CITY TOUR

Compte-rendu de test

Le 9 janvier 2026
par MHS, SVT, DC

Éditeur : Blue Orange
Nb de joueurs : 1 à 4
Type : circuit, coopératif
Possesseur : Irems

Description :
Le plateau une fois assemblé montre des emplacements de sites touristiques numérotés (ils changent de place d'une partie à l'autre). La mission est de récupérer des pions de couleurs (vacanciers) puis de les transporter jusqu'aux bons sites, dans l'ordre. À chaque tour, un joueur pioche deux tuiles Route. Les joueurs sélectionnent collectivement celle qui permettra d'optimiser au mieux l'itinéraire.

Contraintes : chaque tuile posée doit prolonger le circuit existant ; un véhicule limité à 6 passagers matérialise l'avancée du cheminement.

Quatre niveaux de jeu, avec un matériel évolutif et des contraintes progressives.

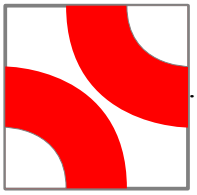


Intérêts mathématiques :
Jeu de connexion avec contraintes. Requiert une bonne gestion spatiale et d'anticipation des prochains mouvements.

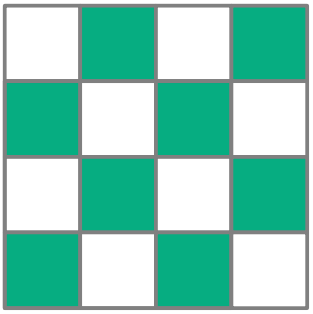
Points forts :
Les premiers niveaux sont assez faciles.
Grande rejouabilité avec les différents niveaux et les règles évolutives. Les parties sont assez rapides pour donner envie de recommencer en cas d'échec collectif.

Les tuiles sont de deux sortes :





D'une part, on les retrouve dans de nombreux autres jeux de circuit, ce qui facilite la création de variantes.
D'autre part, cela permet des raisonnements par parité : imaginons que les 16 cases intérieures formant un circuit avec le plateau soient coloriées en damier comme ci-contre. Le circuit alternera nécessairement une case verte et une case blanche.



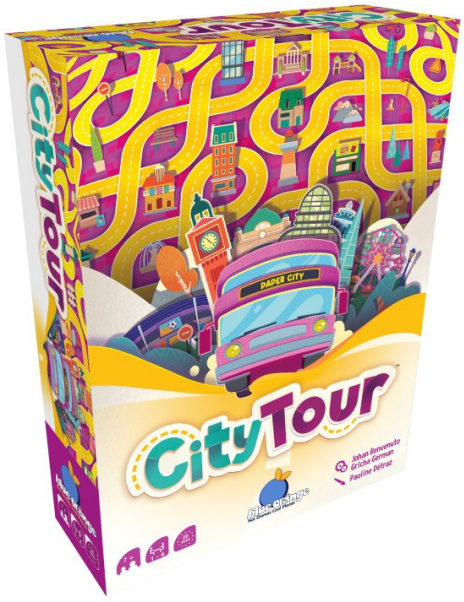
Points faibles :
Réussir la mission inclut d'avoir de la chance au tirage des deux tuiles. Une manière de diminuer cette part aléatoire, qui peut être frustrante pour des joueurs, serait de proposer un choix parmi 4 à 5 tuiles visibles (un « draft » en jargon ludique).

Exploitation possible :
Une situation arrêtée comporte le plateau initial et le tirage chronologique des 16 tuiles qui vont composer le circuit (on aura vérifié au préalable qu'il existe au moins une solution).

On peut moduler en imposant la chronologie de seulement 8 ou 10 tuiles, les tuiles restantes étant à placer dans l'ordre de notre choix.

Trouver une manière de coder le placement d'une tuile de façon à communiquer un circuit à d'autres joueurs, qui devront alors reconstituer le circuit : principe des « figures téléphonées » en géométrie.

Galerie







Source : [City Tour - Blue Orange - Jeux de société]