



8+



1-4



25 min



RÈGLES



NEXT STATION PARIS™

Devenez le meilleur architecte du réseau métropolitain de Paris.
Utilisez les croisements aériens pour relier les monuments
emblématiques de la capitale, tout en optimisant
les raccourcis de la plateforme centrale !



RÈGLES
GÉNÉRALES

POINTS GÉNÉRÉS
PAR VOTRE LIGNE



RÈGLES DE
CONSTRUCTION

MODES DE
JEU AVANCÉS

MATÉRIEL DE JEU

- 1 bloc de feuilles Plan de Paris
- 4 crayons de couleurs : orange, vert, violet et bleu
- 11 cartes Station : 6 cartes Rue (à fond jaune) et 5 cartes Souterrain (à fond bleu et vert)
- 5 cartes Objectif commun
- 8 cartes Grandes Portes



RÈGLES GÉNÉRALES



BUT DU JEU

Rempportez un maximum de points en optimisant le tracé des 4 lignes de métro sur votre plan de Paris.

MISE EN PLACE

- Chaque joueur prend une feuille Plan de Paris ainsi qu'un crayon de couleur et les place devant lui.
- Dans une partie à **3 joueurs**, posez le crayon inutilisé entre deux joueurs de votre choix, et dans une partie à **2 joueurs**, posez un crayon inutilisé à gauche de chacun des deux joueurs.
- Chaque joueur écrit son nom d'architecte dans le cadre blanc en haut de sa feuille.
- Le joueur qui a pris le métro le plus récemment est désigné contrôleur de la première manche.

PLAN DE PARIS

Votre feuille de jeu représente la ville de Paris sur laquelle vous allez tracer vos lignes de métro en reliant différentes stations, ainsi qu'une zone de score dans laquelle vous noterez vos points.

Chaque station de métro est représentée par un symbole :

- Carré
- Triangle
- Pentagone
- Cercle



DÉROULEMENT DU JEU

Pour chacune des 4 manches, effectuez les phases suivantes dans l'ordre :

- Identifiez votre station de départ**
- Construisez votre ligne de métro**
- Rempportez les points générés par votre ligne**
- Préparez-vous pour la ligne de métro suivante**

1- Identifiez votre station de départ

Repérez sur votre plan de Paris où se trouve la station de départ de la ligne de métro que vous allez construire. Il s'agit de la station ayant la même couleur que celle du crayon que vous avez en main. Chaque joueur a donc une station de départ qui lui est propre pour la manche en cours.

Station de départ du joueur qui utilise **le crayon orange** pour la manche en cours.

2- Construisez votre ligne de métro

- Le contrôleur mélange les 11 cartes Station et les place en une pile face cachée au centre des joueurs.
- À chaque tour de jeu, le contrôleur pioche la carte Station du haut de la pile et la révèle face visible. Tous les joueurs tracent simultanément sur leur feuille une section de métro en respectant les **RÈGLES DE CONSTRUCTION** : voir page 6.
 - ➡ Tracer une section est toujours facultatif. Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas tracer de section lors d'un tour, ignorez la carte Station révélée.
- Lorsque le contrôleur révèle la 5^e carte Souterrain (à fond bleu et vert), ceci déclenche le dernier tour de la manche en cours : les joueurs peuvent tracer cette dernière section de métro, puis la manche prend fin.

3- Rempportez les points générés par votre ligne

Chaque ligne de métro vous rapporte des points selon son itinéraire et les monuments parisiens qui y sont reliés. Inscrivez dans votre zone de score les **POINTS GÉNÉRÉS PAR VOTRE LIGNE** : voir page 10.



4-Préparez-vous pour la ligne de métro suivante

(Ignorez cette phase lors de la 4^e manche !)

- ➔ Récupérez le crayon de couleur du joueur situé à votre droite, ou bien, récupérez celui posé à votre droite sur l'aire de jeu lors d'une partie à moins de 4 joueurs.

Jouez la manche suivante avec le crayon que vous venez de récupérer pour construire la ligne de métro de la couleur correspondante. Le contrôleur de la nouvelle manche est le joueur situé à gauche du contrôleur de la manche précédente.

FIN DU JEU

La partie prend fin à l'issue de la 4^e manche, lorsque tous les joueurs ont tracé leur réseau de 4 lignes de métro de couleurs différentes. Procédez au décompte final de tous les points générés par votre réseau de métro parisien de la façon suivante :

- **Points des 4 lignes** : faites la somme des points générés par vos 4 lignes de métro et inscrivez ce total dans la dernière case bleue située la plus à droite de votre ligne de score.

- **Points des croisements aériens** : identifiez dans votre réseau les croisements aériens par lesquels passent vos lignes de métro. Chaque croisement traversé 1 fois vous rapporte 2 points et chacun d'eux traversé 2 fois vous rapporte 6 points. Inscrivez votre total dans la case noire de votre ligne de score.

- **Points des correspondances** : identifiez dans votre réseau toutes les correspondances que vous avez réalisées et calculez le nombre total de points qu'elles vous rapportent. Chaque correspondance à 2 lignes vous rapporte 2 points, celles à 3 lignes vous rapportent 5 points chacune et celles à 4 lignes vous rapportent 9 points chacune.

- ➔ La plateforme centrale est une station à elle seule : vous pouvez aussi y réaliser une correspondance avec vos lignes de métro.

Additionnez les points rapportés par chaque type de correspondance et inscrivez ce total dans la case verte de votre ligne de score.

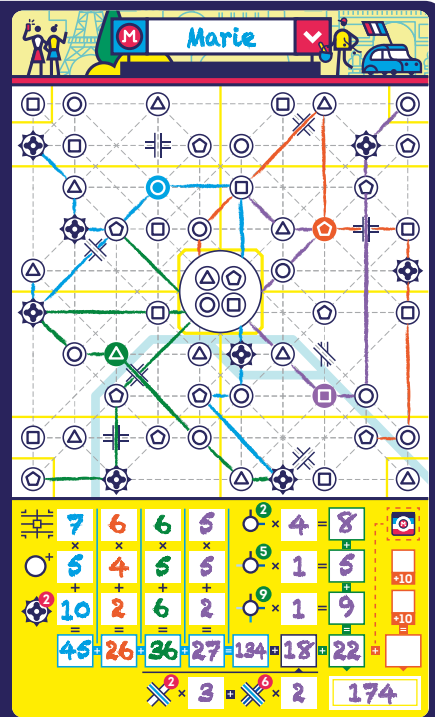
- **Déterminez votre score final** en additionnant les points générés par vos 4 lignes de métro, ceux rapportés par vos **croisements aériens** et ceux rapportés par vos **correspondances** : inscrivez ce total dans le panneau final situé tout en bas à droite de votre zone de score.

Exemple : Marie cumule 134 points grâce à ses 4 lignes de métro.

Aussi, elle a traversé 3 croisements aériens une seule fois (6 points) et 2 croisements aériens deux fois (12 points).

Enfin, elle a généré 4 correspondances à 2 lignes (8 points), 1 correspondance à 3 lignes (5 points) et 1 correspondance à 4 lignes (9 points).

Elle totalise ainsi un score final de 174 points pour tout son réseau de métro parisien.



Terminus ! Tout le monde rend son crayon ! Le joueur ayant le score final le plus élevé remporte la partie et devient le meilleur architecte du réseau métropolitain de Paris.

En cas d'égalité, le joueur ayant le score le plus élevé pour une seule ligne de métro est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se réjouissent de partager leur victoire sur ce magnifique projet !

RÈGLES DE CONSTRUCTION

Une ligne de métro est constituée de plusieurs sections mises bout à bout. On nomme « section » chaque trait qui relie deux stations entre elles.

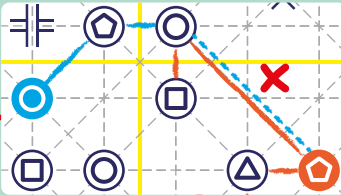
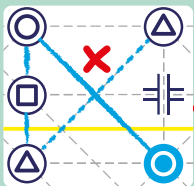
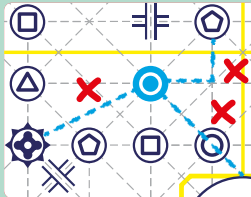
● Pour tracer correctement une section, vous devez :

- ➔ relier deux stations directement entre elles en ligne droite, horizontalement, verticalement ou en diagonale en suivant une ligne en pointillés gris.
- ➔ tracer votre première section depuis votre station de départ pour atteindre une station ayant le même symbole que celui de la carte révélée par le contrôleur.
- ➔ tracer chacune de vos sections suivantes depuis l'une des extrémités de votre ligne de métro.

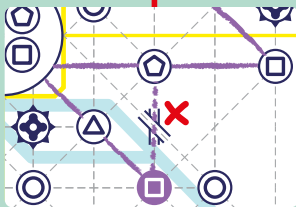


● À l'inverse, il vous est interdit de :

- ➔ tracer une section à un endroit où il n'y a pas de ligne en pointillés gris.
- ➔ effectuer un virage avant d'atteindre la station révélée.
- ➔ traverser une station intermédiaire pour atteindre la station révélée.
- ➔ croiser des sections de métro entre elles, quelles que soient leur couleur.
- ➔ tracer plusieurs sections entre deux stations, quelles que soient leur couleur.



- ➔ créer une boucle, c'est-à-dire repasser par une station déjà présente sur votre ligne de métro en cours de construction, y compris la plateforme centrale : voir STATIONS SPÉCIALES.



STATIONS SPÉCIALES



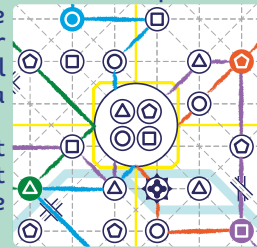
Stations de départ : bien qu'elles servent

à démarrer la construction de votre ligne de métro au début de chaque manche, ces 4 stations sont aussi considérées comme des stations normales. Vous pouvez les utiliser pour le tracé de vos différentes sections lorsque le contrôleur révèle une carte ayant le symbole correspondant.



Plateforme centrale : cette station comporte les

4 symboles. Cela signifie que vous pouvez y relier une section de métro quel que soit le symbole de la carte révélée par le contrôleur. Chacune de vos lignes de métro peut atteindre la plateforme centrale et en repartir par n'importe quelle ligne en pointillés gris reliée à celle-ci.



Rappel : comme il est interdit de repasser par une station déjà présente sur votre ligne de métro en cours de construction, chacune de vos 4 lignes de métro ne peut passer qu'une seule fois par la plateforme centrale.

Monument parisien : chacun des 8 monuments présents sur le plan de Paris est une station à laquelle vous pouvez y relier une section de métro lors d'un tour, quel que soit le symbole de la carte révélée par le contrôleur.

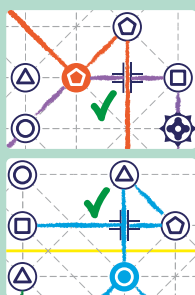
Chaque monument relié à votre ligne de métro vous rapportera 2 points en fin de manche : voir POINTS GÉNÉRÉS PAR VOTRE LIGNE.

CROISEMENTS AÉRIENS



Chacun des 8 croisements aériens présents sur le plan de Paris vous permet exceptionnellement de croiser 2 sections de métro, en les traçant l'une au-dessus de l'autre, quelles que soient leur couleur.

Attention : un croisement aérien n'est pas une station, mais un passage à travers lequel vous tracez votre section de métro. Au cours de la partie, vous pouvez tracer une section dans chacune des deux directions du croisement aérien.



Il n'y a pas d'ordre pour traverser un croisement aérien : vous pouvez tracer la première section, comme bon vous semble, au-dessus ou en-dessous de ce croisement, dès lors que vous respectez sa direction.

Lorsque vous tracez deux sections de même couleur sur un croisement aérien, celles-ci ne sont jamais considérées comme créant une boucle.



Rappel : il reste malgré tout interdit de croiser des sections de métro dans tout le reste de votre réseau.

CARTES SPÉCIALES



Visite libre ou Visite guidée : lorsque cette carte est révélée par le contrôleur, chaque joueur peut effectuer lors de ce

tour, au choix, l'une des 2 actions suivantes :

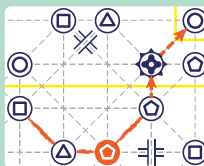


Visite libre : tracez une section de métro vers la station de votre choix.

ou bien,



Visite guidée : tracez une première section vers un monument, puis tracez aussitôt une seconde section depuis ce monument vers la station de votre choix.



Aiguillage : lorsque cette carte est révélée par le contrôleur, il pioche aussitôt la prochaine carte Station de la pile et la révèle face visible. La carte Aiguillage permet à tous les joueurs, s'ils le souhaitent, de tracer leur nouvelle section depuis n'importe quelle station de leur ligne en cours de construction.

Cette carte permet ainsi de créer une extrémité supplémentaire à sa ligne de métro, à partir de laquelle les joueurs pourront tracer leurs futures sections, et ce, jusqu'à la fin de la manche en cours.

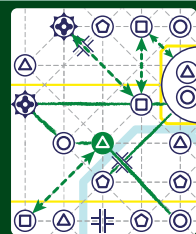
- ➔ L'utilisation de la carte Aiguillage est optionnelle : si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas créer une extrémité supplémentaire, alors tracez votre nouvelle section depuis l'une des extrémités existantes de votre ligne de métro.
- ➔ Si vous avez déjà relié votre ligne de métro à la plateforme centrale lors de la manche en cours, la carte Aiguillage vous permet de créer une nouvelle extrémité à partir de la plateforme centrale.

Attention : un aiguillage ne doit jamais créer de boucle sur votre ligne de métro !



Exemple : le contrôleur tire la carte Aiguillage puis révèle une carte Carré.

Fulgence a le choix, entre autres, parmi ces 4 possibilités pour créer un aiguillage sur sa ligne de métro verte, comme l'indique chaque double flèche.



CORRESPONDANCES

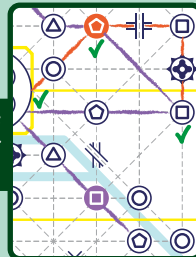
À partir de la 2^e manche et jusqu'à la fin de la partie, il vous sera possible de relier plusieurs lignes de métro à une même station, on nomme cela une « correspondance ».

Chaque correspondance dans votre réseau vous rapportera des points supplémentaires en fin de partie en fonction du nombre de lignes de métro qui y seront reliées. Voir **Points des correspondances**.

Attention : les croisements aériens ne sont pas des stations, donc ils ne comptent jamais comme des correspondances.

La plateforme centrale est une station à elle seule : vous pouvez y relier toutes vos lignes de métro.

Exemple : Simone a créé 3 correspondances avec ses 2 lignes de métro orange et violette.



POINTS GÉNÉRÉS PAR VOTRE LIGNE

ITINÉRAIRE

La ville de Paris est découpée en 13 quartiers : **8 quartiers principaux** contenant plusieurs stations et **5 quartiers secondaires** ne contenant qu'une seule station chacun. Quatre quartiers secondaires se situent respectivement dans les 4 coins de la ville et le 5^e se situe en plein centre et contient la plateforme centrale.

➡ Comptez d'abord le nombre de quartiers différents par lesquels passe votre ligne de métro : inscrivez ce nombre de quartiers dans la case correspondante.

Rappel : la plateforme centrale compte pour 1 quartier à elle seule.

Repérez ensuite le quartier dans lequel votre ligne de métro passe par le plus grand nombre de stations. Inscrivez ce nombre de stations dans la case correspondante.

Attention : la plateforme centrale et chaque monument comptent comme une station chacun.

Rappel : les croisements aériens ne sont pas des stations.

MONUMENTS PARISIENS

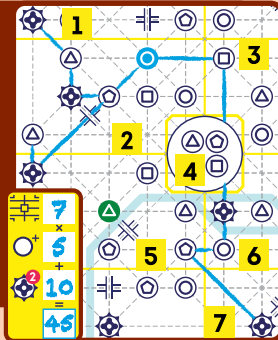
Chaque monument relié à votre ligne de métro vous rapporte 2 points. Multipliez par 2 le nombre de monuments reliés à votre ligne et inscrivez ce résultat dans la case correspondante.

TOTAL DES POINTS GÉNÉRÉS PAR VOTRE LIGNE DE MÉTRO

Pour calculer le nombre total de points rapportés par votre ligne, multipliez le nombre de quartiers différents desservis par cette ligne, par le plus grand nombre de stations reliées entre elles dans un même quartier. Puis ajoutez à ce nombre, vos points remportés par les monuments parisiens.

Exemple : Marie est passée dans 7 quartiers différents avec sa ligne de métro bleue.

Sur cette ligne, le quartier qui possède le maximum de stations reliées entre elles contient 5 stations connectées (quartier numéroté 2). Puis les 5 monuments reliés à sa ligne lui rapportent 10 points. Le total de points générés par la ligne bleue de Marie est donc de 45 points = (7 x 5) + 10.



MODES DE JEU AVANCÉS



Vous pouvez jouer à **Next Station Paris** en mode avancé en ajoutant soit les cartes Objectif commun, soit les cartes Grandes Portes, ou encore en associant ces deux types de cartes.

OBJECTIFS COMMUNS (5 cartes)

MISE EN PLACE

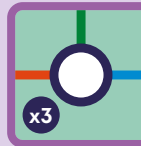
- Effectuez d'abord la mise en place du matériel comme indiqué dans les règles de base.
- Mélangez ensuite les 5 cartes Objectif commun faces cachées, piochez-en 2 au hasard et placez-les faces visibles à côté de la pioche des cartes Station. Les cartes Objectif commun non utilisées sont remises dans la boîte.



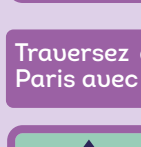
DÉROULEMENT DU JEU

Les 2 cartes Objectif commun restent visibles pendant toute la partie. Elles constituent deux objectifs indépendants que chaque joueur peut réaliser au fil des 4 manches. Chaque objectif réalisé rapportera 10 points supplémentaires aux joueurs concernés lors du décompte final.

Description de chaque carte Objectif commun :



Grâce à l'ensemble de vos lignes, réalisez au moins 3 correspondances différentes par lesquelles passent au moins 3 de vos lignes de métro.



Traversez au moins 7 quartiers de la ville de Paris avec l'une de vos lignes de métro.



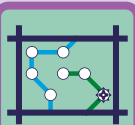
Grâce à l'ensemble de vos lignes, passez par au moins 6 monuments parisiens.





Grâce à l'ensemble de vos lignes, traversez 2 fois au moins 2 croisements aériens différents de la ville, peu importe la couleur de vos lignes.

Grâce à l'ensemble de vos lignes, passez par toutes les stations de l'un des 8 quartiers principaux.



DÉCOMPTE FINAL

- Lors du décompte final, pour chaque Objectif commun que vous avez réalisé dans votre réseau, cochez une case « +10 » dans la zone de score correspondante.
- Ajoutez ainsi 10 points par objectif réalisé à votre total afin de déterminer votre score final.



GRANDES PORTES : 4 cartes Quartier secondaire (rouges) et 4 cartes Bonus (jaunes)

MISE EN PLACE

- Effectuez d'abord la mise en place du matériel comme indiqué dans les règles de base.
- Révélez ensuite les 4 cartes Quartier secondaire (rouges) en les posant en colonne les unes en-dessous des autres. Chaque carte représente la station de l'un des 4 quartiers secondaires situés dans les coins de la ville.
- Mélangez les 4 cartes Bonus (jaunes) faces cachées. Posez-en une à droite de chaque carte Quartier secondaire, puis révélez ces 4 cartes Bonus faces visibles. Chaque carte Bonus est alors associée pour toute la durée de la partie à la carte Quartier secondaire située à sa gauche.



DÉROULEMENT DU JEU

Lorsqu'un joueur trace une section qui lui permet d'atteindre la station représentée sur une carte Quartier secondaire, il peut bénéficier aussitôt de l'effet indiqué sur la carte Bonus associée à ce quartier.



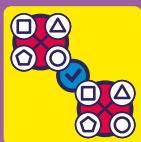
- Chaque joueur peut bénéficier des 4 bonus tout au long de la partie, à chaque fois qu'il relie une section à la station du quartier concerné.
- L'effet d'une carte Bonus est optionnel et instantané : il ne peut pas être conservé pour un tour ultérieur.
- Si l'effet d'une carte Bonus vous permet d'atteindre la station d'un autre quartier secondaire, alors effectuez d'abord toutes les actions de la première carte Bonus, puis vous pouvez ensuite appliquer celles de la carte Bonus suivante.

Description de chaque carte Bonus :

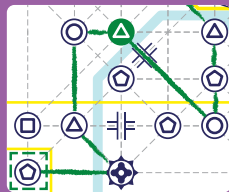


Aiguillage et Visite libre : tracez aussitôt une section supplémentaire lors de ce tour depuis n'importe quelle station de votre ligne en cours de construction, et ce, vers la station de votre choix.

Double Visite libre : tracez aussitôt deux sections supplémentaires lors de ce tour, et ce, vers les stations de votre choix. Pour chaque section supplémentaire, choisissez depuis quelle extrémité de votre ligne de métro vous tracez cette section.



Quartier double : encadrez aussitôt en pointillés le quartier que vous venez de rejoindre. Cela indique que ce quartier secondaire comptera pour deux quartiers au lieu d'un seul à la fin de la manche, lors du décompte des points générés par cette ligne.



Ce bonus est valable uniquement pour le décompte de la ligne construite lors de cette manche.

↳ **Attention** : si vous jouez avec la carte *Objectif commun* demandant de traverser au moins 7 quartiers avec l'une de vos lignes de métro, ce quartier secondaire ne compte pas pour deux mais pour un seul, lors du décompte des quartiers traversés pour valider cet objectif.



x2

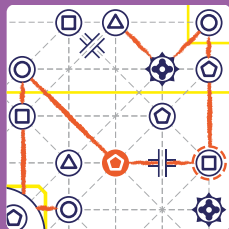
x2

Station double : entourez aussitôt en pointillés une station de votre choix sur votre ligne de métro en cours de construction.

Cela indique qu'elle comptera pour deux stations au lieu d'une seule à la fin de la manche, lors du décompte des points générés par cette ligne.

Ce bonus est valable uniquement pour le décompte de la ligne construite lors de cette manche.

↳ **Attention** : vous ne pouvez jamais entourer une station spéciale grâce à ce bonus.



COMPATIBILITÉS entre Next Station London, Next Station Tokyo et Next Station Paris

- Vous pouvez jouer à :
 - **Next Station Paris** ou **Tokyo** en utilisant les cartes Pouvoir de Crayon provenant du jeu **Next Station London**.
 - **Next Station Paris** ou **London** en utilisant les cartes Station Spéciale provenant du jeu **Next Station Tokyo**.
 - **Next Station London** ou **Tokyo** en utilisant les cartes Grandes Portes provenant du jeu **Next Station Paris**.
- Quelle que soit votre configuration de jeu, nous vous recommandons de jouer avec un seul de ces 3 modules avancés lors d'une partie : dans chaque cas, appliquez les règles du module concerné.
- Notez également que vous ne pouvez pas interchanger les cartes Objectif Commun entre les trois jeux, chaque objectif étant spécifique au plan de la ville correspondante.



14

MODE DE JEU SOLO



Vous pouvez jouer à **Next Station Paris** en solitaire.

BUT DU JEU

Votre but est d'optimiser au mieux le tracé de votre réseau pour totaliser un score final le plus haut possible et remporter les félicitations du Maire de Paris !

MISE EN PLACE

- Disposez les 4 crayons de couleur dans un ordre aléatoire sur votre aire de jeu.
 - ↳ Si vous le souhaitez, vous pouvez également ajouter soit les cartes **Objectif commun**, soit les cartes **Grandes Portes**, soit les deux types de cartes dans ce mode de jeu. Mettez alors en place chaque paquet choisi comme expliqué en pages 11 et 12.



DÉROULEMENT DU JEU

Toutes les règles sont identiques à celles du jeu de base.

L'ordre dans lequel les crayons sont disposés sur votre aire de jeu vous indique l'ordre dans lequel vous construirez chaque ligne de métro de la couleur correspondante.

DÉCOMPTÉ FINAL

Lorsque vous jouez avec le module des cartes **Objectif commun**, avec le module des cartes **Grandes Portes** ou avec les deux, soustrayez 10 points à votre score pour chaque module utilisé.

Déterminez votre score final et recevez l'appréciation du Maire de Paris selon la réussite de votre mission.



15



TERMINUS ! La ville de Paris vous remercie mais passe son tour cette fois-ci ! Recommencez une partie pour leur montrer qui vous êtes !



Allez ! Il est temps de se reprendre. La ville ne fera pas appel à vous avec un réseau pareil !



Votre projet est terminé mais les couacs durant la conception vous ont porté préjudice. Vous n'êtes pas si loin de devenir un Chef de chantier reconnu !



Voilà un projet rondement mené. Encore quelques efforts et vous deviendrez la star du réseau souterrain.



Bravo ! Le métro de Paris est une merveille grâce à vous, quelle efficacité !



Félicitations ! On va désormais vous surnommer Fulgence ! Vous avez assuré !