no puede utilizar dos coartadas iguales durante el mismo turno de interrogatorios, es decir, en cada segunda fase del juego efectuada por un equipo de detectives.

El detective podrá decir al jugador que hace de asesino cuál de los sospechosos es el asesino en cualquier momento de esta fase del juego, no siendo necesario que espere acertar una coartada.

El detective, si no acierta las coartadas que le pone el asesino y no sabe con exactitud quién de los sospechosos es el asesino, puede retirar voluntariamente sus peones del vagón



restaurante, perdiendo un peón por no haber acertado quién era el asesino, dicho peón es retirado del juego.

Cuando un detective se retira voluntariamente colocará a sus peones supervivientes en las «Zonas de salida» del mapa, comenzando a mover en su turno correspondiente desde allí. Los tres sospechosos del asesino serán puestos en cualquiera de los triángulos de salida del mapa que hay para el asesino, no pudiendo ponerse más de uno en cada Triángulo.

El equipo de detectives que se ha retirado voluntariamente, no podrá volver nuevamente al vagón restaurante para iniciar la segunda fase del juego de «Descubrimiento del asesino» hasta que hayan transcurrido al menos tres turnos.

Si el detective descubre alguna coartada, o bien captura a un sospechoso en una casilla azul claro, podrá interrogar al sospechoso y preguntarle una de las características del asesino, debiendo contestarle el jugador que hace de asesino con exactitud y sin mentirle, no pudiendo utilizar la carta de obstaculización de «Engaño».

Una vez que el detective ha acertado una coartada, está obligado a decir al jugador que hace de asesino, cuál de los sospechosos que hay en el vagón restaurante piensa él que es el asesino; la respuesta se hace de forma que solo se entere el jugador asesino.

Sí la respuesta es acertada gana la partida ese equipo de detectives y se da por concluida la partida, mirándose la carta de identificación que representa al asesino, que se separó al principio de la partida y se encontraba en poder del jugador que hace de asesino.

Si la respuesta no es acertada o el asesino no está entre los tres sospechosos llevados al vagón restaurante por el equipo de detectives, este equipo quedará eliminado, perdiendo todos sus peones. Los sospechosos son colocados en cualquiera de los triángulos de colocación inicial del mapa, uno en cada triángulo, continuando la partida para el asesino y el resto de los equipos de detectives, siempre que no se haya acabado el tiempo fijado de duración de la partida.

En ningún caso un equipo de detectives podrá estar de forma continuada en el vagón restaurante más de cinco minutos; antes de transcurrir este tiempo deberá retirarse voluntariamente perdiendo uno de sus peones, o deberá decir quién de los sospechosos que se encuentra en el vagón restaurante es el asesino; en caso contrario resultaría eliminado ese equipo de detectives, siendo sus peones retirados del juego.

Si en el vagón restaurante se encuentra un equipo de detectives efectuando un interrogatorio, y otro equipo quiere comenzar a interrogar, deberá esperar a que el vagón restaurante sea abandonado por el equipo de detectives que allí se encontraba, conforme se explicó anteriormente.

Con este juego se dan unas plantillas donde constan las distintas características de los doce sospechosos, para facilitar la identificación de éstos por los distintos equipos de detectives.

## *Asesinato en el* **Orient Express**

Instrucciones



© 1986 by MIKE AND COOPER ESPAÑOLA, S.A., sobre estas instrucciones y sobre el total de componentes del presente juego de mesa.  
Enero 2006 Felipe Santamaría.