

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# RÈGLE DU JEU DE SOCIÉTÉ



**P**ékin Express est un jeu de course et de bluff. Le but est de gagner de précieuses amulettes au cours de voyages sur plusieurs continents. Les joueurs dirigent en secret des équipes qu'ils devront mener à la victoire. Attention, différents événements surviendront, il faudra les gérer au mieux. La rapidité seule ne suffira pas. Soyez rusés et devinez le jeu des autres joueurs pour gagner Pékin Express.

Nombre de joueurs : 3 à 5 joueurs • À partir de 10 ans • Type : course et stratégie



## BUT DU JEU :



Accumuler le plus d'amulettes au cours des 4 étapes pour gagner la partie. Une étape se joue en partant de la case Départ pour rallier l'Arrivée le plus rapidement possible.

*Pour une partie plus rapide, les joueurs peuvent décider de ne jouer que 2 ou 3 étapes.*

## Matériel :

- 2 plateaux recto verso représentant 4 étapes (Amériques, Europe, Afrique et Asie/Océanie)
- 8 pions équipes (8 couleurs)
- 16 cartes Objectif sur lesquelles figurent 4 équipes (représentées par des pions de couleur)
- 35 tickets « Transport » (en km/h) numérotés de 10 à 44
- 24 jetons Rencontre :
  - 1 > immunité (recto noté 31)
  - 2 > dépasser
  - 2 > échanger
  - 2 > double médaille
  - 3 > simple médaille
  - 3 > perte de médaille
  - 3 > blesser
  - 4 > reculer de 2 villes
  - 4 > bloquer
- 54 pions amulettes :
  - 10 représentant 20 amulettes
  - 10 représentant 10 amulettes
  - 14 représentant 5 amulettes
  - 10 représentant 2 amulettes
  - 10 représentant 1 amulette
- 1 réglette représentant les pions équipes avec l'emplacement pour les jetons « Rencontre ».

## PLATEAUX DE JEU :

Les plateaux représentent un réseau de villes et de routes que les joueurs vont parcourir sur les différents continents (Amériques, Europe, Afrique et Asie/Océanie). Le jeu contient 2 plateaux de jeu qui représentent 4 étapes.

Chacune des villes ne peut recevoir qu'un nombre limité d'équipes représenté par les emplacements

disponibles (de 1 à 3). Si tous les emplacements d'une ville sont occupés par une équipe, alors plus aucune équipe ne peut traverser cette ville. Chaque plateau est divisé en secteurs qui rapportent un nombre variable d'amulettes aux équipes à la fin de l'étape.

## PRÉPARATION DE LA PARTIE :

Retirer l'ensemble des éléments cartonnés des planches prédécoupées (tickets « Transport », jetons Immunité, Rencontre, Amulettes et cartes Objectif).

1. Prendre le plateau d'étape « Amériques ».
2. Placer la réglette à côté du plateau étape. Celle-ci révèle l'état du jeu en cours de partie.
3. Placer les 8 pions équipes sur la ville de départ « Vancouver ».



4. Placer le jeton Immunité sur la ville possédant le symbole d'Immunité « La Havane ».

*(Pour les autres étapes, la ville possédant l'Immunité est la suivante :*

*Plateau Europe, ville d'Immunité : Berlin*

*Plateau Afrique, ville d'Immunité : N'Djamena*

*Plateau Asie, ville d'Immunité : New Delhi )*

5. Mélanger les cartes « Objectif » et en donner une à chaque joueur, qui doit la garder secrète jusqu'à la fin de l'étape.
6. Mélanger les tickets « Transport » et en donner 3 par joueur. Les joueurs doivent toujours garder ces tickets « Transport » secrets.
7. Mélanger les jetons « Rencontre » et les placer dans la boîte de jeu, en créant une pioche.

## DÉBUT DE LA PARTIE :

### Carte Objectif :



La carte Objectif révèle au joueur les 4 pions équipes qu'il doit faire avancer pour gagner des amulettes.



Le joueur le plus jeune commence la partie.

Tous les joueurs choisissent un ticket « Transport » parmi les 3 qu'ils possè-

dent (plus ou moins fort dépendant de la stratégie employée) et le posent devant eux face cachée. Lorsque tout le monde a posé son ticket, on les révèle en même temps.

Chaque joueur annonce sa vitesse à haute voix. Le joueur ayant la vitesse la plus élevée joue en premier et déplace le pion équipe de son choix. Il peut déplacer un pion équipe correspondant à sa carte Objectif mais peut aussi bouger n'importe quel autre pion présent sur le plateau, si celui-ci le gêne dans son avancement, ou pour faire croire aux autres joueurs que ce pion lui appartient.

### Exemple :

*Paul a joué un ticket « Transport » de 34 km/h, Pascale un de 22 km/h, Céline un de 18 km/h et Yoann un de 14 km/h. C'est donc Paul qui joue en premier puis Pascale, Céline et en dernier Yoann.*

## DÉPLACEMENT D'UNE ÉQUIPE :

On déplace l'équipe d'un nombre de ville(s) égal au chiffre des dizaines du ticket « Transport » :



• Les tickets « Transport » 10 à 19 km/h permettent de déplacer une équipe de 1 ville.

• Les tickets « Transport » 20 à 29 km/h permettent de déplacer une équipe de 2 villes.

• Les tickets « Transport » 30 à 39 km/h permettent de déplacer une équipe de 3 villes.

• Les tickets « Transport » 40 à 44 km/h permettent de déplacer une équipe de 4 villes.

### Exemple :

*Si Paul possède un ticket « Transport » de 34 km/h, il déplace une équipe de 3 villes.*



Un joueur peut déplacer une équipe dans n'importe quelle direction en l'avancant ou en la reculant. Une équipe ne peut se déplacer que sur des villes qui possèdent des emplacements vides. Si tous les emplacements sont occupés alors l'équipe ne peut traverser cette ville.

Une équipe peut être déplacée plusieurs fois de suite par différents joueurs.

L'équipe est obligée de parcourir la totalité de son déplacement. On ne peut partager un ticket « Transport » entre plusieurs équipes.

Après avoir joué son ticket « Transport », le joueur en pioche un nouveau pour compléter sa main à 3 tickets.

### Tickets «Transport » spéciaux :



Les tickets « Transport » de 10 à 14 km/h permettent de déplacer 2 équipes différentes de 1 ville. Il est inscrit : « Déplacer 2 équipes d'une ville ».

### Jetons Rencontre :



Si une équipe finit son déplacement sur une ville marquée « Rencontre », le joueur qui l'a déplacée pioche un jeton « Rencontre », **UNIQUEMENT** si le pion équipe est le seul sur la ville.

Les jetons « Rencontre » gagnés sont posés face visible devant le joueur.

Un joueur peut avoir un nombre illimité de jetons « Rencontre ».

Un joueur qui déplace une équipe au moyen d'un jeton « Rencontre » (« Reculer de 2 villes », « Dépasser », « Echanger ») et qui finit sur une ville avec un symbole de rencontre **ne pioche pas de jeton Rencontre**.

### Exemple :

*Pascale déplace l'équipe verte, elle part de Vancouver, traverse Salt Lake city et finit son déplacement à Kansas City. La ville portant un symbole Rencontre, Pascale pioche un jeton Rencontre, le révèle et le place face visible devant elle.*

*Yoann finit le déplacement de l'équipe jaune à Guadalajara mais l'équipe rouge occupe un emplacement de Guadalajara, donc Yoann ne pourra pas piocher de jeton Rencontre car il n'est pas le seul.*

**Un joueur ne peut pas jouer son jeton « Rencontre » dès qu'il l'a pioché.** Il le jouera au tour d'après. Il ne peut en jouer qu'un seul à la fois. Il choisit alors un de ses jetons « Rencontre » qu'il place face visible sur son jeton « Transport » **avant** que tous les tickets « Transport » ne soient révélés. Tous les joueurs doivent procéder de la même manière.

Les jetons « Rencontre » sont tous joués **avant** le déplacement des équipes, en fonction de l'ordre des vitesses des joueurs.

### Exemple :

*Paul, Pascale et Céline ont posé face cachée leur ticket « Transport ». Céline décide de jouer un jeton Rencontre « Reculer de 2 villes », Paul joue également un jeton « Perte : 1 amulette ». Pascale ne joue pas de jeton Rencontre.*

*Tous les joueurs retournent leurs jetons « Transport » : Paul 12 km/h, Pascale 37 km/h Céline 24 km/h. Pascale n'a pas joué de jeton Rencontre donc elle laisse jouer Céline et Paul. C'est Céline qui commence car elle est plus rapide que Paul, Céline joue son jeton « Reculer de 2 villes » sur l'équipe jaune. Paul joue la perte d'amulette sur Céline.*

*Ensuite, on effectue les déplacements et c'est Pascale qui commence à déplacer une équipe avec ses 37 km/h suivi de Céline et Paul. Paul ayant joué 12 km/h aura le droit de déplacer 2 équipes de 1 ville.*

Il peut arriver que la pioche de jetons « Rencontre » s'épuise lors d'une étape, dans ce cas, plus personne ne peut en piocher.

### Pouvoirs des jetons « Rencontre » :

Il existe 2 sortes de jetons « Rencontre » :

- A. ceux qui influent sur les scores des joueurs.
- B. ceux qui influent sur les équipes. Tous les jetons sont joués contre un autre joueur, au choix, sauf les jetons amulettes (gain) qui sont gagnés et ne sont pas donnés à un autre joueur.

#### A. Description des jetons « Rencontre » qui influent sur le score du joueur :



#### GAIN + 1 et GAIN + 2 amulettes :

À la fin de l'étape, lors du comptage des amulettes, le joueur gagne 1 ou 2 amulette(s) supplémentaire(s). Ce

jeton « Rencontre » n'est pas donné à un autre joueur, il vous est acquis pour la durée d'une étape.



#### PERTE - 1 amulette :

Le joueur choisit un joueur de son choix à qui il donne la perte d'amulette.

À la fin de l'étape, lors du comptage final, le joueur perd 1 amulette.

#### B. Description des Jetons « Rencontre » qui influent sur une équipe :



#### Blesser :

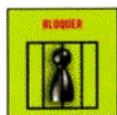
Le joueur choisit une équipe de son choix qui est éliminée **définitivement** de l'étape.

Placer le pion équipe éliminé sur la réglette (sur le dessin pion de la même couleur) et le jeton « Blesser » sous le dessin correspondant. Le Jeton « Blesser » est alors mis de côté.



#### Reculer de 2 villes :

Le joueur choisit une équipe de son choix qu'il fait reculer de 2 cases vers la ville de Départ. Il est obligatoire de déplacer une équipe. Le joueur devra en choisir une autre si celle qu'il voulait déplacer ne peut l'être.



#### Bloquer :

Le joueur choisit une équipe de son choix qui ne pourra être déplacée **ce tour-ci** par aucun joueur. Le jeton « Bloquer » est placé sur la réglette sous la couleur de l'équipe correspondante. Au tour suivant le jeton est retiré de la réglette, l'équipe pourra être déplacée normalement (ne pas enlever le pion équipe correspondant du plateau du jeu).



#### Dépasser :

Le joueur choisit une équipe de son choix qui dépasse l'équipe la plus proche d'elle, en direction de l'Arrivée.

L'équipe ainsi déplacée doit s'arrêter dans la première ville libre suivante, une équipe peut ainsi doubler plusieurs équipes qui seraient les unes à la suite des autres.



#### Échanger :

Le joueur choisit une équipe de son choix et échange sa position avec une autre équipe dans n'importe quelle ville.

### ÉPREUVE D'IMMUNITÉ :



Lorsqu'une équipe traverse ou s'arrête sur la ville contenant le pion d'Immunité (La Havane, Berlin, N'Djamena ou New Delhi), cela provoque une épreuve. L'épreuve d'Immunité a lieu à la fin du tour de jeu.

L'épreuve consiste à se rapprocher du chiffre 31, inscrit sur le jeton Immunité, sans le dépasser.

Tous les joueurs misent en même temps. Chaque joueur a 2 possibilités :

- Choisir un ticket parmi les 3 qu'il possède et le poser face cachée devant lui.
- Piocher un ticket dans la pioche Transport et le miser face cachée.

Après avoir misé, les joueurs retournent leur ticket et annoncent leur vitesse. Le joueur le plus proche de 31 (mais toujours égal ou inférieur) remporte l'Immunité pour l'étape.

Il pose alors **immédiatement** son jeton d'Immunité sur la réglette, sous l'équipe de son choix, afin de la protéger.

**Aucun joueur ne pourra jouer contre cette équipe un jeton Blesser ou Bloquer.**



### ARRIVÉE D'UNE ÉTAPE :

Lorsqu'une équipe atteint la ville d'arrivée, le jeu s'arrête immédiatement. Chaque joueur dévoile sa carte Objectif et on compte le nombre d'amulettes gagnées par chaque joueur.

Chaque équipe rapporte autant de points que le secteur dans lequel elle se trouve.

Les joueurs ayant des équipes en commun sur leur carte Objectif marqueront donc le même nombre de points pour ces équipes.

Les joueurs prennent le total d'amulettes que leur rapportent les équipes présentes sur leur carte Objectif. À tout moment, les amulettes restent visibles des autres joueurs.

#### Exemple :

##### Étape Amériques :

Paul possède sur sa carte Objectif les équipes rouge, verte, jaune et marron.

*L'équipe marron a été éliminée par une blessure (jeton « Blessé »). Il ne lui reste donc que 3 équipes. La rouge a atteint Ushuaia (7 amulettes), la verte est à Cayenne (3 amulettes), la jaune est à Caracas (2 amulettes) son score est de  $7+3+2=12$  amulettes.*

*Pascale possède sur sa carte Objectif les équipes bleues, rouges, jaunes et noires.*

*L'équipe rouge a atteint Ushuaia (7 amulettes), la bleue est à Buenos aires (5 amulettes), la jaune est à Veracruz (2 amulettes) et la noire à La Havane (2 amulettes) mais Pascale possède 2 jetons perte une amulette (-2 amulettes) son score est de  $7+5+2+2-2=14$  amulettes.*

## NOUVELLE ÉTAPE :

À chaque nouvelle étape, on enlève tous les jetons « Rencontre » de la réglette, ceux restés devant les joueurs pour les remettre dans la pioche et les tickets « Transport ». Un joueur mélange les jetons « Rencontre » pour constituer une nouvelle pioche pour la nouvelle étape. C'est le joueur ayant gagné le moins d'amulettes qui choisit la nouvelle étape et qui distribue de nouveaux tickets « Transport » aux joueurs. On ne peut jamais refaire une étape que l'on a déjà faite.

## FIN DE PARTIE :

Lorsqu'une équipe franchit l'Arrivée de la 4<sup>e</sup> étape, tous les joueurs effectuent un dernier décompte d'amulettes. Le joueur en ayant accumulé le plus gagne la partie.

*Si 2 joueurs sont ex-aequo, c'est le joueur dont les équipes sont les plus proches de la ville d'Arrivée de la dernière étape qui l'emporte.*

## CONSEILS DE JEU :

- Il est très important d'éviter que les joueurs découvrent quelles sont les équipes sur votre carte Objectif. Il faudra donc pour cela leurrer les joueurs en déplaçant également des équipes qui ne sont pas sur votre carte Objectif.
- Observer attentivement les équipes que déplacent les autres joueurs car souvent ils auront tendance à jouer les équipes qui se trouvent sur leur carte Objectif, vous pourrez ensuite cibler des équipes en particulier et optimiser le pouvoir de vos jetons Rencontre.
- Les jetons Rencontre sont puissants, alors essayez d'en posséder un maximum.
- La blessure est un jeton Rencontre (jeton « Blessé ») qui permet d'éliminer une équipe, pensez-y !
- Attention, tous les jetons Rencontre sont défaussés d'une étape à l'autre alors n'oubliez pas de les jouer.
- Lorsqu'une équipe arrive à moins de 4 villes de l'arrivée, cela peut se finir vite. Pensez à avancer vos autres pions équipes !

- N'hésitez pas, de temps en temps, à jouer des tickets « Transport » pour faire reculer une équipe.
- Essayer de détecter les joueurs qui possèdent les mêmes équipes que vous pour les faire jouer vos équipes communes à votre place. Vous pourrez ainsi vous consacrer à vos autres équipes.
- N'hésitez pas à provoquer des bouchons pour forcer les autres joueurs à faire des détours.
- N'hésitez pas à semer le doute en jouant d'autres équipes que les vôtres.
- Parfois, il est bon de se faire oublier, surtout lorsqu'on possède le plus grand nombre d'amulettes.
- Lorsqu'on joue certains jetons « Rencontre », il est intéressant de jouer un ticket « Transport » de faible vitesse pour laisser les autres jouer avant vous et ainsi découvrir leur stratégie.



# Pékin express

## RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JEU :

1. Les joueurs choisissent un ticket « Transport » parmi les 3 qu'ils possèdent et le placent devant eux, face cachée.
2. Tous révèlent en même temps leur jeton « Transport ».
3. Les joueurs peuvent jouer 1 jeton « Rencontre » sur leur jeton « Transport ».
4. Les joueurs jouent les jetons « Rencontre » dans l'ordre de rapidité de leur ticket « Transport » du plus rapide au plus lent.
5. Les joueurs déplacent une équipe dans l'ordre de rapidité de leur ticket « Transport » du plus rapide au plus lent.
6. Les joueurs complètent leur main de 3 tickets « Transport ».
7. Un nouveau tour de jeu débute, sauf s'il y a une épreuve d'Immunité.
8. Les joueurs jouent à l'épreuve d'Immunité (il n'y a qu'une seule épreuve par étape). À la fin de l'épreuve d'Immunité, les joueurs complètent leur main de 3 tickets « Transport » puis recommencent un nouveau tour.
9. On réalise des tours de jeu, jusqu'à ce qu'une équipe atteigne la ville d'Arrivée.