

REVUE DE PRESSE



TRAMBAHN

Présentation du jeu



TRAMBAHN est un jeu pour 2 joueurs, créé par Helmut Ohley, pour des parties de 30 minutes environ.

Munich, à la fin du 19^{ème} siècle : le tramway est un succès et le réseau doit être agrandi. De nouvelles lignes sont créées, des stations sont construites, et des trains sont rajoutés sur les lignes les plus fréquentées.

Vous et votre adversaire êtes chacun à la tête d'entreprises concurrentes. Qui l'emportera ?

*Edité par [Funforge](#)
Un jeu d'Helmut Ohley
Pour 2 joueurs
A partir de 8 ans
Environ 30 min*

TRAMBAHN

L'HÉRITIER ÉTAIT
DANS LE TRAM



par Benjamin Bord

Alors que tous les yeux étaient braqués sur Hengist, un autre titre voyait le jour chez Lookout Spiele, l'éditeur bien décidé à détrôner Kosmos dans l'esprit des joueurs quand ils évoquent la meilleure gamme de jeux à deux. De la même façon qu'ils avaient fait appel à un auteur de gros jeux pour initier leur gamme avec Patchwork, c'est ici Helmut Ohley, l'un des auteurs de Russian railroads, qui nous propose un duel par cartes interposées.



LE MATÉRIEL

Il est réduit à sa plus simple expression: un plateau d'une grosse centaine de cartes et un bloc de feuilles de score. Voilà. C'est l'occasion rêvée de vérifier le vieux adage qui dit que la qualité ne dépend pas de la quantité.

LES RÈGLES

Fidèle à la ligne éditoriale de cette gamme, Lookout s'est associé à faire tenir les règles sur un feuillet en trois volets recto verso. Chaque joueur démarre avec six cartes en main et un compte plus ou moins rempli en fonction de sa place dans le tram. Les cartes sont de quatre couleurs différentes, numérotées de 1 à 10, porteuses de points-de-vicinite et utilisables de trois façons :

- soit comme passager dans la zone commune lors de l'action obligatoire de début de tour ;
- soit comme gare dans sa zone de jeu individuelle lors de la phase facultative ;
- soit comme argent, chaque carte valant mille marks. Indépendamment de sa valeur propre, en les défaussant dans sa pile Monnaie en fin de tour, les passagers conditionnent la durée de la partie. En effet, lorsque quatre de la même couleur sont présents, cela déclenche un décompte des séries de cartes de cette couleur qui sont posées chez les joueurs. Ces séries sont constituées en plaçant des

cartes obligatoirement par ordre croissant. Le souci, c'est qu'il faut impérativement pouvoir chaque série, dans le tour où elle est créée, d'une carte Tram achetée sur le marché. Au fil des achats, les trams disponibles seront plus chers, mais également plus rentables puisqu'ils agissent comme un facteur multiplicateur modifiant la valeur de la série qu'ils chapeautent, et que ce facteur augmente avec leur coût. Lorsque le dixième décompte est effectué, la partie s'achève.

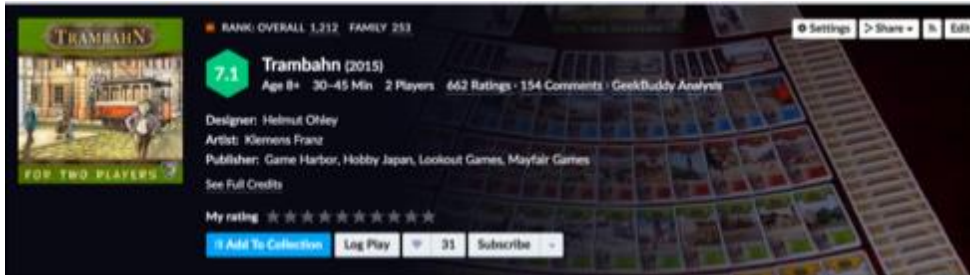
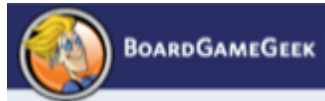
NOTRE AMIS

Trambahn est un très bon jeu de défausse, riche en situations déchirantes. La triple utilisation des cartes est un mécanisme main qui permet de contrebalancer efficacement le hasard de la pioche, mais qui n'aide pas à prendre les deuxièmes décisions qui s'imposent à chaque tour. Tout est question de rythme et de prise de risque. Pour marquer des points, il vous faut défausser des cartes de cette couleur en guise de passagers, cartes qui ne pourront donc pas être ajoutées aux séries en cours. À moins que votre adversaire ne le fasse pour vous, mais pourquoi le ferait-il si vous êtes en avance sur lui dans cette couleur-là ? Contre des phases est particulièrement bien pensé et occasionnera moult ricaneries, dans le bon sens du terme. Petit plus : il est possible de déclencher des décomptes bonus en solitaire si l'on parvient à poser huit cartes dans une série. C'est extrêmement ludique, mais terriblement risqué puisque vous aurez tendance à moins faire tourner votre main afin de conserver toutes les cartes qu'il vous faut, même si elles n'entrent pas dans le bon ordre... Si Trambahn a une vague saveur de Lost Cities, une référence du jeu de cartes à deux, il le surpasse aisément dans tous les domaines par son incroyable tempo et ses cartes multifonctions. Même si une pioche capricieuse est toujours susceptible d'entraver vos efforts, il n'y a rien d'autre à lui reprocher. Et compte tenu de son format léger, cette pointe d'incertitude peut aisément jouer en sa faveur chez les joueurs occasionnels. Une vraie bonne surprise, qui constitue le digne successeur de Patchwork.



Citation : « Trambahn est un très bon jeu de défausse, riche en situations déchirantes. »

[Extrait de Plato Magazine, mars 2016.](#)



Rating: 7.1/10
[Access the link.](#)



Trambahn | Review

December 18, 2015 | No Comments | 1634 Views | Game Reviews, Review, Spotlight | Steve S. (Board)

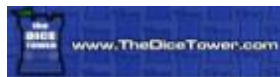
Designer: Helmut Ohley | Artist: Klemens Franz | Publisher: Mayfair Games, 2015
Players: 2 | Playing Time: 30 Mins

Late 19th century: Munich. Two rival company heads compete to control and modernize the city's successful tramway lines. New routes and stations need to be built to accommodate the high demand of ridership. These newfangled steam and electric powered trains are driving horse pulled trains into obsolescence, thus these two companies go toe-to-toe in direct competition for riders and the claim of greatest trambahn monopoly in Germany.

Quote: « I highly enjoy any time I get to play this game. »
[Access the article.](#)



[Access the video.](#)



[Access the video.](#)



[Access the video.](#)

<http://www.funforge.fr/>
www.facebook.com/Funforge
<https://twitter.com/Funforge>

