

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





8+



1-4



25 min



RÈGLES



NEXT STATION TOKYO™

La ville de Tokyo a besoin de vous pour créer de nouvelles lignes de métro !

Connectez-vous le mieux possible à la boucle centrale verte, optimisez les correspondances et collectez un maximum de tampons touristiques à travers la capitale !



MATÉRIEL DE JEU

- 1 bloc de feuilles Plan de Tokyo
- 4 crayons de couleurs : violet, bleu, rose et marron
- 11 cartes Station : composées de 6 cartes Rue (à fond rose) et 5 cartes Souterrain (à fond vert et jaune)
- 5 cartes Objectif commun
- 8 cartes Station Spéciale : 4 cartes Symbole et 4 cartes Effet



RÈGLES GÉNÉRALES



BUT DU JEU

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

MISE EN PLACE

- Chaque joueur prend une feuille Plan de Tokyo avec un crayon de couleur de son choix et les place devant lui.
- Dans une partie à **3 joueurs**, posez le crayon restant sur l'aire de jeu entre deux joueurs de votre choix. Vous utiliserez ce crayon plus tard dans la partie.
- Dans une partie à **2 joueurs**, posez les 2 crayons restants sur l'aire de jeu, en plaçant un crayon à gauche de chacun des deux joueurs. Vous les utiliserez plus tard dans la partie.
- Pour une partie Solo, suivez les précisions apportées en fin de règles dans le paragraphe **MODE DE JEU SOLO**.
- Lors de vos premières parties, nous vous conseillons de laisser les 5 cartes Objectif commun et les 8 cartes Station Spéciale dans la boîte. Vous pourrez les utiliser par la suite pour le mode de jeu avancé, lorsque vous aurez déjà joué plusieurs parties sans elles.
➔ Voir le paragraphe **MODE DE JEU AVANCÉ**.
- Le joueur qui a pris le métro le plus récemment est désigné contrôleur de la première manche.

PRÉSENTATION DU JEU

Une partie se déroule en 4 manches.

Au cours d'une manche, chaque joueur va tracer sur sa feuille la ligne de métro qui correspond à la couleur du crayon qu'il a en main.

À la fin de la partie, chacun aura tracé son propre réseau de 4 lignes de métro dans la ville de Tokyo, soit une ligne de métro de chaque couleur.



PLAN DE TOKYO

Chaque feuille de jeu représente la ville de Tokyo sur laquelle vous tracez vos lignes de métro ainsi qu'une zone de score dans laquelle vous notez vos points.

QUARTIERS

La ville de Tokyo est découpée en 13 quartiers :

- 9 quartiers, dits « principaux », contenant chacun plusieurs stations de métro,
- et 4 quartiers, dits « secondaires », situés aux 4 coins de la ville et ne contenant qu'une seule station chacun.

STATIONS

Il existe 4 types de stations, chacune étant représentée par un symbole :

- Carré ▲ Triangle ⬠ Pentagone ● Cercle

BOUCLE CENTRALE VERTE

Une ligne de métro est déjà tracée sur votre plan de Tokyo : il s'agit de la ligne centrale de la capitale, représentée par un trait continu de couleur verte. Cette ligne de métro forme une boucle qui relie 8 stations situées autour du quartier central de la ville. Cette boucle vous imposera certaines restrictions lors du tracé de vos différentes lignes de métro : voir *Règles de construction*.



DÉROULEMENT DU JEU

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

- 1 Identifiez votre station de départ
- 2 Construisez votre ligne de métro
- 3 Rempportez les points générés par votre ligne
- 4 Préparez-vous pour la ligne de métro suivante

1 Identifiez votre station de départ

Repérez sur votre plan de Tokyo 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 marron pour la manche en cours.

2 Construisez votre ligne de métro

Cette phase de construction est constituée d'une succession de tours de jeu, de 5 à 10 maximum, selon les cartes Station révélées. À chaque tour, les joueurs tracent, s'ils le souhaitent, une section de métro avec leur crayon de couleur pour construire au fur et à mesure leur ligne de métro.

SECTION DE MÉTRO

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

Le contrôleur de la manche 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 pages 7 à 13).



Lorsque le contrôleur révèle la 5^e carte Souterrain (à fond vert et jaune), ceci déclenche la fin de la manche en cours. Les joueurs peuvent tracer une dernière section de métro pour relier leur ligne au symbole révélé. Chacun procède alors au décompte des points générés par la ligne de métro qu'il vient d'achever.

3 Rempportez les points générés par votre ligne

Chaque ligne de métro vous rapporte des points selon son parcours à travers les différents quartiers de la ville de Tokyo. Inscrivez dans votre zone de score les points générés par votre ligne (voir page 14).

4 Préparez-vous pour la ligne de métro suivante

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

Lorsque vous avez inscrit les points rapportés par votre ligne, procédez au changement de crayons :

➡ 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 quatrième manche, lorsque tous les joueurs ont tracé leur réseau de 4 lignes de métro de couleurs différentes. Procédez au décompte final de tous vos points générés par votre réseau de métro tokyoïte en remplissant votre ligne de score située tout en bas de votre feuille.

- **Points des 4 lignes :** faites la somme des points générés par vos 4 lignes de métro et inscrivez ce total dans la case rose de votre ligne de score.

- **Points de votre collection de tampons :** sur votre mini-plan de Tokyo, identifiez tous les quartiers que vous avez hachurés au cours de la partie. Faites la somme des valeurs indiquées dans les quartiers concernés et reportez ce total de points dans la case bleue de votre ligne de score (*voir Correspondances pages 12 et 13*).

- **Points perdus par la boucle centrale verte :** sur votre plan de Tokyo, comptez le nombre de stations de la boucle centrale verte qui n'ont été reliées à aucune des 4 lignes de métro que vous avez créées. Multipliez ce nombre de stations par 3 et reportez le total dans la case verte de votre ligne de score. Ces points seront perdus lors du calcul de votre score final.

- **Points des correspondances :** comptabilisez ensuite les points rapportés par toutes vos correspondances à 3, 4 ou 5 lignes de métro (*voir page 13*).

- Dans tout votre réseau, comptez le nombre de correspondances que vous avez réalisées dans chacun des trois types et inscrivez ces nombres dans leur case respective.

Attention : la boucle centrale verte doit être prise en compte dans le nombre de lignes de chaque correspondance.

- Pour chaque type, multipliez le nombre de correspondances réalisées par le nombre de points qu'elle rapporte :
 - ➔ chaque correspondance à 3 lignes rapporte 5 points,
 - ➔ chaque correspondance à 4 lignes rapporte 15 points,
 - ➔ chaque correspondance à 5 lignes rapporte 30 points.

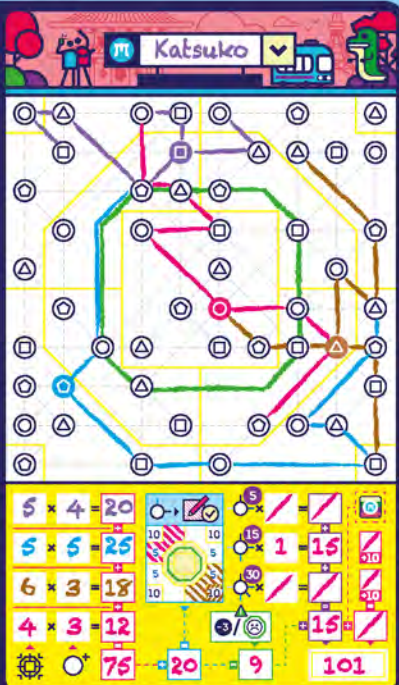
Additionnez les points rapportés par chacun des types de correspondances et inscrivez ce total dans la case violette de votre ligne de score.

Déterminez votre score final en additionnant les points de vos 4 lignes à ceux de votre collection de tampons, puis soustrayez les points perdus par la boucle centrale verte, et enfin ajoutez les points de vos correspondances. Inscrivez ce total dans le panneau final situé tout en bas à droite de votre zone de score.

Exemple : Katsuko a généré un total de 75 points grâce à ses quatre lignes de métro.

De plus au fil des manches, elle a réussi à collecter des tampons dans trois quartiers différents de la ville. Ces derniers lui rapportent un total de 20 points indiqués sur son mini-plan.

Au total, il y a 3 stations sur la ligne de la boucle centrale verte que Katsuko n'a pas réussi à relier à son réseau de métro, elle perd donc 9 points. Enfin, elle a généré 1 correspondance à 4 lignes : elle remporte donc 15 points pour celle-ci. Katsuko totalise un score final de 101 points (75 + 20 - 9 + 15) pour tout son réseau de métro tokyoïte.

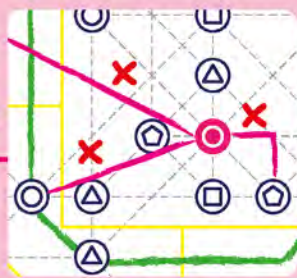
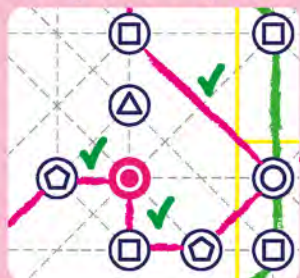


Terminus ! Tout le monde rend son crayon ! Le joueur ayant le score final le plus élevé remporte la partie et devient le meilleur maître d'œuvre de la ville de Tokyo.

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 pour leur splendide réalisation !

RÈGLES DE CONSTRUCTION

- 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 et reprenez le tracé de votre ligne de métro dès la prochaine carte Station qui vous conviendra.
- Chaque section que vous tracez doit être une ligne droite, **horizontale, verticale ou diagonale**, qui suit le quadrillage des lignes en filigrane.



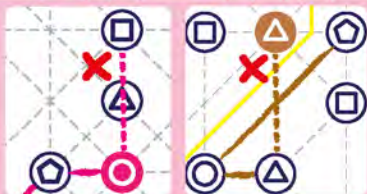
- La première section d'une ligne de métro doit toujours être tracée depuis votre station de départ et être reliée à une station ayant le même symbole que celui de la carte révélée par le contrôleur.

Exemple : au début d'une manche, Bunta joue avec le crayon marron. Sa station de départ est celle avec le symbole Triangle marron. La première carte Station révélée par le contrôleur présente un symbole Cercle : Bunta choisit de tracer sa section de métro vers le symbole Cercle situé au-dessus de sa station de départ.



- Chaque section suivante doit être tracée depuis l'une des extrémités de votre ligne de métro, pour être reliée à une station ayant le même symbole que celui de la carte révélée par le contrôleur.
Exception : voir l'effet de la carte **Aiguillage**.

- Chacune de vos sections doit toujours relier deux stations sans traverser de station intermédiaire, ni croiser toute autre section déjà tracée.



- Boucle centrale verte** : la ligne de métro verte étant déjà présente sur votre plan de Tokyo, vous ne pouvez pas tracer de nouvelle section qui croise directement cette boucle.



Vous devez obligatoirement passer par l'une des 8 stations présentes sur cette ligne. Ainsi, vous pourrez prolonger vos lignes de métro vers l'intérieur ou vers l'extérieur du quartier central de la ville.

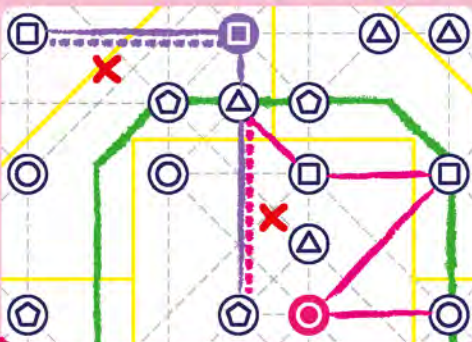
- Stations de départ** : bien qu'elles servent à démarrer la construction de votre ligne de métro au début de chaque manche, ces 4 stations sont aussi considérées comme des stations normales. Vous pouvez les utiliser pour le tracé de vos différentes sections lorsque le contrôleur révèle une carte ayant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



Vous ne pouvez jamais repasser par une station déjà présente sur votre ligne de métro en cours de construction.

Vous ne pouvez pas tracer plusieurs sections de métro entre deux stations.


La seule exception à cette règle a lieu lorsqu'une carte Joker et Double-voie est révélée : voir Cartes Station.



CARTES STATION

Symbole Joker et Double-voie

↳ Lorsque le symbole Joker apparaît sur la carte révélée par le contrôleur, chaque joueur choisit librement le symbole de la station vers laquelle il trace sa nouvelle section de métro.

 ↳ De plus, chaque carte Joker présente le symbole Double-voie. L'utilisation de ce symbole Double-voie est optionnelle, chaque joueur est libre de s'en servir ou non. Ce symbole permet exceptionnellement à chaque joueur de pouvoir tracer leur section parallèlement à une section déjà existante entre 2 stations, y compris parallèlement à une section de la boucle centrale verte, même le long d'un virage.





Exemple : grâce à un Joker, Hitomi décide de tracer sa nouvelle section depuis le Carré présent sur la boucle centrale verte en direction du symbole Triangle situé en bas à gauche de la boucle.

Pour cela, elle choisit de bénéficier de l'option Double-voie, ce qui lui permet de longer cette ligne de métro verte et atteindre la station Triangle.



Attention : les double-voies que vous pouvez créer doivent forcément être de couleurs différentes. Ainsi, vous ne pouvez pas tracer une double-voie avec la même couleur de ligne de métro.

De plus, si vous avez déjà tracé une double-voie entre deux stations grâce à une carte Joker et Double-Voie, alors vous ne pouvez plus tracer de section supplémentaire entre ces deux stations, quelle que soit sa couleur.



Exemple : lors d'une manche ultérieure, Hitomi souhaite bénéficier de l'option Double-voie présente sur la carte Joker révélée. Elle ne peut pas tracer la nouvelle section rose représentée en pointillés.

En revanche, elle peut créer une double-voie depuis la station Carré en allant vers le haut pour atteindre la station Cercle, ou vers la droite pour atteindre la station Triangle.





Symbole Aiguillage : lors du tour pendant lequel la carte Aiguillage est révélée, le contrôleur pioche aussitôt la prochaine carte Station de la pile et la révèle face visible. Cette dernière est placée à côté de la carte Aiguillage et l'association de ces 2 cartes permet à tous les joueurs, s'ils le souhaitent, de tracer leur nouvelle section depuis n'importe quelle station de leur ligne en 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.

Cas particulier : si la carte Aiguillage est révélée par le contrôleur lors du premier ou du deuxième tour d'une manche, son effet n'est pas applicable.

Exemple : le contrôleur tire la carte Aiguillage. Il révèle aussitôt la prochaine carte Station de la pile, il s'agit d'un symbole Cercle.




Yasuhide pourrait prolonger l'extrémité de sa ligne de métro bleue vers l'un des symboles Cercle, indiqués ici par les deux double-flèches bleues. Mais il préfère bénéficier de l'effet de la carte Aiguillage : pour cela, Yasuhide choisit une station intermédiaire depuis laquelle partir, en l'occurrence la station Triangle, pour la relier au symbole Cercle situé en haut à droite, comme l'indique le trait bleu en pointillés.





CORRESPONDANCES

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

 **Correspondances et collection de tampons touristiques**
Lorsque vous réalisez une nouvelle correspondance, celle-ci peut vous rapporter des points pour votre collection de tampons touristiques, selon le quartier dans lequel vous la réalisez.

Le mini-plan de la ville de Tokyo situé dans votre zone de score vous indique les points que vous pouvez remporter selon le quartier concerné.



10				10
5				5
5				5
10				10

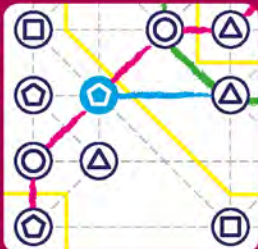
➔ À chaque fois que vous réalisez une nouvelle correspondance, identifiez aussitôt dans quel quartier la station concernée se situe :

➔ si vous réalisez une correspondance dans l'un des 5 quartiers du centre de la ville, votre collection de tampons n'est pas valorisée, le centre de Tokyo est déjà bien connu de tous !

➔ si vous réalisez une correspondance dans l'un des 8 quartiers situés en périphérie de la ville, coloriez aussitôt sur votre mini-plan le quartier concerné. Ainsi, votre collection de tampons touristiques s'agrandit et elle vous rapportera des points supplémentaires en fin de partie.

Exemple : au début de la deuxième manche, Bunta commence à créer sa ligne de métro bleue en traçant sa première section depuis la station de départ Pentagone vers la station Triangle située à sa droite.

Étant donné que Bunta était déjà passé par cette station Pentagone lors de la manche précédente avec sa ligne de métro rose, il réalise aussitôt une nouvelle correspondance sur la station Pentagone.



Cette correspondance étant réalisée dans l'un des 8 quartiers en périphérie de la ville, elle compte pour sa collection de tampons touristiques : Bunta colorie aussitôt le quartier concerné sur son mini-plan.

Il est à noter ici que la correspondance générée par la ligne de métro bleue et la boucle centrale verte à la station Triangle ne compte pas dans la collection de tampons, car cette station est située dans l'un des 5 quartiers du centre de la ville.



Attention : à partir du moment où vous avez colorié un quartier sur votre mini-plan, toute nouvelle correspondance que vous pourrez réaliser par la suite dans ce même quartier ne vous rapportera pas de point supplémentaire pour votre collection de tampons.

Correspondances à 3 lignes de métro ou plus

Au fil des 4 manches du jeu, vous allez pouvoir établir des correspondances à 3, 4 ou même 5 lignes de métro, grâce à la présence de la boucle centrale verte. Toutes ces correspondances vous rapporteront des points supplémentaires en fin de partie en fonction du nombre de lignes de métro qui y seront reliées. Voir le paragraphe **Points des correspondances** ([page 5](#)).

Exemple : lors d'une manche, Hitomi relie sa ligne de métro rose depuis la station Pentagone à la station Carré, par laquelle elle était déjà passée lors d'une manche précédente avec sa ligne de métro marron.

Cette station étant également reliée à la boucle centrale verte, Hitomi vient de réaliser une correspondance à 3 lignes de métro qui lui rapportera 5 points en fin de partie. Elle pourra également tenter lors des manches suivantes d'y connecter davantage de lignes de métro pour remporter encore plus de points.



POINTS GÉNÉRÉS PAR VOTRE LIGNE



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 ville de Tokyo est découpée en 13 quartiers différents; 9 quartiers principaux et 4 quartiers secondaires.



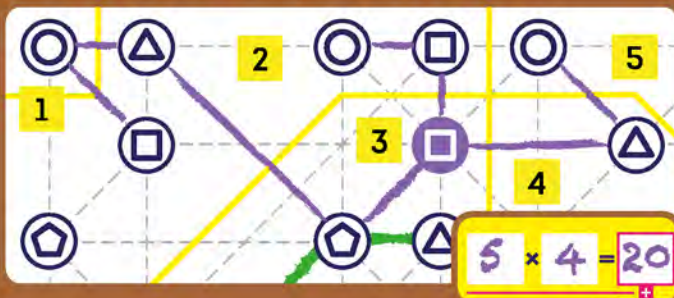
Repérez ensuite le quartier dans lequel votre ligne de métro passe par le plus grand nombre de stations. Inscrivez ce nombre de stations dans la case correspondante.



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 traversées par cette ligne dans un même quartier.

Exemple : Katsuko est passée dans 5 quartiers différents avec sa ligne de métro violette. Le quartier qui possède le maximum de stations reliées par cette ligne contient 4 stations connectées.

Le total de points générés par la ligne violette de Katsuko est donc de 20 points = 5 x 4.



MODES DE JEU AVANCÉS

En supplément des règles de base, vous pouvez jouer à **Next Station Tokyo** en mode avancé en ajoutant soit les cartes Objectif commun, soit les cartes Station Spéciale, 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 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, collectez au moins 4 tampons touristiques dans toute la ville.

Réalisez une correspondance à au moins 4 lignes de métro.



Grâce à l'ensemble de vos lignes, passez par les 8 stations de la boucle centrale verte.



Grâce à l'ensemble de vos lignes, passez par au moins une station dans chacun des 13 quartiers de la ville.

Grâce à l'ensemble de vos lignes, passez par les 8 stations du quartier central de la ville.



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.



Stations Spéciales : 4 cartes Symbole (bleues) et 4 cartes Effet (oranges)

MISE EN PLACE

- Effectuez d'abord la mise en place du matériel comme indiqué dans les règles de base.
- Puis mélangez les 4 cartes Symbole (bleues), faces cachées, et posez-les en une pile à proximité des cartes Station.
- Mélangez également les 4 cartes Effet (oranges), faces cachées, et posez-les en une pile à droite des cartes Symbole.



DÉROULEMENT DU JEU

- Au début de chaque manche, le contrôleur révèle la première carte Symbole et la première carte Effet de leur pile respective.
- Ces deux cartes deviennent associées pour la manche en cours : à chaque fois que le contrôleur révèle une carte Station ayant le même symbole que celui indiqué par la carte bleue, alors tous les joueurs peuvent appliquer, s'ils le souhaitent, l'effet spécial indiqué par la carte orange pour tracer leur section de métro lors de ce tour.



Exemple : au début d'une manche, la carte Symbole révélée est le Cercle et la carte Effet révélée est la carte Aiguillage.

Tout au long de cette manche, lorsque le contrôleur révélera une carte Station présentant un symbole Cercle, les joueurs pourront la considérer comme ayant l'effet spécial indiqué par la carte orange, à savoir l'effet Aiguillage.



- L'effet d'une carte orange est toujours optionnel : chaque joueur est libre de l'utiliser ou non au moment où la carte Station correspondante est révélée par le contrôleur.
- De plus, l'effet d'une carte orange n'est pas applicable lorsque le contrôleur révèle une carte Joker.

Description de chaque carte Effet (orange) :

Aiguillage : à chaque fois que le contrôleur révèle une carte Station ayant le même symbole que celui indiqué par la carte bleue, considérez cette carte Station comme ayant l'effet de la carte Aiguillage lors de ce tour.



Joker et Double-voie : à chaque fois que le contrôleur révèle une carte Station ayant le même symbole que celui indiqué par la carte bleue, considérez cette carte Station comme étant une carte Joker et Double-voie.

Prolongement : à chaque fois que le contrôleur révèle une carte Station ayant le même symbole que celui indiqué par la carte bleue, tous les joueurs tracent d'abord leur première section normalement, puis ils peuvent aussitôt tracer une seconde section de métro.



Cette seconde section doit impérativement être tracée en ligne droite dans le prolongement de la première, afin d'atteindre la prochaine station de métro accessible



dans cette direction, quel que soit son symbole, et ceci, toujours en respectant les règles de construction.

Exemple : au début d'une manche, le symbole Carré est associée à l'effet Prolongement. Au cours de cette manche, le contrôleur révèle une carte Station ayant le symbole Carré. Yasuhide trace une section de métro pour relier la station Cercle à la station Carré située à sa gauche : cette première section est représentée en pointillés sur le schéma ci-dessous.



Puis il décide de bénéficier de l'effet Prolongement.

Yasuhide trace alors une seconde

section dans le prolongement de la première, afin d'atteindre la prochaine station accessible dans cette direction, à savoir la station Pentagone : cette seconde section est ici représentée par une flèche.



- Si vous n'avez pas tracé de section lors de ce tour, vous ne pouvez pas appliquer l'effet Prolongement.
- Si aucune station n'est accessible dans le prolongement de votre première section, vous ne pouvez pas utiliser cet effet.
- **Attention** : lorsque vous appliquez l'effet Prolongement, vous ne pouvez pas créer de double-voie.

Dans les 2 exemples ci-dessous, le tracé de la première section vers une station Carré représenté en pointillés est possible, mais l'effet Prolongement représenté par une flèche n'est pas applicable car il est interdit de créer une Double-voie.





Double Station : à chaque fois que le contrôleur révèle une carte Station ayant le même symbole que celui indiqué par la carte bleue, tracez votre section de métro correspondante. Puis vous pouvez entourer en pointillés la station que vous venez de rejoindre : 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 l'itinéraire de cette ligne.



Exemple : au début d'une manche, le symbole Triangle est associée à l'effet Double Station.



Au cours de cette manche, le contrôleur révèle une carte Station ayant le symbole Triangle. Hitomi trace une section de métro pour relier la station Pentagone à la station Triangle située en dessous.

Elle décide de bénéficier de l'effet Double Station : Hitomi entoure alors cette station Triangle qui comptera pour deux, au lieu d'une seule lors du décompte des points de cette ligne. À l'issue de cette manche, l'effet Double Station permet à Hitomi de considérer un total de 6 stations connectées, au lieu de 5, dans le quartier concerné.



Ceci lui procure un total de 30 points générés par sa ligne violette ($30 = 5 \times 6$).

➡ Attention, ce bonus est valable uniquement pour le décompte de la ligne construite lors de cette manche : il n'affectera pas vos autres lignes qui passeront par cette station lors des manches suivantes.



FIN DE MANCHE

À la fin de chaque manche, défaussez la carte bleue et la carte orange révélées. Puis, jouez la manche suivante, comme décrit ci-dessus : vous utiliserez ainsi les 4 cartes Symbole et les 4 cartes Effet au cours d'une partie.

COMPATIBILITÉ avec le jeu Next Station London

Il existe des compatibilités entre les deux jeux **Next Station London** et **Next Station Tokyo** :

- soit vous pouvez jouer à **Next Station Tokyo** en utilisant les cartes Pouvoir de Crayon provenant du jeu **Next Station London**. Pour cela, appliquez les règles des pouvoirs de crayon tel qu'elles sont décrites dans la règle de **Next Station London**.
- soit vous pouvez jouer à **Next Station London** en utilisant les cartes Station Spéciale provenant du jeu **Next Station Tokyo**. Ces cartes sont aussi compatibles avec la ville de Londres : appliquez les règles des stations spéciales telles qu'elles sont décrites dans la règle du jeu **Next Station Tokyo**.
- Quelle que soit votre configuration de jeu, il est à noter que l'on ne peut pas cumuler les deux modules Station spéciale et Pouvoirs de crayon lors d'une même partie.
- Notez également que vous ne pouvez pas interchanger les cartes Objectifs Communs entre les deux jeux, chaque objectif étant spécifique au plan de la ville correspondante.



MODE DE JEU SOLO



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

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**, soit les **cartes Station Spéciale**, soit les deux types de cartes dans ce mode de jeu. Mettez alors en place chaque paquet choisi comme expliqué ci-dessus.



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.

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

DÉCOMPTE FINAL

Lorsque vous jouez avec les **cartes Objectif**, avec les **cartes Station Spéciale** ou avec les deux, soustrayez 10 points à votre score pour chaque module utilisé.

Déterminez votre score final et recevez l'appréciation de l'empereur selon la réussite de votre projet.



blueorangegames.eu/en/games/nextstationtokyo/#downloads



< 70

TERMINUS ! Tout le monde descend ! Il va falloir vous relever les manches et ne pas vous endormir entre deux stations !



71 < ... < 85

Tiens ! Vous vous êtes trompés de tunnel en cours de trajet ? Tentez à nouveau votre chance et prenez le bon aiguillage.



86 < ... < 100

Ça y est ! Votre projet est enfin sur les rails ! Continuez comme ça et vous deviendrez peut-être Chef de chantier !



101 < ... < 115

Et bien voilà un vrai conducteur de travaux ! Ça fait plaisir de voir autant de voyageurs satisfaits ! Vous y êtes presque.



116 < ... < 130

Décidément on ne vous arrête plus ! L'empereur va certainement vous embaucher pour étendre son réseau en dehors de la ville : BRAVO !

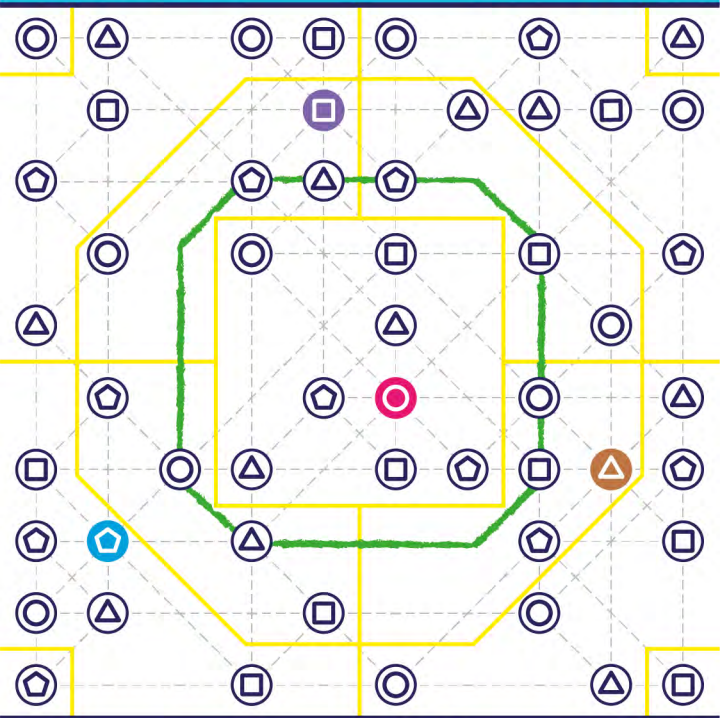


> 130

Le réseau métropolitain tokyoïte n'a plus aucun secret pour vous ! C'est vous l'expert de TOKYO ! FÉLICITATIONS !

© 2023 Blue Orange Edition. Next Station Tokyo et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.
www.blueorangegames.eu





A collection of mathematical puzzles and a calculator interface on a yellow background.

On the left, four multiplication problems are shown with blank boxes for the numbers and the result:

$$\square \times \square = \square$$

$$\square \times \square = \square$$

$$\square \times \square = \square$$

$$\square \times \square = \square$$

Each problem has a red plus sign below the equals sign.

In the center, a calculator interface shows a grid with numbers 10, 5, and a central octagonal shape. Above it is a button with a circle and an arrow, and a button with a pencil and a checkmark.

On the right, three multiplication problems are shown with a purple circle containing a number above the multiplication sign:

$$5 \times \square = \square$$

$$15 \times \square = \square$$

$$30 \times \square = \square$$

Below these are two more multiplication problems with blank boxes for the numbers and the result.

At the bottom, there is a calculator interface with a gear icon, a circle with a plus sign, and a box containing $-3 / \text{sad face}$. There are also several boxes with plus and minus signs and a large empty box at the bottom right.