


 LES AVENTURIERS DU RAIL  
*Alan R. Moon* EUROPE

## COMPLEXITÉ POUR L'ANIMATEUR



## COMPLEXITÉ POUR LE PUBLIC



## DURÉE DE PRÉPARATION

Filage : 30 min / Mise en place : 10 min

## DURÉE DE L'ACTIVITÉ

30 / 60 min

## TAILLE DU GROUPE

De 2 à 5

## OBJECTIFS VISÉS

TROUVER DES SOLUTIONS +

ÉPROUVER DES ACQUIS

DYNAMISER UNE SÉQUENCE D'APPRENTISSAGE

FAIRE UN PAS DE CÔTÉ

GÉNÉRER DES IDÉES

S'AMUSER

CRÉER DU COLLECTIF

ÉVALUER

SE METTRE EN SITUATION

FAVORISER LA PAROLE -

Les Aventuriers du Rail est un incontournable du jeu de société moderne ! Édité par Days of Wonder, ce jeu de plateau et de stratégie a reçu le prix Spiel des Jahres en 2004, ainsi que le Origins Award pour le meilleur jeu de plateau en 2005. Il existe de nombreuses versions de ce jeu (la version de base « États-Unis », « Autour du monde », « Scandinavie » ...), et des extensions. C'est la version Europe qui a été choisie pour cette fiche. Embarquez pour un voyage sur le Vieux Continent...

## BON À SAVOIR

Dans ce jeu, les joueurs se lancent à la conquête du rail et tentent de prendre le contrôle du réseau ferroviaire européen en reliant un maximum de villes entre elles. Il s'agit donc d'un jeu de placement et de gestion de main (cartes) assez tactique mais très facilement accessible tant la mécanique du jeu est intuitive.

## PROCÉDÉ D'ANIMATION

En début de partie, chaque joueur doit choisir des cartes « Destinations ». Elles représentent une liaison entre deux villes que le joueur devra impérativement établir s'il veut remporter des points. Le but de chaque joueur étant en effet d'en récolter le maximum pour gagner.

Les tronçons de ligne sont obtenus grâce à des cartes « Wagons » d'une couleur similaire aux voies que les joueurs cherchent à acquérir, afin de contrôler une ligne. Une fois supervisée, la ligne appartient au joueur et plus aucun participant ne peut en prendre le contrôle.

À chaque tour, les joueurs ont le choix entre 3 actions : piocher des cartes « Destinations », récupérer des cartes « Wagons », ou dépenser les cartes pour contrôler les lignes du chemin de fer.

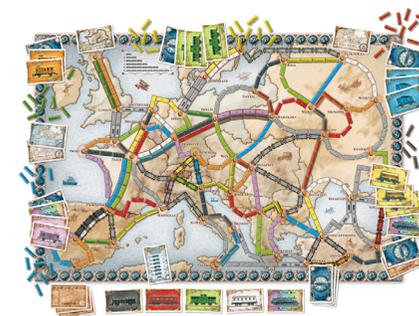
## MOTEURS LUDIQUES

Anticipation - Interactivité - Déduction - Écoute - Expression - Imagination - Logique - Observation - Mémorisation

## RESSOURCES

Acheter le jeu : <https://lc.cx/2rPxmp>

Visionner le LudoChrono : <https://youtu.be/QgX8dwbdug>



## USAGES POSSIBLES

**Mettre en oeuvre une stratégie** : en l'état, et pour triompher de ses adversaires, le jeu requiert de savoir utiliser ses cartes au bon moment, de sélectionner ses objectifs et bloquer les autres participants dans leur désir de conquête.

**Anticiper et gérer les risques** : si plusieurs joueurs possèdent des objectifs de trajets nécessitant de passer par une même zone, il sera plus complexe de poser ses wagons. Il faudra redoubler de stratégie pour parvenir à son objectif.

**Recourir à des notions pour avancer dans le jeu** : en créant des cartes questions basées sur les couleurs des wagons, il est possible d'apporter une dimension supplémentaire au jeu. Un joueur peut piocher une carte question de la couleur qu'il convoite. S'il y répond correctement, il peut ainsi compléter sa main. Cet apport peut éventuellement permettre d'écourter le temps des parties.



## MODE D'ANIMATION

Présentiel / Distanciel (version classique : [https://lc.cx/M\\_D9xe](https://lc.cx/M_D9xe))

## MATÉRIEL REQUIS

Jeu de base

## COÛT DU MATÉRIEL

40 / 45€ (neuf)