

# ORIENT EXPRESS



*U bent een beroemd detective. U maakt een reis in de legendarische Oriënt Express trein, die van Londen naar Istanbul liep. U stapt in in Parijs. De reis zal u dwars door Europa naar Istanbul voeren. Een trein voorzien van alle gemakken.*

*Kijkt u maar eens rond op het speelbord.*

*Twee wagons staan tot uw beschikking: een slaapwagen verdeeld in eerste en tweede klas en de restauratiewagen. Hier vindt u de salon, de keuken, de restauratie en de bibliotheek.*

*De trein is nog maar net vertrokken of er wordt een lijk ontdekt.*

*Natuurlijk wordt er een beroep gedaan op uw niet onaanzienlijke kwaliteiten als detective. Het toeval wil dat er nog een aantal beroemde detectives in de trein zitten. Dat zijn uw medespelers. Uw eer staat op het spel.*

*Wie lost de misdaad op en heeft daarvoor minder aanwijzingen nodig dan de andere detectives?*

484





## INHOUD VAN DE DOOS

- Een plattegrond van de trein (speelbord)
- 6 pionnen
- 1 speciale dobbelsteen
- 1 notitieblok
- 10 mysteries
- 12 fiches in 6 kleuren
- 1 trein



## VOORBEREIDING

Leg het speelbord in het midden op tafel. U ziet een plattegrond van een trein. Iedere speler kiest een pion en plaatst deze in de verbinding tussen de twee wagens.

De spelers krijgen 2 fiches in de kleur van hun pion.

De trein wordt op het vakje Parijs geplaatst.

De spelers krijgen allemaal een notitievel.

Elk groot vel met kaartjes in de doos vormt 1 compleet mysterie. Het verdient aanbeveling de mysteries in de juiste volgorde te spelen.

Eerst dus nummer 1 (De uitschuiptafel). U scheurt de kaartjes van een mysterie pas los als u een spel daadwerkelijk gaat spelen.

Zonder dat u de kaartjes leest, scheurt u de kaartjes voorzichtig langs de perforaties los. In totaal zijn er 30 gewone kaartjes, twee superaanwijzingen en 1 reconstructie per zaak. U legt de 30 gewone kaartjes met de tekst naar beneden op de vakjes op het speelbord. Dus het kaartje barones op het vakje barones, het kaartje telegram slachtoffer op het vakje van die naam, enz.

De 2 superaanwijzingen en de reconstructie laat u **dicht** zitten en legt u apart.

## HET SPEELBORD

Op het speelbord ziet u de plattegrond van twee wagens van de Oriënt Express. Daarom heen vindt u het traject dat de trein in dit spel aflegt. Dus van Parijs naar Istanbul met alle belangrijke tussenliggende stations.

Aan de lange zijden liggen op de daarvoor bestemde vakjes alle aanwijzingen waarover u tijdens het spel kunt gaan beschikken.

Voor elke zaak die u speelt zijn er acht verdachten, nl. de actrice, de barones, de ballerina, de graaf, de kolonel, de waarzegster, de diplomaat en de gokker. Daarnaast zijn er zeven personeelsleden: de treinchef, de conducteur, de dokter, de steward, de kruier, de ober en de kok. Zij kunnen nooit de daders zijn! Deze vijftien mensen kunt u ondervragen. Bovendien kunt u de ruimten in de trein doorzoeken: de eerste klasse, de tweede klasse, de salon, de keuken, de restauratie en de bibliotheek. Van tijd tot tijd worden er ook nog telegrammen over de verdachten en het slachtoffer voorgelezen. Dit is achtergrondinformatie die erg nuttig kan zijn.

Alles bij elkaar 30 aanwijzingen per zaak. Aanwijzingen die onomstotelijk tot de dader of de daders leiden. Tenminste..... als u uw grijze cellen gebruikt. Alle personen (verdachten en personeel) bevinden zich bij het begin van het spel op vaste plaatsen in de trein. Zo bevindt de actrice zich in coupé 21, de ober zit natuurlijk in de restauratie en de gokker zit in de bibliotheek, enz. Kijkt u even in de trein waar de 15 personen zijn. Dit betekent niet, dat de verdachten ook daar waren op het tijdstip van de moord. Ze zijn daar op het



moment dat u ze ondervraagt. Dat de actrice nu in slaapcoupé 21 zit betekent niet dat dit ook haar coupé is. Ze is daar toevallig even.

Als u al een aantal aanwijzingen hebt gehad, maar u kunt er eigenlijk nog geen touw aan vastknopen, dan kunt u gebruik maken van een zgn. superaanwijzing. Hierdoor wordt u een flink eind op weg geholpen. Er zijn twee van deze superaanjwijzingen.

Als u er gebruik van wilt maken, moet u eerst superaanjwijzing I nemen en eventueel later in een volgende beurt pas nummer II.

## DOEL VAN HET SPEL

Wie lost de misdaad op en heeft daarvoor minder aanwijzingen nodig dan de andere detectives?

## HET SPEL

De pionnen van de spelers starten in de verbinding tussen de twee wagens. Dit zijn de detectives, die de trein, het personeel en de inzittenden aan een onderzoek zullen onderwerpen. Om beurten gooien de spelers met de speciale dobbelsteen en verplaatsen hun detective.

Ze verplaatsen hun detective door de vertrekken van de trein tot een maximum van de gegooide worp. Dus als een speler '4' gooit, dan mag hij zijn pion 1, 2, 3 of 4 vertrekken verplaatsen. De vertrekken in de trein zijn van elkaar gescheiden door een stippelijntje.

Detectives mogen zich door de trein bewegen langs een route die de spelers zelf verkiezen. Stopt een detective bij een verdachte, een personeelslid of in een vertek en hij wil iemand verhoren of de ruimte doorzoeken, dan neemt hij het corresponderende kaartje van de rand van het bord. Per beurt mag een speler maar één kaartje draaien. Bijvoorbeeld: een pion komt in de restauratie. Daar bevinden zich de ober en de kolonel. De speler kan nu kiezen welk kaartje hij draait: dat van de ober, de kolonel of dat van de restauratie. In een volgende beurt mag die speler eventueel zijn pion laten staan om één van de andere kaartjes te draaien. Hij moet dan **wel** werpen met de speciale dobbelsteen!

## DE SPECIALE DOBBELSTEEN

De spelers werpen met de speciale dobbelsteen. Bij het begin van het spel wordt de trein op het vakje 'Paris' neergezet. Elke keer als een speler 2, 3, 4 of 5 gooit (groen), dan wordt de trein één station verder gezet. Als een speler 1 of 6 gooit (rood), dan blijft de trein staan.

Als een speler 2, 3, 4 of 5 heeft gegooid en deze speler stopt met zijn pion op een plaats waar nog informatie te verkrijgen is, dan neemt hij het kaartje en leest het hardop voor. Het kaartje wordt vervolgens **open** teruggelegd. Spelers mogen deze 'opengelegde' kaartjes altijd herlezen.

Als een speler 1 of 6 heeft gegooid en hij stopt met zijn pion op een plaats waar nog informatie ligt, dan leest hij deze informatie alleen zelf. De informatie blijft voor de andere spelers geheim. Het kaartje wordt dan ook **dicht** teruggelegd. Komt een tweede speler met 1 of 6 op deze plaats, dan leest ook hij de informatie alleen zelf. Als een andere speler later 2, 3, 4 of 5 heeft gegooid en dit kaartje wil draaien, dan wordt het alsnog hardop voorgelezen en open neergelegd.



De spelers gebruiken het notitievel om aantekeningen te maken en om af te kruisen van welke verdachten, personeelsleden en ruimten men de kaartjes al kent. Bijvoorbeeld: verklaringen over het doen en laten van de diplomaat noteert u kort achter zijn naam.

Op deze manier komen de spelers steeds meer te weten en wordt er steeds meer van het mysterie onthuld.

Er is echter haast geboden. De trein vertrekt uit Parijs en wanneer hij in Istanbul arriveert, dan is het spel afgelopen en moeten de spelers de dader(s) bekend maken.

Onderweg krijgen de spelers extra informatie. Iedere keer als een speler de trein verzet naar een station met een 'T', dan mag hij ook nog een telegram over één der verdachten of over het slachtoffer uitkiezen. Telegrammen moeten altijd hardop worden voorgelezen. Ze vormen achtergrondinformatie, die erg nuttig kan zijn. Telegrammen zijn een extraatje. In dezelfde beurt mag een speler ook nog een ander kaartje lezen.

Besluit u onderweg een superaanwijzing te nemen, dan legt u één van uw twee fiches in het daarvoor bestemde vak midden op het bord (S) en scheurt voorzichtig Superaanwijzing I los. U moet altijd eerst superaanwijzing I nemen. Deze telt voor 6 andere aanwijzingen. Neemt u in een volgende beurt de tweede superaanwijzing, dan legt u ook uw tweede fiche in vak S. Superaanwijzing II telt voor 10 aanwijzingen.

## **DE TELLING**

Denkt één der spelers de dader(s) te weten, dan maakt hij zijn oplossing nog niet bekend maar schrijft hij hem op zijn notitievel.

De aanwijzingen die op dat moment openliggen worden geteld.

Heeft deze speler superaanwijzing I gebruikt, dan wordt er 6 bij opgeteld; heeft hij ook superaanwijzing II gebruikt, dan wordt er nog eens 10 bij opgeteld.

Dit totaal noteert die speler achter zijn oplossing op het notitievel.

De andere spelers spelen door tot ook zij een oplossing hebben gevonden óf tot de trein in Istanbul is gearriveerd. Dan wordt de goede oplossing voorgelezen, d.w.z. eerst superaanwijzing I, dan II en ten slotte de reconstructie.

Als er meerdere detectives met de goede oplossing zijn, dan gaat het erom wie de goede oplossing met het minste aantal aanwijzingen heeft gevonden.

## **Dit waren de spelregels**

Er zijn een aantal belangrijke kenmerken waar u rekening mee dient te houden.

- Elke zaak die u speelt is een nieuwe.

Dit betekent dat eventuele eigenschappen die een personage in een vorige zaak had, vervallen zijn. Als de barones in één zaak een in en in slechte vrouw is, dan kan zij in een volgende zaak een zeer braaf mens zijn. Iemand die in één zaak Pieterse heet, kan in een volgende zaak Klaasen heten, enz.

- Niemand liegt, maar de personages kunnen wel dingen verzwijgen.

Alle feiten die gepresenteerd worden zijn waar. Als iemand zegt dat hij tussen 5 en 6 zat te eten, dan is dat onomstotelijk waar. Hij kan dan ook niet tijdens dat uur even ergens anders heen geweest zijn, tenzij dat duidelijk wordt gezegd.



Als iemand een mening geeft over een ander persoon, dan kunt u dat met een korreltje zout nemen. Bijvoorbeeld als de actrice zegt: "Ik zou de graaf niet vertrouwen", dan hoeft dit niet te betekenen dat de graaf niet te vertrouwen is. Het kan waar zijn, maar het hoeft niet.

- Aanwijzingen en tips van personeel zijn erg belangrijk. Zij zijn nooit bedoeld om u op een dwaalspoor te brengen en verdienen het daarom zeker opgevolgd te worden.

- De dokter heeft het slachtoffer onderzocht. Hij kan meestal 1 of meer van de volgende vragen beantwoorden.

Wie is vermoord?

Waar vond de moord plaats?

Hoe vond de moord plaats?

Hoe laat vond de moord plaats?

- U moet geen karaktereigenschappen verbinden aan de verdachten als ze niet duidelijk in een zaak naar voren komen.

Eventuele (karakter)eigenschappen die u zich voorstelt bij een gokker of een barones zijn dus niet altijd van toepassing.

- Het personeel is natuurlijk altijd onschuldig. De dader of daders komen uit de 8 verdachten.

- De plattegrond van de trein kan belangrijk zijn voor de oplossing van een zaak.

- Als de plaats van de moord bekend is, verdient het aanbeveling daar eens een kijkje te nemen. Doorzoek de ruimte eens, ondervraag de personeelsleden ter plaatse, enz.

- Superaanwijzingen zijn er om u te helpen. Schroom niet er gebruik van te maken.

- Voor elke zaak die u speelt dient u er rekening mee te houden, dat de woorden "dader" en "moordenaar" ook vrouwelijk gebruikt kunnen zijn. Als u "moordenaar" leest, wil dat niet zeggen, dat u de vrouwelijke verdachten kunt schrappen.

---

