

# Railways of the World – Railway Tycoon: quelle extension choisir?

Si vous fréquentez de temps en temps le comptoir jeux de Café du Web, vous avez déjà croisé Railways of the World (ou anciennement Railroad Tycoon) et ses extensions, lors d'ouverture de boîtes ou d'explications de règles. Je ne vous cachez pas que je trouve que Railways of the World est un excellent jeu et ce à plus d'un titre. Ce billet a pour but de faire un rapide résumé du jeu, des extensions, de leurs forces et faiblesses.

Commençons par le jeu de base. Je dois avouer ne pouvoir vous donner qu'un avis partiel sur cette boîte. Je possède, en effet, la boîte de base Railroad Tycoon et non la dernière mouture Railways of the World. La différence essentielle vient des cartes géographiques, la nouvelle version du jeu contient en plus de la carte Est des USA, la carte du Mexique.

Ces cartes sont des cartes de grande taille qui trouvent leur intérêt dans une configuration minimum de 4 joueurs. Les parties à moins de joueurs se résument, soit à un jeu chacun dans son coin, soit à une compétition sans intérêt entre les joueurs pour arriver à une situation de blocage permanente. Le jeu se transforme alors en une sorte de morpion mais sans les limites de la grille. Bof, bof, bof....

A partir de 4 joueurs, le jeu de base prend sa véritable dimension. Sur la carte des USA, une petite compétition sur la coté Est s'installe lors des premiers tours, puis souvent les joueurs se tournent vers l'Ouest et le Sud. La place est suffisante pour décider d'une stratégie et de temps en temps placer une ligne qui gênera le développement d'un adversaire. Le jeu s'équilibre entre jouer pour soit et jouer contre les autres. C'est dans cette configuration que les développements tels que « développement de villes » et « liaisons vers l'ouest » prennent tout leur sens et apportent des avantages non négligeables. La carte des USA Est est assez équilibrée avec peu de montagnes, beaucoup de plaines et un nombre raisonnable de rivières. C'est une bonne carte pour débiter avec le mécanisme du jeu.

## Railways of Europe.

Cette extension n'apporte aucune nouveauté au niveau des règles. Par contre de nouvelles cartes actions entrent en jeu: monopole sur une ville, monopole sur une capitale, tunnel. Des cartes redoutables puisqu'elles peuvent interdire ou taxer les connexions des autres joueurs sur une ville. De quoi jouer les troublions dans des régions où on n'a pourtant aucune ligne. La carte est petite en comparaison avec l'Est US. Elle ne possède que peu de villes. Les interactions entre joueurs sont donc nombreuses et nécessaires: pas la peine d'avoir un jeu agressif pour créer de la compétition entre les sociétés de chemin de fer. La carte est équilibrée avec des zones de montagnes et des plaines barrées par des rivières. Les villes de montagnes sont proches tandis que les villes de plaine sont éloignées, ainsi les coûts de construction des lignes sont relativement proches et la partie ne se joue pas dès les placements des premiers tours.

A mon avis cette extension est idéale pour une partie à 2 joueurs. Elle permettra de maintenir la pression tout au long de la partie. Il ne faudra pas oublier que le faible nombre de villes valorise grandement l'utilisation de l'action « urbanisation » qui permet de réapprovisionner ses villes.

## Railways of wales and england.

Si vous souhaitez utiliser le matériel de Railways of the World avec de nouvelles règles: cette extension est celle qu'il vous faut. En effet, à l'intérieur vous trouverez tout le matériel nécessaire pour transformer ce jeu en jeu de finance avec achat et vente d'actions, prise de contrôle de compagnie, développement économique et rachat boursier. Une petite révolution, mais rassurez-vous, la construction de ligne et le transport de marchandises sont toujours bien présents.

La carte de cette extension est petite avec beaucoup de villes, peu de montagnes et peu de rivières. Les liaisons sont courtes 2-3 hexagones et bon marché. Jeu facile? Tout dépend de la couleur des marchandises présent sur le plateau: des couleurs de villes sont rares, tandis que d'autres sont sur-représentées: il n'y a que 3 villes bleues, pour 9 villes jaunes. Autant dire que les livraisons sur de longues distances ne sont pas évidentes et demande une bonne organisation de son réseau ferré (il ne faut pas hésiter à contourner des villes). Ici encore tout pousse à urbaniser des villes, en espérant tirer la bonne couleur ville...

L'utilisation de la variante des règles modifie profondément le jeu. On doit perdre l'habitude de s'attacher à une compagnie qu'on a créé et savoir la revendre au bon moment. L'interaction entre les joueurs est augmentée lors de phase d'achats d'actions et on peut voir une petite société au centre d'une flambée du prix des actions grossir en un tour ou deux. Plus que le placement géographique et la livraison de marchandises, l'argent devient le centre du jeu. Cette règle est intéressante dès 3 joueurs, excellente à partir de 4 joueurs et sans intérêt à 2 joueurs.

Avec les règles classiques, cette extension est souvent conseillée pour le jeu à deux joueurs. Je ne suis pas d'accord avec cette impression. A deux joueurs, du fait de la forte densité de villes, chacun, lors des premières parties, joue dans son coin, avec un net avantage à celui qui joue en milieu de carte du fait des bonus rapportés par les villes du centre. Pour les parties qui suivent le jeu n'est plus qu'une succession de situations de blocage et de pillage de villes. Avantage au premier joueur, pour une fois les enchères seront disputées...

## Railways of Western US.

Dernière extension, facilement trouvable en France, elle complète la carte de USA avec sa côte Ouest du Nord au Sud. Une grande carte recouverte par les montagnes rocheuses. Et quand il n'y a pas de montagne, ce sont des rivières qui gênent la progression. La carte comporte beaucoup de villes grises, qui favorisent les actions « urbanisation » et les rendent même obligatoires tant les distances entre deux villes colorées sont grandes est couteuses. La côte sera sans doute disputée mais de nombreux bonus de villes ou de liaisons ne concernent que des villes du centre.

Une des nouveautés du jeu, le rotor qui permet de livrer deux couleurs de marchandise sur une ville permet d'économiser les urbanisations mais ce ne sont finalement que des boosts temporaires.

Sur cette carte la compétition est rude tant au niveau des liaisons que des cartes « action »: les cartes « tunnels » sont vraiment

importantes tant la construction en montagne est une nécessité. L'ajout des dépôts de fuel qui permettent d'augmenter la longueur de livraison sans augmenter son moteur de transport permet de réaliser quelques bons coups fourrés. Mais cette solution est temporaire, le moteur est une clef maîtresse sur cette carte. Sur cette carte, j'ai monté et utilisé pour la première fois un moteur à 8 liaisons.

Cette extension est l'une des plus agréables à jouer. Je la conseille pour un jeu à 3 joueurs ou plus. A deux joueurs, ici nous sommes dans la course de vitesse. Avantage à celui qui saura le mieux se placer.

Voilà le tour d'horizon des extensions de Railways of the World. Elles apportent toute leur lot de nouveautés. Pour les plus pressés:

2 joueurs: Railways of Europe

4 joueurs: Railways of Western US

Des règles nouvelles: Railways of Wales & England

Il est possible de mêler les différents ajouts qu'apportent les extensions. Les règles alternatives de Railways of Wales & England peuvent se jouer sur d'autres cartes sans aucun problème, idem pour les dépôt de fuel et les rotors de Railways of Western US.

A noter pour les possesseurs de Transport Tycoon que la carte du Mexique est disponible seule. Hélas, uniquement aux USA pour le moment. On peut la trouver pour \$15 mais avec \$30 de frais de port, l'achat en devient presque ridicule. Il faut noter également, que la piste des scores est indépendante des cartes dans Railways of the World. En conséquence, la carte de Railways of Western US n'en possède pas par exemple. Une fois de plus aux USA on peut trouver cette piste indépendante (\$5 mais toujours les frais de port...). Il existe cependant une piste imprimable disponible sur le site boardgeek.com .

*Par*

**Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le mardi 1 mars 2011**

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/12521-quotrailways-of-the-worldquot-quotrailroad-tycoonquot-quotex>