



8+



1-4



25 min



RÈGLES



# NEXT → STATION

# BERLIN™

La ville de Berlin recherche le meilleur architecte pour optimiser son réseau de transport. Développez vos différentes lignes en utilisant au mieux vos correspondances. Reliez les deux côtés de la ville en connectant vos lignes entre elles pour cumuler un maximum de points !



RÈGLES GÉNÉRALES

POINTS GÉNÉRÉS PAR VOS LIGNES



RÈGLES DE CONSTRUCTION

MODES DE JEU AVANCÉS

## MATÉRIEL DE JEU

- 1 bloc de feuilles Plan de Berlin
- 4 crayons de couleurs : rose, vert, marron et bleu
- 11 cartes Station : 5 cartes Ours, 5 cartes Couronne et 1 carte Double-aiguillage
- 5 cartes Objectif commun
- 9 cartes Construction accélérée : 4 cartes Manche (numérotées de 1 à 4) et 5 cartes Bonus



# RÈGLES GÉNÉRALES



## BUT DU JEU

Rempportez un maximum de points en optimisant le tracé de vos lignes de métro sur votre Plan de Berlin.

## MISE EN PLACE

- Chaque joueur prend une feuille Plan de Berlin ainsi qu'un crayon de couleur.
  - 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 en bas à gauche de sa feuille.
- Le joueur qui a pris le métro le plus récemment est désigné contrôleur de la première manche.

## PLAN DE BERLIN

Votre feuille de jeu représente la ville de Berlin 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.

Dans NEXT STATION BERLIN, chaque couleur de métro possède 2 stations de départ : une du côté OURS et une autre du côté COURONNE de la ville. Lors de chaque manche, vous allez ainsi construire 1 ou 2 lignes de la même couleur que celle de votre crayon.

Si vous parvenez à relier vos 2 stations de départ d'une même couleur pour ne former qu'une seule ligne, vous remporterez des points supplémentaires.

Chaque station de métro est représentée par un symbole :





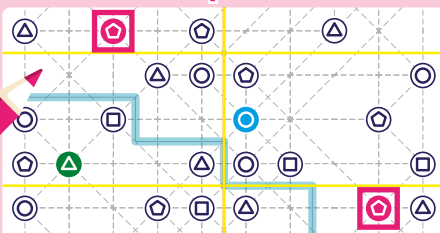
# DÉROULEMENT DU JEU

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

- ①- Identifiez vos stations de départ
- ②- Construisez vos lignes de métro
- ③- Rempportez les points générés par vos lignes
- ④- Préparez-vous pour vos lignes de métro suivantes

## ①- Identifiez vos stations de départ

Repérez les deux stations de départ correspondant à la couleur de votre crayon.



## ②- Construisez vos lignes 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 ou plusieurs sections 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 révélée.
- Lorsque le contrôleur révèle la 5<sup>e</sup> carte Ours ou la 5<sup>e</sup> carte Couronne, 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 vos lignes

Chaque ligne de métro vous rapporte des points selon son itinéraire au sein de la capitale allemande. Inscrivez dans votre zone de score les **POINTS GÉNÉRÉS PAR VOS LIGNES** : voir page 10.



#### ④-Préparez-vous pour vos lignes de métro suivantes (Ignorez cette phase lors de la 4<sup>e</sup> 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 les 2 lignes 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<sup>e</sup> manche, lorsque tous les joueurs ont tracé leur réseau de lignes de métro de 4 couleurs différentes. Procédez au décompte final de tous les points générés par votre réseau de métro Berlinoise de la façon suivante :

○ **Points des lignes** : faites la somme des points générés par vos lignes de métro et inscrivez ce total dans la dernière case située la plus à droite 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.

➡ Attention : chaque correspondance d'une station que vous avez encadrée sur votre réseau compte double. Voir **CORRESPONDANCES**.

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

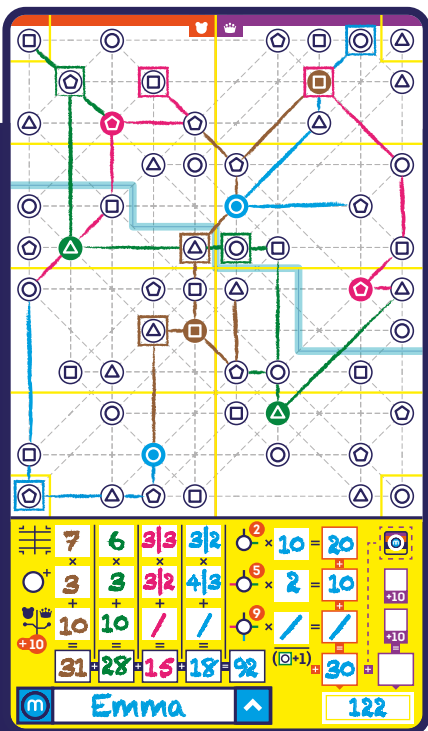
○ **Déterminez votre score final** en additionnant les points générés par vos lignes de métro et ceux rapportés par vos correspondances : inscrivez ce total dans le panneau final situé tout en bas à droite de votre zone de score.



Exemple : Emma a cumulé 92 points grâce à ses lignes de métro.

Elle a généré 10 correspondances à 2 lignes (8 et 1 autre encadrée qui compte pour 2), 1 correspondance à 3 lignes (encadrée qui compte pour 2) et aucune correspondance à 4 lignes, ce qui lui rapporte 30 points au total.

Emma totalise ainsi un score final de 122 points pour tout son réseau berlinois.



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 Berlin.

En cas d'égalité, le joueur ayant le score le plus élevé pour une seule couleur de ligne de métro (qu'il s'agisse d'une seule ligne ou de deux lignes non reliées entre elles) est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se réjouissent de partager leur victoire sur ce magnifique projet !

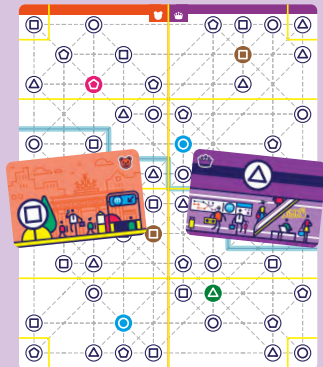


# RÈGLES DE CONSTRUCTION

Une ligne de métro est constituée d'au moins une section. On nomme « section » chaque trait qui relie deux stations entre elles.

➊ **Pour tracer correctement une section, vous devez :**

- ➔ identifier, grâce à la carte révélée, à quelle station de départ, de la couleur de votre crayon, vous devez être relié lors de ce tour : celle située du côté **Ours** ou celle du côté **Couronne**.



**Attention :** si vous avez déjà relié vos deux stations de départ de même couleur lors de cette manche, le côté de la ville désigné par la carte révélée n'a plus d'importance.

- ➔ relier deux stations directement entre elles en ligne droite, horizontalement, verticalement ou en diagonale en suivant une ligne en pointillés gris.
- ➔ tracer la première section de chaque ligne depuis sa station de départ pour atteindre une station ayant le même symbole que celui de la carte révélée.

*Exemple :* le contrôleur révèle une carte Ours avec le symbole Carré.

Luka commence sa ligne dans cette

partie de la ville, avec son crayon

vert, depuis sa station de départ vers ce carré.



- ➔ chaque section suivante doit être tracée depuis l'une des extrémités de la ligne désignée par la carte révélée.

*Exemple :* la 2<sup>e</sup> carte révélée est aussi une carte Ours et présente un symbole Cercle.

Luka prolonge sa ligne verte

vers l'une des 3 stations Cercle

qu'il peut atteindre.

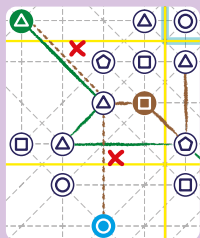
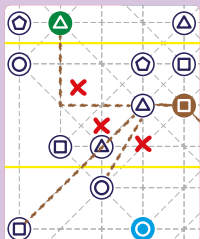
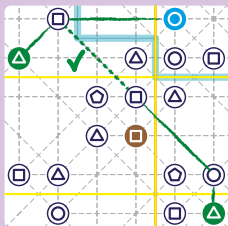


*Exemple :* la 3<sup>e</sup> carte révélée par le contrôleur est une Couronne avec un symbole Cercle. Luka commence sa ligne de métro verte en connectant sa station de départ, située



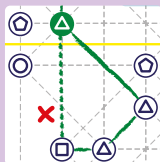
6   dans la partie Couronne de la ville, vers ce cercle.

Pour relier vos 2 lignes de métro de même couleur entre elles, vous devez les faire se rejoindre une seule fois pendant la manche sur la station de votre choix.



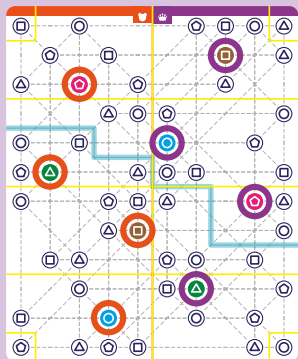
À l'inverse, il vous est interdit de :

- ➔ 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, quelle que soit leur couleur.
- ➔ tracer plusieurs sections entre deux stations, quelle que soit leur couleur.
- ➔ créer une boucle, c'est-à-dire repasser par une station déjà présente sur votre ligne de métro en cours de construction.



## STATIONS SPÉCIALES

**Stations de départ** : bien qu'elles servent à démarrer la construction de vos lignes de métro au début de chaque manche, ces 8 stations de départ, réparties dans les deux côtés de la ville de Berlin, 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.





## CARTES SPÉCIALES



**Carte Joker :** lorsqu'une carte Joker est révélée, chaque joueur peut tracer une section de métro vers la station de son choix.

**Attention :** la carte Joker révélée indique toujours aux joueurs à quelle station de départ vous devez être relié lors de ce tour, celle située du côté Ours ou celle du côté Couronne.

Chaque joueur doit indiquer ensuite que la station qu'il vient de rejoindre est une « Gare de Trains Nationaux » : pour cela, encadrez cette station. Elle pourra vous rapporter des points supplémentaires en fin de partie : voir **CORRESPONDANCES**.

**Attention :** si, grâce à une carte Joker, vous reliez votre section à une station que vous aviez déjà encadrée, ne l'encadrez pas une seconde fois.

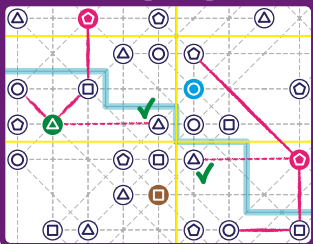


**Carte Double-aiguillage :** lorsque cette carte est révélée par le Contrôleur, il pioche aussitôt la prochaine carte Station de la pile et la révèle face visible. La carte Double-aiguillage permet à tous les joueurs de tracer une nouvelle section depuis n'importe quelle station, et ce, sur chacune de leurs deux lignes en cours de construction. Chacune de ces deux sections doit être reliée au type de symbole indiqué par la seconde carte révélée par le contrôleur, quelle que soit la couleur de cette carte.

Chaque aiguillage peut permettre de créer une extrémité supplémentaire sur une ligne de métro, à partir de laquelle les joueurs pourront tracer leurs futures sections pour le reste de la manche.

**Exemple :** le Contrôleur tire la carte Double-aiguillage puis révèle une carte Triangle.

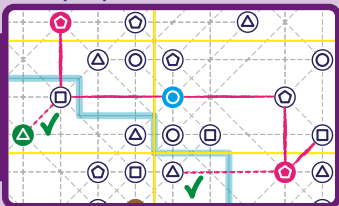
Bernard, qui construit ses lignes roses, choisit de créer 2 aiguillages : l'un sur sa ligne du côté Ours de la ville, et le second sur sa ligne du côté Couronne.





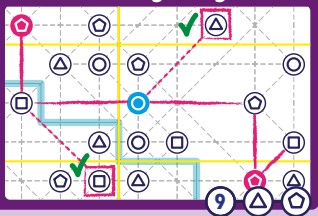
- ➔ Lorsque la carte Double-aiguillage est révélée lors des premiers tours d'une manche, son effet reste toujours applicable même si cela ne génère pas d'extrémité supplémentaire sur vos lignes en cours de construction. Dans ce cas, chaque aiguillage prolonge simplement la ligne de métro concernée.
- ➔ L'utilisation de la carte Double-aiguillage est optionnelle : si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas créer d'extrémité supplémentaire sur vos lignes, alors vous pouvez tracer votre nouvelle section depuis l'une de ses extrémités existantes.
- ➔ Dans le cas où vous avez déjà relié vos deux stations de départ entre elles au cours de la manche, vous pouvez quand même tracer 2 aiguillages lors de ce tour sur votre seule ligne de métro en cours de construction. Choisissez une station sur cette ligne, ou bien deux stations différentes, puis créez deux aiguillages, chacun devant être relié au symbole indiqué par la seconde carte révélée par le contrôleur.

*Exemple : Charlotte ayant déjà relié ses deux stations de départ roses, elle décide de créer 2 aiguillages de cette façon sur sa ligne.*



- ➔ Dans le cas précis où le contrôleur révèle la carte Double-aiguillage suivie d'une carte Joker, quelle que soit sa couleur, chaque joueur choisit librement le symbole vers lequel il souhaite tracer chacun de ses 2 aiguillages. De plus, grâce à l'effet de la carte Joker, chaque joueur peut ensuite encadrer chacune des 2 stations qu'il vient de rejoindre.

*Exemple : le contrôleur tire la carte Double-aiguillage, suivie d'un Joker. Bernard a déjà relié ses deux stations de départ roses entre elles : il décide de créer 2 aiguillages, l'un vers un carré, l'autre vers un triangle.*





## CORRESPONDANCES

À partir de la 2<sup>e</sup> 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 ».

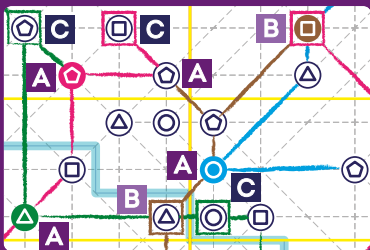
Chaque correspondance dans votre réseau vous rapportera des points supplémentaires en fin de partie en fonction du nombre de lignes de métro qui y seront reliées. Voir **Points des correspondances** ci-dessus.

### Effet de la carte Joker (🃏+1)

Lors du décompte des points générés par vos correspondances à 2, 3 et 4 lignes, chaque station que vous aurez encadrée grâce à une carte Joker, comptera pour 2 correspondances au lieu d'une seule, pour le type concerné.

**Attention :** chaque station encadrée reliée à une seule ligne de métro n'est pas considérée comme une correspondance et ne rapporte donc aucun point.

*Exemple : dans cette partie de la ville, Emma a pu générer 4 correspondances à 2 lignes, celles marquées d'une lettre « A ». Au fil des différentes manches, Emma a pu encadrer 2 stations, celles marquées d'une lettre « B ». Elles compteront respectivement pour 2 correspondances à 2 lignes (verte et marron) au lieu d'une seule, et pour 2 correspondances à 3 lignes (marron, bleue et rose) au lieu d'une seule. En revanche, bien que les 3 stations marquées d'un « C » aient été encadrées, elles ne sont pas considérées comme des correspondances.*



## POINTS GÉNÉRÉS PAR VOS LIGNES

Chaque ligne de métro vous rapporte des points selon l'itinéraire qu'elle parcourt à travers la ville.

Berlin est découpée en **12 quartiers** : **8 quartiers principaux** contenant plusieurs stations et **4 quartiers secondaires**, situés dans les coins, ne contenant qu'une seule station chacun.



## 1 SEULE LIGNE DE MÉTRO



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



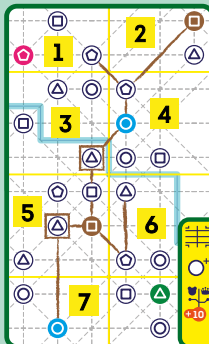
➔ Repérez ensuite le quartier dans lequel votre ligne de métro passe par le plus grand nombre de stations. Inscrivez ce nombre de stations dans la case correspondante.

Inscrivez ce nombre de stations dans la case correspondante.



**Attention :** si vos 2 stations de départ sont reliées entre elles par la ligne de métro que vous venez de tracer, alors inscrivez le nombre « 10 » dans la case Bonus correspondante.

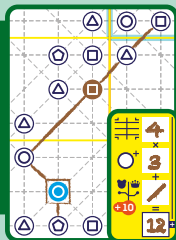
Pour calculer le nombre total de points rapportés par votre ligne, multipliez le nombre de quartiers différents desservis, par le plus grand nombre de stations connectées à cette ligne dans un même quartier. Le cas échéant, ajoutez-y votre bonus puis inscrivez votre score total pour cette ligne dans la case correspondante.



*Exemple 1 : Emma est passée dans 7 quartiers différents avec sa ligne de métro marron. Sur cette ligne, le quartier qui possède le plus de stations reliées entre elles contient 3 stations connectées (quartier numéroté 5). Le fait d'avoir relié ses 2 stations de départ lui rapporte 10 points de bonus. Pour sa ligne marron, Emma totalise donc 31 points =  $(7 \times 3) + 10$ .*



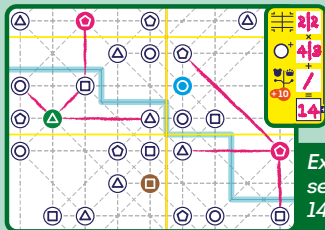
*Exemple 2 : lors de la manche suivante, seules les 5 cartes Ours ont été révélées. Luka marque 12 points =  $(4 \times 3)$  pour sa ligne de métro marron.*



*Il ne marque pas 10 points de bonus car il n'a pas relié ses 2 stations de départ.*

## 2 LIGNES DE MÉTRO DE MÊME COULEUR

Lors de cette manche, vous n'avez pas réussi à relier vos 2 stations de départ entre elles. Effectuez alors le décompte décrit ci-dessus pour chacune de vos deux lignes de même couleur. Vous pouvez séparer en deux les cases blanches de votre colonne de score pour comptabiliser les points rapportés par chaque ligne.



**Attention :** vous ne remportez pas de bonus !

*Exemple : Bernard n'a pas réussi à relier ses 2 stations de départ roses. Il marque 14 points =  $(2 \times 4) + (2 \times 3)$ .*

# MODES DE JEU AVANCÉS

Vous pouvez jouer à **Next Station Berlin** en mode avancé en ajoutant soit les cartes Objectif commun, soit les cartes Construction accélérée, 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 votre réseau, passez par toutes les stations d'au moins 2 quartiers principaux de la ville.

Cumulez au moins 3 « Gares de Trains Nationaux », quelle que soit leur couleur, sur l'une de vos lignes de métro.



Grâce à l'ensemble de votre réseau, comptabilisez au moins 1 « Gare de Trains Nationaux » dans au moins 6 quartiers différents de la ville.

Grâce à l'ensemble de votre réseau, générez 1 correspondance dans au moins 2 quartiers secondaires de la ville.





Grâce à l'ensemble de votre réseau, passez par les 12 quartiers 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.



## CONSTRUCTION ACCÉLÉRÉE : 4 cartes Manche et 5 cartes Bonus

### MISE EN PLACE

- Effectuez d'abord la mise en place du matériel comme indiqué dans les règles de base.
- Posez les 4 cartes Manche les unes à côté des autres en les rangeant dans l'ordre croissant. Chaque carte représente le numéro de la manche en cours.
- Mélangez les 5 cartes Bonus faces cachées. Placez-en une en dessous de chaque carte Manche, puis révélez ces 4 cartes Bonus faces visibles. Remettez dans la boîte du jeu la carte Bonus non utilisée pour cette partie. Chaque carte Bonus est ainsi associée à la manche dont le numéro figure au-dessus d'elle.



### DÉROULEMENT

Lors de chaque manche, tous les joueurs peuvent bénéficier du bonus indiqué par la carte correspondante.

#### Description de chaque carte Bonus :



**Cartes visibles** : au début de la manche correspondante, après avoir mélangé les cartes Station, le contrôleur pose le paquet face visible sur la table. Les joueurs verront toujours, sur le dessus du paquet, la future carte Station qui sera jouée lors du prochain tour de jeu.



**Quartiers secondaires** : à la fin de la manche correspondante, lors du calcul des points générés par vos lignes, chaque quartier secondaire auquel vous aurez relié une ligne de métro comptera pour 3 quartiers différents au lieu d'un seul.

Ce bonus est valable uniquement pour le décompte de vos lignes construites lors de cette manche. Chaque quartier concerné ne compte que pour 1 lors du décompte des objectifs communs.



**Stations doubles** : à la fin de la manche correspondante, le nombre de stations reliées dans votre quartier qui en contient le plus est doublé.

Ce bonus est valable uniquement pour le décompte de vos lignes construites lors de cette manche, et uniquement pour une seule de vos 2 lignes de métro, le cas échéant. Chaque station concernée ne compte que pour 1 lors du décompte des objectifs communs.



**Retour d'aiguillage** : lors de la manche correspondante, à l'issue du tour lors duquel le contrôleur a révélé la carte Double-aiguillage, ce dernier récupère cette carte et la mélange dans le paquet de cartes Station.

Elle pourra ainsi être révélée une seconde fois lors de cette manche. Si cela a lieu, jouez-la normalement une seconde fois, puis laissez-la sur la table jusqu'à la fin de la manche.



**Double-voie** : lors de la manche correspondante, les joueurs peuvent choisir de tracer chaque nouvelle section de métro parallèlement à une section existante.

*Exemple : grâce à ce bonus, Charlotte a pu tracer, à 2 reprises, une nouvelle section de sa ligne rose parallèlement à sa ligne verte déjà présente.*

↳ L'effet de cette carte Bonus ne peut pas être appliqué lors de la première manche. Si cela a lieu, échangez ce bonus avec celui d'une autre manche.

↳ **Attention** : les deux sections qui composent une double-voie doivent forcément être de couleur différente. Vous ne pouvez pas tracer 2 sections de métro parallèles de même couleur.





## FIN DE MANCHE

À la fin de chaque manche, retournez face cachée la carte Bonus dont tous les joueurs viennent de bénéficier. Jouez ensuite la manche suivante comme décrit ci-dessus : vous utiliserez ainsi les 4 cartes Bonus, l'une après l'autre, au fil des 4 manches de la partie.

## MODE DE JEU SOLO

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

### BUT DU JEU

Votre but est d'optimiser au mieux le tracé de votre réseau pour totaliser le plus haut score final possible et confirmer votre statut de meilleur architecte de la capitale !

### 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 **Construction accélérée**, soit les deux types de cartes dans ce mode de jeu. Mettez alors en place chaque paquet choisi comme expliqué en pages 12 et 13.



### 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.

### DÉCOMPTE FINAL

- Lorsque vous jouez avec le module des cartes **Objectif commun**, soustrayez 10 points à votre score.
- Lorsque vous jouez avec le module des cartes **Construction accélérée**, soustrayez 25 points à votre score.
- Lorsque vous jouez avec les **2 modules**, soustrayez 35 points à votre score.

Déterminez votre score final et recevez le diplôme correspondant selon la réussite de votre mission.



$\leq 70$

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

$71 < \dots < 90$

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

$91 < \dots < 110$

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 !

$111 < \dots < 130$

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

$131 < \dots < 150$

Brauo ! Le métro de Berlin est une merveille grâce à vous, quelle efficacité !

$\geq 151$

Félicitations ! Berlin va ériger une statue en votre nom ! Vous avez assuré !

© 2026 Blue Orange Edition. Next Station Berlin et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange International, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

