

Traduction des règles de 27th Passenger – A Hunt On Rails

Ne vous lancez pas, sauf si vous avez une bonne raison de le faire. Votre meilleure chance est d'avoir l'air de quelqu'un sur qui les balles glissent. Puis au meilleur moment, vous agissez en un éclair et pendant que les autres clignent des yeux, vous êtes de nouveau à faire les yeux doux au reste du wagon. Peut-être qu'elle est la suivante sur votre liste, mais cela ne signifie pas qu'elle ne soit pas être traitée comme une dame, non?

1920, New York. La rumeur veut que certaines nuits, sur la voie de chemin de fer abandonnée entre Manhattan et Staten Island, les voyages soient chauds. Vous avez trouvé une note dans la poche de votre manteau, vous indiquant une heure et un lieu. "Un autre travail", vous pensiez. Ils vous ont offert un endroit pour jouer. Un tas d'autres joueurs, partageant vos compétences professionnelles renommées, ont dû également recevoir une offre. Vous prendrez tous le train en partance de Manhattan, avec plusieurs autres personnes n'ayant aucune idée dans quelle situation ils se trouvent. Seul un joueur, ou aucun, descendra au dernier arrêt de Staten Island.

Recueillez des informations pour identifier vos adversaires, utilisez vos techniques d'investigation pour différencier les passagers innocents et n'oubliez pas de garder un profil bas, car les autres vous cherchent de leur côté. Une fois que vous avez trouvé un adversaire, vous pouvez l'expulser, mais soyez prudent; tuer un passager innocent et vous dormirez avec les poissons.

Qu'y-a-t-il pour vous si vous gagnez ? De l'argent ? Des contacts ? Rien ne le mentionnait. Ce n'est pas grave, vous avez accepté de toute façon. "Bien", répondirent-ils, "les instructions détaillées suivront".

COMPOSITION DE LA BOITE

1 plateau double face
1 marqueur en bois
50 feuilles de déduction
27 cartes Passagers
36 cartes Action (6 par joueur)
16 cartes Compétences
18 cartes Déguisement
15 cartes Evènement
9 cartes Caractéristiques
6 cartes Initiatives
6 aides de jeu

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau au centre de la table. Choisissez l'une des deux faces en fonction du nombre de joueurs.
2. Placez le jeton rond sur l'emplacement du premier arrêt.
3. Formez une pile à côté du plateau avec les 9 cartes Caractéristique.
4. Mélangez les 18 cartes Déguisement et formez une pile à côté du plateau.

5. Prenez les cartes Evénement. Mettez de côté l'"Evénement Final". Séparez le reste en 3 piles en fonction de la couleur sur le verso des cartes (vert, orange, rouge) et mélangez-les séparément.

Selon le nombre de joueurs, prenez le nombre de cartes dans chaque catégorie :

Couleur de carte	3 à 4 joueurs	5 à 6 joueurs
Vert	3	4
Orange	3	4
Rouge	3	3

Puis formez une pile en plaçant la carte "Evénement Final" en dernier, les cartes rouges sur celle-ci, suivie par les cartes oranges et, enfin, les cartes vertes sur le dessus. Placez cette pile à côté du plateau.

6. Révélez la première carte Evénement qui s'appliquera lors du premier tour de jeu.
7. Donnez à chaque joueur les 6 cartes Action de sa couleur préférée.
8. Mélangez les cartes Passager et formez une pile à côté du plateau.
9. Chaque joueur pioche une carte Passager, la regarde et la garde face cachée devant lui. Ceci est son identité secrète.
10. Prenez de la pile des cartes Passager autant de nouvelles cartes Passagers qu'indiqué par le numéro situé sur la première station du plateau (selon le nombre de joueurs) et placez-les face cachée sur le 1^{er} emplacement du plateau.
11. Mélangez les cartes Compétence et donnez en 2 au hasard à chaque joueur.
12. Prenez les cartes Initiative en fonction du nombre de joueurs (par exemple pour quatre joueurs prendre les cartes Initiative 1, 2, 3 et 4), mélangez-les et donnez une à chaque joueur au hasard.
13. Donnez à chaque joueur une feuille de déduction.
14. Placez les cartes restantes dans la boîte.

BUT DU JEU

"Découvrir et assassiner tous vos adversaires - être le dernier- avant que le train arrive à destination ..."

IDENTITE DES JOUEURS ET CARACTERISTIQUES

Chaque joueur possède une carte d'identité unique, qui correspond à un passager particulier. Chaque carte Identité affiche la combinaison unique de trois caractéristiques (apparence, odeur et voix) de ce passager. Sur la feuille de déduction de chaque joueur que vous pouvez voir les 27 passagers qui sont à bord du train, ainsi que la combinaison unique des trois traits de chaque passager.

Pendant le jeu, vous pouvez marquer les noms des passagers que vous avez innocentés (cf. "Phase de Station" et "Action Intrigue" ci-dessous), rétrécissant ainsi le nombre de suspects. Vous pouvez également essayer de rechercher des adversaires spécifiques en découvrant leurs caractéristiques particulières (cf. "Action Enquête" ci-dessous).

DESCRIPTION D'UN TOUR

Chaque tour est constitué de 2 phases : une Phase de Station et une Phase de Voyage

Phase de Station :

Durant le 1^{er} tour cette phase n'est pas jouée, jouez directement la Phase de Voyage.

Au début de chaque Phase de Station, procédez comme suit :

1. Retournez les cartes Passagers qui sont sur le 3^{ème} emplacement du plateau afin que chaque joueur puisse voir leur identité, puis déplacez-les vers la défausse.
2. Déplacer les passagers d'un emplacement vers la droite : les passagers sont déplacés du 2^{ème} emplacement vers le 3^{ème} emplacement et ceux du 1^{er} emplacement vers le 2^{ème} emplacement.
3. Avancer le marqueur en bois jusqu'à la prochaine station.
4. De nouveaux passagers montent dans le train. Placez face cachée sur le 1^{er} emplacement de nouvelles cartes Passagers provenant du haut de la pile correspondante. Le nombre de nouvelles cartes Passagers est indiqué par le numéro indiqué au-dessus de la station où se trouve le marqueur en bois.
5. Tirez la prochaine carte Événement et placez-la au dessus de la carte Événement précédemment active. Si l'événement doit s'appliquer immédiatement, appliquez-le. La carte Événement est considérée comme active jusqu'à ce qu'une nouvelle carte la recouvre.

Maintenant, vous pouvez procéder à la phase Voyage.

Phase de Voyage :

Pendant la Phase de Voyage tous les joueurs choisissent simultanément la carte Action qu'ils veulent jouer, secrètement. Chaque joueur place la carte Action choisie face cachée devant lui. Lorsque tous les joueurs sont prêts, la résolution des actions commence par ordre croissant :

1. Enquête, Suivre, Recherche
2. Assassinat
3. Intrigue
4. Tromperie

Chaque joueur conserve sa carte Action face cachée, jusqu'à ce que le tour de l'action de sa carte. Il est conseillé que le joueur le plus expérimenté déclare le tour d'action

DESCRIPTION DES CARTES ACTION

1. Investigation

Choisissez cette action lorsque vous voulez trouver des informations sur l'identité secrète d'un autre joueur.

Au cours de cette action vous choisissez un adversaire et enquêter sur l'une de ses caractéristiques de votre choix (look, parfum ou voix). Pour ce faire, prenez la pile des neuf cartes Caractéristiques et choisissez les trois cartes correspondant aux caractéristiques qui vous intéresse (par exemple, voix profonde, voix douce, voix aiguë). Puis donnez-les à l'adversaire que vous voulez, qui en retour vous rendra la carte qui correspond à son identité secrète. Notez sur votre feuille l'information obtenue, mélanger à nouveau ces 3 cartes pour leur prochaine utilisation.

Chaque joueur dispose également de deux cartes Action Enquête à usage unique. Un joueur peut choisir de jouer l'une de ces cartes à la place de la carte Enquête classique. Ces cartes sont également révélées dans le premier tour d'action, en même temps que les cartes Enquête classiques.

RECHERCHE : Cibler un adversaire et enquêter sur une caractéristique de votre choix. Le joueur ciblé ne peut utiliser l'action Profil-bas (Low-Profile) pour annuler l'enquête (cf. 4. Tromperie).

SUIVRE : Cibler un adversaire et enquêter sur une caractéristique de votre choix. Le joueur ciblé ne peut utiliser une carte Déguisement pour annuler l'enquête (cf. 4. Tromperie).

Après avoir effectué l'action d'enquête, tout joueur qui a utilisé l'un des deux cartes à usage unique ci-dessus, l'a défausse dans sa défausse personnelle.

"J'ai trouvé la note sous le siège, exactement là où il m'a dit qu'elle serait. La note disait qu'au quatrième arrêt, un des autres joueurs avait été informé de laisser une cigarette allumée sur son siège et de changer de voiture. Eh bien ce serait inconsidéré, n'est ce pas ?

"Nous tenons à vous rappeler que les passagers innocents ne doivent en aucune manière être gravement blessés, ou bien les chiens mordront", disait-il. Des chiens. Charmant.

Un pyromane quelque part dans le train, des chiens qui mordent, et maintenant un foutu prêtre venu s'asseoir en face de moi. Un jour dans la vie "

2. Assassinat

Choisissez cette action lorsque vous voulez éliminer un autre joueur.

Au cours de cette action, nommer le passager (par exemple Dancer) que vous voulez assassiner.

Assassinat réussi : Si l'un des joueurs a l'identité du passager nommé, il doit révéler sa carte Passager - le jeu est terminé pour lui. C'est considéré comme un assassinat réussi et vous

piochez une carte Déguisement comme une récompense. Tous les joueurs doivent maintenant effacer de leur feuille le passager qui a été assassiné.

Assassinat d'un innocent : Si aucun joueur n'a l'identité de ce passager, ceci signifie que le passager que vous avez tué était innocent. Vous devez révéler votre propre identité secrète et quitter le jeu. Ensuite, le reste des joueurs doit effacer de leur feuille à la fois l'identité du passager innocent et l'identité du joueur qui a commis l'assassinat.

"Elle entra dans la voiture et marcha dans l'allée, sentant leurs yeux sur elle. Elle était gracieuse. Même quand elle a trébuché sur ses talons et est tombé sur lui, glissant le mince poignard dans son cœur avec une main tout en couvrant sa bouche avec l'autre, sans que personne ne remarque rien. Comme ils auraient voulu être ce gars chanceux, pour obtenir un sourire et un clin d'œil lorsqu'elle se leva, elle redressa ses vêtements et se dirigea vers la prochaine voiture, aussi vite qu'elle était venue "

3. Intrigue

Choisissez cette action lorsque vous souhaitez exclure certains suspects à partir de votre feuille. Intrigue se compose de deux actions et vous effectuez les deux, sous réserve de tout autres règles comme par exemple à cause d'une carte Evènement. Les deux actions sont les suivantes :

Observation : Regardez les passagers qui sont sur le 1^{er} emplacement du plateau. Ce sont les passagers qui viennent de monter dans le train. Vous pouvez les effacer de votre feuille, car ils sont considérés comme innocents. Si vous ne les observez pas pendant qu'ils montent dans le train, vous devrez attendre trois rounds pour réaliser qu'ils y étaient (phase de la station).

Intimidation : Regardez la carte du dessus de la pile des passagers et effacez ce passager de votre feuille. C'est également un passager innocent, qui va monter dans le train à la station suivante. Décidez si vous allez laisser le passager monter à la station suivante, en remettant la carte face cachée sur le dessus de la pile des passagers ou si vous voulez lui faire peur et le convaincre d'attendre un peu plus longtemps avant de monter dans le train, en plaçant la carte face cachée au fond de la pile.

"Je vous le dis, cela fut le plus étrange trajet en train de ma vie. Alors que je finissais mon café et que je mettais lentement mon papier de côté, est arrivé ce monsieur qui m'a inspecté pendant un certain temps. Il m'a demandé si j'allais partir bientôt et dès que je lui ai dit que mon arrêt était le prochain, il devint un autre homme. Il m'a agrippé par le revers, a pointé un pistolet contre mon torse et m'a dit de choisir de rester dans le train et de me taire ou bien de mourir. Je jure devant Dieu, Maggie, qu'est ce que j'allais faire à Staten Island en plein milieu de la nuit ?"

4. Tromperie

Choisissez cette action lorsque vous pensez que quelqu'un est sur le point de vous examiner et que vous voulez vous défendre. La tromperie correspond à deux actions disponibles et vous ne pouvez effectuer que l'une d'entre elles.

Profil bas : Après qu'un joueur vous ait ciblé par une investigation, vous devez révéler votre carte et annuler son investigation. Cela se produit immédiatement après qu'un autre joueur ait

lancé une investigation sur vous. Outre l'annulation de l'investigation, vous pouvez aussi jouer une carte **Déguisement** afin d'enquêter sur le joueur qui vous avait ciblé sur une caractéristique de votre choix.

Remarque : L'action profil bas est utilisée pour annuler une seule investigation contre vous. Si, plus tard dans le même tour quelqu'un d'autre veut investiguer sur vous, vous ne pouvez pas utiliser de nouveau l'action profil bas.

Déguisement : Si personne ne vous a investigué durant ce tour, piochez 2 cartes de la pile **Déguisement**, choisissez en une et remettez l'autre au fond de la pile.

J'ai remarqué qu'il m'avait regardé une ou deux de fois. Il a probablement pensé qu'il était discret, je pensais le contraire. Etait-il un joueur ou me trouvait-il plaisant ? C'est alors que le pauvre garçon vint près de moi et commença à me renifler; maintenant je ne sais pas s'il était un joueur vraiment stupide ou un gars vraiment effrayant.

Bien sûr, j'avais déjà bougé à côté de l'homme en costume, qui puait l'alcool, la sueur et la cigarette, donc mon ami renifleur aurait continué à renifler pendant un certain temps avant de réaliser que je n'avais pas de parfum.

Ce n'était pas difficile pour moi, de sentir le patchouli et la cannelle lorsqu'il se rapprocha. Oh, pauvre garçon. Cela va être le début d'une belle amitié.

DESCRIPTION DES AUTRES CARTES

Cartes Initiatives

Les cartes Initiative sont utilisées pour déterminer l'ordre des joueurs dans le cas où deux ou plusieurs joueurs ont choisi la même carte d'action.

Si deux ou plusieurs cartes d'action sont révélés dans la même tour d'action, tous les joueurs actifs doivent montrer leurs cartes Initiative. Le premier joueur à accomplir son action est celui avec la valeur d'initiative la plus élevée. Tous les autres joueurs suivent dans l'ordre décroissant, jusqu'à ce que tous les joueurs qui participaient à l'action spécifique aient terminé leur tour.

Puis chacun de ces joueurs, en commençant par celui possédant la plus grande initiative, décide s'il veut garder sa propre carte Initiative ou bien prendre la carte Initiative de l'un des autres joueurs qui ont joué la même action que lui. Une fois qu'un joueur choisit une carte Initiative, il la place face cachée devant lui et personne ne peut le prendre.

Important : Les cartes Initiative ne sont pas utilisées durant l'action **Assassinat**. Si deux ou plusieurs joueurs choisissent l'action **Assassinat**, ils effectuent tous l'action en même temps. Pour éviter tout malentendu, chaque joueur doit écrire sur sa feuille le passager qu'il veut assassiner avant de le nommer à haute voix.

Cartes Déguisements

Les cartes **Déguisement** sont utilisées comme un moyen d'annuler une action d'investigation dont vous êtes la cible. Quand un adversaire tente de vous investiguer, au lieu de lui révéler la caractéristique de son choix, vous pouvez lui donner la carte **Déguisement** correspondante (si vous l'avez dans votre main). Son investigation est alors annulée. Après avoir joué une carte **Déguisement**, vous devez la défausser face cachée. Vous pouvez utiliser autant de cartes **Déguisement** que vous le souhaitez au cours d'un tour.

En outre, les cartes *Déguisement* peuvent être utilisées après l'action profil bas. En défaussant une carte *Déguisement*, vous pouvez investiguer le joueur qui vous avait ciblé.

Remarque : Un joueur ne peut jamais avoir plus de deux cartes *Déguisement* dans sa main. Il peut encore tirer de nouvelles cartes *Déguisement* chaque fois qu'il y est autorisé dans le jeu, mais il doit défausser toutes les cartes en excès de sorte qu'il reste toujours avec un maximum de deux cartes en main.

Astuces : les cartes *Déguisement* peuvent être acquises à bien des égards

- Après avoir réussi un assassinat
- Après l'utilisation de l'action *Déguisement* sur la carte action *Tromperie*
- Lorsque vous utilisez des cartes *Compétence* (par exemple *Cunning*)
- Selon une carte *Événement* (par exemple *Pas de fumée sans feu*)

Cartes Compétences

Chaque joueur commence avec deux cartes *Compétence* à usage unique. Certaines cartes *Compétence* permettent au joueur d'enfreindre certaines règles du jeu, tandis que d'autres donnent au joueur la possibilité d'effectuer deux actions à la fois.

Chaque carte *Compétence* sur sa moitié supérieure montre l'action qui la déclenche (par exemple la carte de compétence *Gras* est déclenchée après qu'un joueur effectue une action d'assassinat). Une fois que vous effectuez une action qui correspond à l'une de vos cartes *Compétence*, vous pouvez la révéler et l'appliquer en suivant les instructions écrites sur la moitié inférieure de la carte. C'est une action supplémentaire et elle est effectuée juste après votre action de base. Après cela, défaussez la carte *Compétence* sur votre pile de défausse personnelle.

DESCRIPTION DÉTAILLÉE D'UN TOUR DE JEU

Maria, Alex, Eva, Nick et Olga jouent une partie à 5 joueurs. Ils viennent de terminer le 6^{ème} tour, au cours duquel Olga a été assassinée avec succès par Maria. Ainsi, seulement quatre d'entre eux continueront le 7^{ème} tour.

Les joueurs révèlent les deux cartes *Passager* qui sont sur le 3^{ème} emplacement du plateau et rayent leur nom sur leur feuille de déduction. Puis ils déplacent les cartes *Passager* du 2^{ème} emplacement vers le 3^{ème} et les trois cartes *Passager* du 1^{er} emplacement vers le 2^{ème} emplacement (voir photo). Ils déplacent ensuite le jeton rond sur la 7^{ème} station et selon le nombre au-dessus de cette station, ils tirent les deux premières cartes *Passager* de la pile et les placent face cachée sur le 1^{er} emplacement du plateau. Enfin, ils révèlent une nouvelle carte *Événement* *Jaune*, qui se trouve être la carte de *Événement* "*Pas de fumée sans feu*".

La phase de *Station* est maintenant terminée et les joueurs vont poursuivre avec la phase de *Voyage*. Tous les joueurs choisissent simultanément une de leurs cartes d'action et la place face cachée devant eux. Quand tout le monde l'a fait, Maria, la joueuse la plus expérimentée, annonce que l'action *Investigation* sera la première. Nick et Alex révèlent leurs cartes, Nick a choisi l'action *Investigation* et Alex a choisi l'action *Recherche* (qui est jouée comme une *Investigation*). Ayant choisi la même action, ils révèlent leur carte *Initiative*. Alex a la carte

Initiative avec le numéro 2, tandis que Nick a la carte Initiative avec le numéro 4, donc Nick joue en premier.

Nick décide d'investiguer Eva. Il veut savoir la caractéristique du regard d'Eva, donc il prend les 9 cartes Caractéristique et lui donne les trois cartes Regard secrètement. Eva est chanceuse puisqu'elle possède une carte Déguisement Regard. Elle la montre discrètement à Nick et la défausse face cachée, annulant l'investigation. Cependant, Nick pioche une carte Déguisement, à cause de la carte Evènement de ce tour est "Pas de fumée sans feu".

Puis c'est au tour d'Alex. Il déclare qu'il veut investiguer Maria. Maria a choisi la carte d'action Tromperie et elle est obligée de la révéler, puisqu'elle a été ciblée par une investigation. Cependant, elle ne peut pas annuler l'investigation d'Alex, parce qu'il l'a ciblé avec sa carte Recherche. Alex prend les 9 cartes de fonction et donne secrètement à Maria les trois cartes Caractéristique Voix. Maria, dont l'identité secrète est le "chercheur", choisit et donne à Alex, la carte "Deep Voice". Alex écrit cette information sur sa feuille de déduction, il mélange les cartes Caractéristique et défausse sa carte Recherche à usage unique dans sa défausse personnelle. Nick peut maintenant choisir s'il veut échanger sa carte Initiative avec Alex. Il décide de prendre la carte Initiative avec le numéro 2, donc Alex prend la carte qui reste avec le numéro 4.

L'action Investigation est terminée. Maria déclare que c'est au tour de l'action Assassinat, mais personne n'a choisi cette action. Les joueurs procèdent maintenant à l'action Intrigue. Eva a choisi l'action Intrigue et révèle sa carte action Intrigue. Elle regarde les deux cartes Passager qui sont sur le 1^{er} emplacement du plateau et raye ces deux passagers innocents de sa feuille de déduction. Elle regarde ensuite la carte Passager du haut de la pile et raye également ce nom de sa feuille de déduction. Elle décide enfin de placer cette carte Passager au bas de la pile des cartes Passager. En plus de cela, elle révèle sa carte Compétence "Sharp", qui lui permet de regarder également les trois passagers sur le 2^{ème} emplacement du plateau. Puis elle défausse la carte Compétence qu'elle vient d'utiliser.

Maintenant il est temps pour la 4^{ème} action d'être jouée, c'est à dire la Tromperie. Maria est la seule à avoir choisi l'action Tromperie. Si personne n'avait investigué Maria, elle aurait maintenant révélé sa carte d'action, et tiré 2 cartes Déguisement, en aurait gardé une. Cependant, Maria a déjà utilisé sa carte Tromperie, il n'y a rien à faire de plus et le 7^{ème} tour est terminé.

FIN DE LA PARTIE

Si à n'importe quel moment du jeu, il ne reste ya un seul joueur en vie, le jeu s'arrête et ce joueur est déclaré vainqueur. Il est le 27^{ème} passager.

Remarque : le jeu peut se terminer avant que le train atteigne sa destination finale. Si le train arrive à la dernière station, la carte Évènement Final "Grand Appel" est appliquée. A la fin du tour, chaque joueur doit effectuer une action Assassinat. Si après cela, deux ou plusieurs joueurs restent en vie, le jeu est terminé et personne ne gagne.

TRADUCTION DES CARTES

Cartes Déguisement

Défausser pour annuler l'investigation correspondante contre vous ou défausser après Profil-bas pour investiguer le joueur qui vous ciblait

Cartes Initiative

Révéler là lorsque vous avez choisi la même action qu'un autre joueur. La valeur la plus haute l'emporte, sauf pour l'action Assassinat.

Cartes Compétences

- Audacious (Audacieux) : Effectuez deux actions Intimidation
- Bold (Téméraire) : Intimidation et défausser une carte Déguisement
- Cautious (Prudent) : Effectuez une action Investigation
- Charismatic : Effectuez une action Investigation
- Copycat (Imitateur) : Prenez une carte Déguisement d'un autre joueur
- Cunning (Rusé) : Tirer deux cartes Déguisement
- Focused (Concentré) : Effectuez une action Investigation additionnelle si possible contre un joueur différent
- Ingenious (Ingénieux) : La cible de votre Investigation doit défausser une carte Déguisement avant que vous choisissiez une caractéristique à investiguer
- Lucky (Chanceux) : Vous restez en jeu même si vous assassinez un passager innocent
- Opportunist : Effectuez une action Observation
- Patient : Tirer 2 cartes Déguisement, vous pouvez en défausser une pour investiguer un joueur qui vous cible.
- Selfish (Egoïste) : Les autres personnes ne peuvent pas effectuer d'action Intimidation
- Sharp (Précis) : Vous pouvez aussi regarder aux passagers sur le 2^{ème} emplacement du plateau
- Specialist : Après un assassinat réussi reprenez toutes vos cartes action et Compétences défaussées
- Swift (Véloce) : Effectuez une action Assassinat

- Trigger happy (Gâchette facile) : Effectuez une action Assassinat additionnelle. Si au moins l'une d'elles est réussie, vous restez en jeu.

Cartes Evènement Verte :

- Bite the bullet (Mordre la balle) : Les joueurs ne piochent pas de cartes
Déguisement pour aucune raison
- Chase your tail (Chassez votre queue) : Chaque joueur pioche une carte
Déguisement
- Fool me twice (Trompe moi deux fois) : A la fin de ce tour, les joueurs reprennent toutes cartes qui seraient défaussées
- Last cigarette (Dernière cigarette) : Les joueurs ne peuvent pas utiliser leurs cartes
Compétence
- Raised Collar (Col relevé) : Un joueur peut défausser l'une de ses cartes
Compétences pour annuler une action Investigation qui vous cible
- Rat race (Course de rat) : Les joueurs ne peuvent pas regarder la pile des cartes
Passager pour n'importe quelle raison

Cartes Evènement Orange :

- Dead bullets (Balles mortes) : Chaque joueur peut récupérer l'une de ses cartes
Compétences
- Miss no chance (Ne manquez aucune chance) : Après un assassinat réussi, le joueur peut prendre l'une des cartes Compétence du joueur tué
- No fire no smoke (Pas de fumée sans feu) : Chaque joueur, qui annule une Investigation par un Déguisement, peut piocher une carte Déguisement
- No more lies (Plus de mensonges) : Durant l'action Observation, les joueurs peuvent regarder les cartes du 2^{ème} emplacement du plateau au lieu du 1^{er} emplacement
- Wild mood tonight (Humeur sauvage ce soir) : Chaque joueur mélange ses cartes action, en choisi une aléatoirement et la place face cachée devant lui ; il ne peut pas l'utiliser durant ce tour
- Wrong train (Mauvais train) : Un passager supplémentaire descend du train ce tour

Cartes Evènement Rouge :

- Finish the job (Finir le boulot) : A la fin de ce tour, chaque joueur peut effectuer une action Assassinat

- Like cat & mouse (Au chat et à la souris) : Chaque joueur qui effectue une Investigation réussie doit révéler à sa cible sa propre caractéristique
- Stowaway (Passager clandestin) : Révéler la carte du 1^{er} passager qui descend du train dans ce tour
- The big call (Le grand appel) : A la fin de ce tour chaque joueur doit effectuer une action Assassinat. Si après cela, au moins deux joueurs sont toujours vivant, le jeu s'arrête et aucun joueur n'est gagnant
- Under the smoke (Sous la fumée) : Pour pouvoir effectuer un assassinat, les joueurs doivent défausser une carte Compétence ou une carte Déguisement
- Watch your back (Surveiller ses arrières) : Utiliser les cartes Initiative pour déterminer l'ordre des joueurs pour l'action Assassinat