

Chronique « Jeux de société »

Trains



Le pays du soleil levant vous offre un défi titanesque, construire le plus grand réseau ferroviaire jamais réalisé à ce jour. Vous devrez rivaliser avec vos adversaires pour la construction de gares et de lignes de chemin de fer à travers la région de Tokyo ou d'Osaka. Seule une gestion optimale de vos ressources et de vos déchets vous permettra de devancer vos rivaux. Le plus rapide vous serez à vous établir comme bâtisseur, plus grandes seront vos chances de l'emporter. Vous pensez avoir ce qu'il faut pour gagner, sautez donc dans le train!

Description

Le but du jeu est construire le réseau ferroviaire le plus performant. Pour y arriver, chaque joueur accumulera des points de victoire à l'aide de son chemin de fer, de ses gares et de son parc immobilier. Trains est avant tout un jeu de construction de deck (« deck building »). Tout au long de la partie, le joueur tentera d'utiliser de façon optimale les cartes de sa main afin de construire des gares, s'ajouter des tronçons de chemin de fer à son réseau ou d'acheter de nouvelles cartes parmi celles qui sont disponibles dans la réserve. Il existe six familles de cartes : Trains, Pose de rails, Gare, Action, Immobilier et Ferraille. À la mise en place, une réserve commune est constituée à l'aide de huit types de cartes utilisés à toutes les parties et huit autres types tirés au hasard dans le deck Préparation.

Chaque joueur débute la partie avec un deck de dix cartes composé de sept cartes Train omnibus, deux cartes Pose de rails et une carte Gare. Les dix cartes sont brassées et le joueur en pioche cinq afin de constituer sa main de départ. À son tour, il pourra jouer des cartes de sa main pour effectuer certaines actions à l'aide de ses cartes, acheter de nouvelles cartes à partir de la réserve commune ou ne rien faire et se défausser toutes les



cartes Ferraille présentes dans sa main. Certaines cartes comme Pose de rails, Gare, Tunnel, Gratte-Ciel entre autres, permettent de construire une infrastructure sur le plateau et ont comme résultat d'ajouter des cartes Ferraille à votre deck. Ces cartes n'ont qu'un seul but... Vous nuire. Elles ne permettent aucune action et n'ont aucune valeur. Il est donc préférable d'en accumuler le moins possible dans son deck. À la fin de son tour, les cartes jouées et le cas échéant, les cartes nouvellement achetées et les cartes Ferraille sont placées dans la défausse du

joueur. Ce dernier pioche cinq nouvelles cartes à partir de sa pioche personnelle et lorsque celle-ci est épuisée, le joueur brasse sa défausse afin de reconstituer une nouvelle pioche. Au fur et à mesure que la partie progresse, le plateau se remplit de gares et de rails, ce qui augmente les coûts de construction ou le nombre de cartes Ferraille à ajouter à son deck lors de la pose de rails.



À la fin de la partie, les joueurs marquent des points en fonction du nombre de gares construites dans chacune des villes où il est présent. Des points sont également marqués pour chacune des cartes Immobilier de son deck. Le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire est déclaré «roi du rail».

Points forts : Rythme rapide, simplicité et diversité des parties en fonction des cartes présentes dans la réserve commune. Matériel d'excellente qualité. Parties relativement courtes. Thématique très intéressante. Facile à expliquer, et ce, même pour des joueurs n'ayant jamais joué à des jeux de construction de deck.

Points faibles : Première lecture des règles laisse de nombreuses questions en suspens. Il faut faire quelques tours de jeu pour bien saisir la mécanique. Boîte beaucoup trop grande pour le matériel du jeu de base, à moins que des extensions ne soient prévues.

Mon appréciation : Trains est un vrai petit bijou pour les amateurs de jeux rapides. Chaque décision prise en cours de partie peut impacter les prochains tours. La gestion des cartes Ferraille est très importante. Il faut évaluer le bon moment pour s'en débarrasser. La combinaison du jeu de plateau et du jeu de construction de deck est un mariage bien réussi. Le plateau est simple, mais très efficace. Ce jeu se compare à Dominion pour la mécanique de construction de deck, mais il offre un je-ne-sais-quoi qui le rend plus intéressant à mes yeux. Est-ce le plateau? Fort probablement. Ce dernier ajoute une plus grande interaction entre les joueurs, car les constructions de l'un peuvent nuire au développement du réseau de l'autre. Je vous le recommande fortement. C'est un de mes coups de cœur de 2014.

« Ludiquement vôtre »,

Benoît

Les composants

Plateau réversible, 80 jetons Rails de 4 couleurs, 30 cartes Préparation, 30 jetons Gare, 500 cartes et 40 séparateurs pour le rangement.

Fiche technique

Auteur	Hisashi Hayashi
Artistes	Ikaan Studio, Ryo Nyamo
Éditeur - version française	Filosofia
Années	2014
Fabrication	Chine
Nombre de joueurs	2 – 4
Âge	À partir de 12 ans
Durée	45-60 minutes
Prix	60\$
Domaine	Jeu familial
Thématique	Construction d'un réseau de transport ferroviaire
Mécaniques de jeu	Construction de « <i>deck</i> », gestion de main et contrôle de territoire
Extensions	Map pack USA/Allemagne Deux autres plateaux sont disponibles en ligne D'autres extensions sont prévues en version anglaise. Le seront-elles en français?