

CONTENU

- 120 CARTES :
 - 40 CARTES AMULETTE
 - 30 CARTES VOYAGE
 - 50 CARTES ÉPREUVE
- 1 PLATEAU DE JEU
 - RECTO - ASIE : 2 À 4 JOUEURS
 - VERSO - EUROPE : 4 À 6 JOUEURS
- 6 PLATEAUX JOUEUR SAC À DOS
- 6 PIONS
- 41 JETONS



RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU

Pékin Express, le jeu, est une course dans laquelle les joueurs se déplacent à travers l'Asie ou l'Europe, pour atteindre l'arrivée en premier et collectionner le plus d'amulettes possible. Mais attention, seul le plus riche remportera la partie.

MISE EN PLACE DU JEU

Placez le plateau au centre de la table sur la face de votre choix, en fonction du nombre de joueurs.

(Asie : 2 à 4 joueurs ; Europe : 4 à 6 joueurs)

Placez les jetons à côté du plateau.



Cartes Voyage

Cartes Amulette

Chaque joueur choisit un pion qu'il place sur la ville de départ (Bombay ou Stockholm) et un plateau joueur sac à dos de la couleur correspondante au pion.

Ce plateau joueur est divisé en 2 parties : à gauche, côté sac à dos pour déposer les cartes **Voyage** et à droite, côté amulette pour ranger les cartes **Amulette**.

Montez les séparateurs de rangement comme ci-dessous et placez-les dans le fond de la boîte.



Séparez les cartes **Amulette** des autres cartes, puis mélangez-les et faites une pioche face cachée.

Séparez les cartes **Épreuve** des autres cartes, puis mélangez-les et faites une pioche face cachée.



Regardez le bas des cartes **Voyage** et ne gardez que celles qui correspondent au nombre de joueurs présents (2, 3, 4, 5 ou 6).

Mélangez ces cartes en une pioche face cachée, qui sera désignée comme la pioche Voyage. Les autres cartes sont remises dans la boîte et ne seront pas utilisées.

Nombre de joueurs



Prévoyez de la place à côté du plateau, 2 **défausses** : une pour les cartes **Voyage** et l'autre pour les cartes **Épreuve** que vous avez joué.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue en une suite de plusieurs manches, que l'on appellera « épisodes ». Une partie est constituée en moyenne de 2 ou 3 épisodes.

ÉPISODE 1

1) DISTRIBUTION

Prenez toutes les cartes de la pioche Voyage. Distribuez ensuite 5 cartes à chaque joueur. S'il en reste, placez les cartes restantes faces cachées dans la **défausse** des cartes **Voyage**.

2) CHOIX DES CARTES

Tous les joueurs, simultanément, choisissent une des 5 cartes qu'ils ont en main et placent cette carte face cachée sur leur plateau joueur du côté gauche (sur le sac à dos). Puis, simultanément, ils passent les 4 cartes restantes à leurs voisins de gauche. Recommencez jusqu'à ce que tous les joueurs aient 5 cartes sur leur sac à dos.

3) ÉTAPES

- Les joueurs prennent les cartes **Voyage** de leur sac à dos dans leur main. Si un joueur a la carte **Drapeau Rouge**, il la joue immédiatement et récupère le jeton drapeau rouge qu'il place devant lui.
- Le joueur ayant le jeton drapeau rouge peut jouer une carte de sa main ou passer son tour. S'il arrive dans une ville en premier, il pioche une amulette et place un jeton étape sur la ville.
- Le joueur à sa gauche peut jouer une carte de sa main ou passer son tour. Et ainsi de suite.
- Il est possible pour tous les joueurs de passer leur tour, puis de rejouer au tour suivant, à moins que tous les joueurs passent leur tour (dans ce cas-là l'épisode est terminé). Toutes les cartes **Voyage** jouées sont placées dans la **défausse**.

IMPORTANT : Le but du jeu est d'être le plus riche, et donc d'essayer d'avoir le plus d'amulettes possible. Pour gagner ces amulettes, vous devez arriver en premier dans les villes.

Quand vous arrivez en premier dans une ville, piochez une carte **Amulette**, sans la regarder, puis posez-la sur votre plateau joueur du côté droit (sur l'amulette). Placez un jeton étape sur la ville (sous votre pion) pour indiquer que l'amulette de cette ville a déjà été prise.

Vous pouvez aller dans une ville où l'amulette a déjà été trouvée, mais vous ne piocherez pas de carte **Amulette**.

4) FIN D'UN ÉPISODE

L'épisode se termine lorsque tous les joueurs décident de passer leur tour (ou qu'un joueur arrive à la ville d'arrivée et met fin à la partie).

ÉPISODES 2, 3, 4...

Tous les joueurs gardent leurs amulettes et leurs drapeaux noirs, et défaussent les autres cartes. Prenez ensuite toutes les cartes **Voyage** défaussées, rajoutez à ce paquet 1 carte **Amulette** (ajoutez-en une 2ème si vous êtes 5 ou 6 joueurs). Mélangez-les puis distribuez-les pour que chacun ait 5 cartes. Puis recommencez un tour comme dans l'épisode 1.

FIN DU JEU

Le premier joueur qui arrive à Pékin ou à Lisbonne pioche 3 cartes **Amulette** et met immédiatement fin à la partie.

Chaque joueur **additionne** la valeur de toutes les amulettes de son plateau joueur. Attention, chaque carte **Drapeau Noir** fait perdre au joueur qui la possède, sa carte **Amulette** la plus forte.

Le joueur le plus riche remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur le plus proche de la ville d'arrivée (moins de trajets) qui remporte la partie.

LES CARTES VOYAGE QUI PEUVENT ÊTRE JOUÉES À VOTRE TOUR



CARTES VOITURE (X9), BUS (X7), BATEAU (X5) :

Avancez votre pion sur la prochaine ville, en passant par le trajet correspondant. Vous pouvez aller dans une ville où se trouvent déjà un ou plusieurs adversaires. Vous pouvez aller dans une ville où l'amulette a déjà été trouvée.



CARTE VOITURE BONUS (X1) :

Avancez votre pion une ou deux fois en passant par des trajets « voiture ». Piochez une carte amulette uniquement lorsque vous avez atteint la ville d'arrivée (si vous êtes le premier).



CARTE STOP VOITURE (X1) :

Avancez en voiture et gardez la carte devant vous, face visible. Jusqu'à votre prochain tour, les adversaires ne pourront pas jouer de carte **Voiture** ou **Voiture Bonus** pour avancer. À votre prochain tour, défaussez la carte **Stop Voiture** avant de jouer.



CARTES DÉFI (X3) :

Choisissez un adversaire, défaussez la carte **Défi**, puis piochez une carte **Épreuve**. Si vous gagnez l'épreuve, changez vos pions de place avec votre adversaire. Sinon, chaque pion reste à sa place.



CARTES DRAPEAU NOIR (X2) :

Jouez immédiatement cette carte, même si ce n'est pas votre tour, lorsqu'un pion adverse arrive dans la même ville que vous OU lorsque vous arrivez dans la même ville qu'un adversaire. Donnez cette carte à l'adversaire. Si vous la gardez jusqu'à la fin du jeu, cette carte vous fera perdre votre carte **Amulette** la plus forte. Si par malheur, vous possédez les 2 drapeaux noirs, vous ne pouvez en donner qu'un seul à chaque fois.



CARTE DRAPEAU ROUGE (X1) :

Doit être jouée en début d'épisode pour récupérer le jeton drapeau rouge et jouer en premier.



CARTE IMMUNITÉ (X1) :

Peut être jouée si vous le souhaitez, quand un adversaire vous défie. L'épreuve est annulée et vos pions restent à leurs places.

LES CARTES AMULETTES (X40)

Ces cartes ne sont pas jouées. Conservez-les pour compter vos gains en fin de partie. Quand vous en piochez une, placez-la face cachée, sans la regarder sur le plateau joueur côté droit (sur l'amulette).



Attention !



Présence de petites pièces.
Danger d'étouffement.

Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier. Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant.

©PÉKIN EXPRESS® 2005 – Métropole Télévision

Fabriqué en Europe



Lansay

112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE
www.lansay.fr

AUTEUR : FLORIAN SIRIEIX