



Mystery Express

Amikor a vasúthoz jelentkeztem dolgozni, erről egy szó sem esett. Mert hogy van éjszakai pótlék, meg hétvégi pótlék, meg nemzetközi pótlék, azt mondták. De ki fogja nekem megfizetni, hogy egy gyilkosság történt a vonaton? Egy embert megöltek, méghozzá rögtön a párizsi indulás után! És nem elég, hogy a hullával együtt utazunk, még a gyilkos is fent van valamelyik kocsiában, hiszen csak nem ugrott le még Strasbourg előtt a robbogó szerelvényről! És ahogy láttam, Strasbourgban is csak felszálló utasunk volt. Ez azt jelenti, hogy egy gyilkossal osztozunk a kocsikon! Remélem, mire Isztambulba érünk, valaki csak kideríti, hogy ki és mivel ölte meg azt a szerencsétlent, és hogy hol, és legfőképp miért történt ez az egész. Na mindegy, én azért csak szépen kezelem a jegyeket, de ha Budapestre érünk, onnan már lehet telegrafálni, valaki csak rájön a dolog nyitjára, és a gyilkost a végállomáson már bilincssel várják a rendőrség emberei...

A társasjátékok egyik jól körülhatárolható fajtáját képezik a dedukción alapuló, logikát igénylő, az egyes eseteket kizáró, és így a helyes megfejtésre jutó nyomozós játékok. Ezek legismertebbike nem kétséges, hogy a CLUEDO, ami tulajdonképpen a műfaj koronázatlan királya. Ezt a zsánert kívánta újraalkotni, újragondolni és egy kicsit megfiatalítani a DAYS OF WONDER, amikor kiadta a MYSTERY EXPRESS nevű társasjátékot. A DOW-ra egyébként is jellemző (volt, és ma is az), hogy többféle játéktípusban kipróbálta magát. Van egyértelműen harci játéka (MEMOIR '44, [JEM magazin 12. szám](#)), de van erőforrás-gazdálkodós, építős játéka (CLEOPATRA AND THE SOCIETY OF ARCHITECTS, [JEM magazin 18. szám](#)), illetve klasszikus, kézből gazdálkodós kártyajátéka is (ez utóbbival érte el talán a legnagyobb közönség-sikert, ami nem más, mint a TICKET TO RIDE és mutációi, [JEM magazin 14. szám](#) és [19. szám](#)). A DOW úgy gondolta, hogy miért ne próbálná ki magát egy új terepen, és miért ne kreálna az ún. whodunit (ki tette) kategóriában is emlékeztetést. A MYSTERY EXPRESS-szel ez sikerült is neki, mert úgy őrzi a CLUEDO hagyományait, hogy tematikus köntösben még élvezetesebbé teszi a nyomozást.

Felszállás!

A játékhoz sok és jópofa alkatrészt kapunk, úgy mint a vonat felülnézeti keresztmetszeti rajzát, mint táblát, aztán a játékosokat jelölő színes figurákat, a hozzájuk tartozó jelölőket (amelyek a különleges képesség kijátszását is mutatják), egy saját színű paravánszerűséget, amiben a következtetéseinket vezetjük, továbbá távirat feladására szolgáló lapot, és még egy táskát, egy sípot, egy kalauzt, további jelölőket – egyszerűen Kánaán.

A vonat mozgását a táblán egy kis fekete vonattal ábrázoljuk, egyértelműsítve, hogy ennek a játéknak 6 fordulója van, bár az utolsó forduló nem igazi, ott már nem történik semmi, csak a végső következtetéseinket vetjük papírra. A megelőző fordulókban viszont az alábbiak szerint zajlik a játék:

A gyilkosság 4 elemének, a ki, hol, mivel és miért kérdéseknek megfelelően minden tényezőre 6 lehetséges válasz van, amelyek mindegyike 2-2 kártyán olvasható. Itt a jól megszokott tipikus karakterek, motivációk, eszközök (azaz elkövetési módok) vannak, a helyszínek pedig értelemszerűen a vonat egyes jellegzetes kocsijai. Mindegyikből egyet-egyét félreteszünk, ezek adják meg tehát, hogy mi történt valójában. Ezeket a tábla alá rejtjük, és természetesen csak a játék végén fedjük fel, hiszen ezeket kell kitalálni.

A játékot minden játékos 7-7 ún. bűnténykártyával kezdi, amelyeket véletlenszerűen kap meg, és amelyek a gyilkosság 4 eleméből egyet-egyét ábrázolnak. Ezek közül azt a tényezőt, amiből két egyforma kártyája is van a játékosnak már a kezdéskor, azonnal ki is lehet húzni.

A többit viszont ki kell találni, a kitalálás pedig úgy zajlik, hogy ha bármikor a játék során elégséges bizonyítékot szerzünk arról, hogy egy adott kártya mindkét létező példánya a játékban van, akkor biztosak lehetünk benne, hogy nem az került a tábla alá elrejtésre, tehát azt kihúzhatjuk a lehetséges verziók közül, méghozzá a paravánunkban rejtegetett dedukciós (következtetési) lapon.



A vonat nem vár, elindult már

Hogy hogy jutunk ezekhez az információkhoz? Nem máshogy, mint akciók révén.

A kezdőjátékoskal indulva és az óramutató járása szerint folytatva az éppen soron lévő játékos megnézi, hogy a vonatnak a következő állomásra érkezéséig mennyi idő áll rendelkezésre (pl. Strasbourg–München 5 óra). Ez azt jelenti, hogy a körben kijátszott akciók bele kell, hogy férjenek az adott számú órába, márpedig a választható akciók időbe kerülnek (kicsit úgy, mint a THÉBÁban).



Akciót úgy választunk, hogy a játékosfiguránkat egy adott kocsihoz tesszük, és végrehajtjuk (csak egyszer) az ott elérhető akciót. Ha még maradt időnk, mert pl. az 5 órából az akció csak 3-at vett el, akkor átmehetünk „ingyen” (=idő igénybevétele nélkül) egy másik kocsihoz, és ott még végrehajthatunk egy akciót.

Az akciók attól függenek, hogy melyik kocsihoz vagyunk. Az akciók – a részletes felsorolást mellőzve, de azért érzékeltetve a lényegüket – lehetővé teszik, hogy mások lapjaiba beletekintsünk, akár külön-külön, akár egyszerre, akár úgy, hogy csak mi látjuk, de akár úgy is, hogy mindenki láthatja őket. A bárhogy felfedett lapok (amiket vagy egy játékos társunk, vagy mindenki látott már) egy előttünk lévő dobópakliba kerülnek; ezeket egy új kör kezdetén újra felvesszük kézbe. Ezekből következtetéseket vonhatunk le, és már csak emberfeletti memória és számítógépszerű kombinatorikai készség kell, hogy pontosan eltaláljuk a megoldást. Na jó, túloztam, de az biztos, hogy laza partijátékként felfogva csak a fejünket fogjuk kapkodni, és elveszünk a részletekben, mert itt bizony figyelni kell.

Arcal a vasutas felé

Ha éppen ott járunk körünk végén, ahol a kalauz van, akkor még egy ingyen akciót is kapunk, amivel újabb 3 kártya egyikét nézhetjük meg és cserélhetjük be egy saját kártyánkra. Ez a 3 kártya a tábla egy kijelölt helyén fekszik képpel lefelé, és várja, hogy valaki lecsapjon rá. A kalauz hollétét mindig az határozza meg, hogy az egyes állomásokra érve felfedett kis kalauzjelölők melyik kicsit jelölik ki neki tartózkodási helyként.



A vonat útja során két helyen, Strasbourgban és Bécsben utasok szállnak fel, ami semmi más nem jelent, mint azt, hogy újabb két kis pakli tartalmába kukkanthatunk bele, ha éppen azt az akciót választjuk (ezekben a paklikban is ugyanaz van, tehát a bűntény elemeit tartalmazó kártyák).

A karaktereink különleges képességekkel is rendelkeznek, bár itt ne várjuk nagy kreativitást a játéktól. 5-ből 4 karakter belenézhet a színének megfelelő és egy másik játékos által letett kártyába (elkövető, helyszín, eszköz és indíték), az ötödiknek pedig minden körben plusz egy órája van akciói végrehajtására.

A menetrend mindennél fontosabb

Egy tényezőről még nem esett szó, ez pedig a mikor. Ezt a játék ún. időkártyákkal oldja meg, amelyeket a játékosok csak háromszor nézhetnek meg az egész játék során. A 8 különböző időpontot mutató időkártyákból 3-3 darab van, tehát amikor Strasbourgban, Bécsben és Budapesten megnézhetjük őket, jól kell figyelni, hogy melyik az, amelyikből csak 2 van a pakliban, a harmadik pedig a tábla alá rejtve mutatja a bűntett idejét.

Az időkártyák megnézésének a szabálya minden állomáson más-más: van, ahol a lapokat egyenként felfordítjuk, hogy mindenki lássa; van, ahol mindenki kap egy kis paklit, és azt nézheti egy ideig, majd továbbadja; és van, ahol három pakliba fordítjuk fel a lapokat. Egyébként mivel az időpontokat egy analóg, mutató (és ráadásul antik) óra mutatja, ember legyen a talpán, aki tud arra emlékezni, hogy éppen melyik időpont volt az, amiből nem hármát, csak kettőt látott.

Budapest állomás, Budapest állomás!

Legyünk büszkéek rá, hogy fővárosunk belekerült egy ilyen neves játékba, és még a játék menetében is különleges helyet foglal el ez a megálló, azaz az ehhez tartozó forduló. Itt ugyanis két különleges akció is történik. Egyrészt a játékosok egy kis papírkán sürgönyözhetnek (van, aki ezt a szót még ismeri?), azaz táviratot írhatnak és tippjeiket rögzíthetik. Ennek az az értelme, hogy ha egyenlőség van a játék végén a pontok tekintetében (márpedig ez előfordulhat, tekintve, hogy a bűntény helyesen eltalált jellemzői után 1-1 pontot kapunk, tehát összesen maximum 5-öt), akkor az nyer, aki már a végállomás előtt jól tippelte meg az eredményt. Viszont vigyázni kell, mert az ide leírt pontatlan válasz egy mínuszpontot jelent – ellentétben a végső eredmény meghatározásában elkövetett tévedéssel, ami csak simán nulla pont.

A másik különleges akció, hogy itt egyik lapunkat felfordítjuk, és ezt mindenki láthatja egészen a játék végéig, tehát ez is támpontot ad a jó tippeléshez.



Végállomás

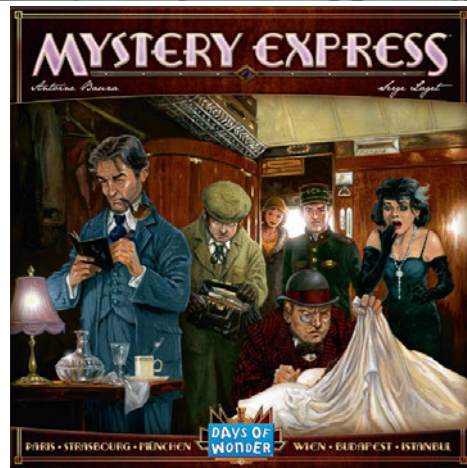
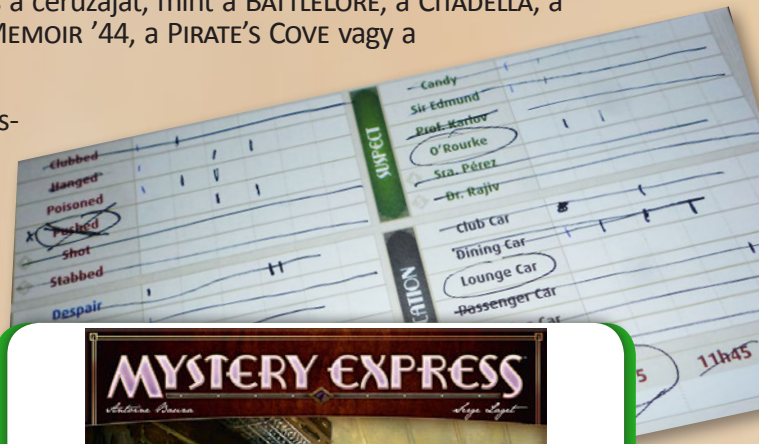
Amikor a vonat Isztambulba ér, mindenki felírja a szerinte helyes megoldást, majd hogy a feszültség tovább tartson, egyenként fordítjuk fel az addig a tábla alá rejtett lapokat, amelyek végül felfedik, hogy ki és miért ölte meg az áldozatot, hol, mivel, no és mikor. Ahogy írtam, a helyes válasz 1 pont, a helytelen 0 pont, a pont-egyenlőséget pedig úgy oldjuk fel, hogy megnézzük a budapesti táviratokon lévő helyes tippes számát.

A játék nem gyors, bár talán egy összeszokott és sokadszor játszó társaság számára lemehet 1 óra alatt; nekünk ennek kb. a kétszereséig tartott. A szerzők magukért beszélnek: ANTOINE BAUZA olyan játékokért „felelős”, mint a 7 CSODA, a KIS HERCEG vagy a Spiel des Jahres-díjas HANABI. A másik szerző neve sem ismeretlen, hiszen ő is – egyedül vagy társ-szerzőként – az alábbi játékokat „jegyzí”: CARGO NOIR, SENJI. Érdekesség, hogy a szintén a szerzőhöz köthető MYSTERY OF THE ABBEY valójában egy ugyanilyen játék, csak más helyszínen játszódik. Végül a grafikus JULIEN DELVAL listája is igazán impresszív, hiszen olyan játékokhoz adta a nevét és a ceruzáját, mint a BATTLELORE, a CITADELLA, a CLEOPATRA AND THE SOCIETY OF ARCHITECTS, a DOMINION, a MEMOIR '44, a PIRATE'S COVE vagy a TICKET TO RIDE.

Ennek megfelelően a játék szép, az alapmechanizmus közis-merten izgalmas, a vasutas tematika pedig jól illeszkedik az alaptörténethez. Nem vitás, hogy mindenkinek eszébe jutnak AGATHA CHRISTIE regényei, és a dizájn még rá is játszik erre. A játék azoknak ajánlható, akik szeretik a nyomozós játékokat, és nem riadnak meg egy olyan legalább másfél órás, agymozgató időtöltéstől, ahol nem nagyon tud senki sem a gondolataiba mélyedni, sokkal inkább sodorják magukkal az események, és egymást érik az interakciók. Ez tehát egy ízig-vérig társas játék!

Felszállás, egy újabb rejtély vár megoldásra!

drkiss



Mystery Express

Tervezők:	Antoine Bauza és Serge Laget
Megjelenés:	2010
Kiadó / Forgalmazó:	Days of Wonder / Compaya
Kategória:	Nyomozós játék
Ajánlott életkor:	12+
Játékosok száma:	3+5
Játékidő:	75 perc



kiadói
oldal



board
game
geek