

backstab

le magazine des jeux de rôles

N°9  
35 F

# backstab

**C...  
COMME  
CASINO**

**9, impair  
et manque...  
de bol**

**EXCLUSIF**  
**Mage :**  
**the Sorcerer's**  
**Crusade**

**La renaissance  
revisitée par  
White wolf**

**80**

**NOUVEAUTÉS  
CRITIQUÉES**

Illustration: S.F. - Cahier 500 FCP - N°10 - Cahier 500 FCP - Italie 99004 I

# Montjoie !

Jeu de plateau en français  
Édité par Tilsit

299 F

Dispo

**T**ilsit (vous vous souvenez certainement d'*Africa*, un jeu de diplomatie sur la conquête de l'Afrique au temps des colonies) nous propose son tout dernier bébé. Censé décrire avec plus ou moins de précision la guerre de Cent Ans et son déroulement totalement chaotique, l'auteur nous livre un traité très libre de l'histoire mais un jeu de diplomatie et de chance qui vous fera passer de sacrés bons moments.

Le matos est superbe, la boîte bien pleine (le plateau, les cartes et les petits châteaux en résine donnent envie de s'y mettre tout de suite) et les règles lues et comprises en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Mais étudions plus en détail le système de jeu.

## La tchatche, y a que ça de vrai

Dans un jeu où six factions se disputent le même gâteau (en l'occurrence la France), il est certain que la diplomatie, les intrigues et les magouilles ont beaucoup d'importance et *Montjoie !* ne fait pas exception à la règle. Les possibilités d'alliance et les multiples façons d'aider ou de gêner les adversaires (pécuniairement, militairement, etc.) y sont certainement pour quelque chose. Comme toujours, le premier joueur qui sort un peu du lot a de grandes chances de voir son "empire" réduire comme une peau de chagrin sous les coups de boutoir des jaloux. Il suffit d'être le bon joueur au bon moment.

## La guerre c'est moche

Les combats sont résolus par le jeu d'une ou plusieurs cartes ET par un dé. Inutile donc de préciser qu'ils sont très aléatoires (même si on peut piocher plus de cartes si on les paie, un joueur riche ayant donc

plus de chances de gagner qu'un autre). Mais cela donne des retournements de situation fréquents et favorise particulièrement l'attaque. Les joueurs les plus agressifs et les plus diplomates tireront certainement leur épingle du jeu et c'est ce qui fait le succès d'un bon jeu de plateau.

## Le revers de la médaille

Le jeu n'est cependant pas exempt de défauts. Le caractère très aléatoire des événements spéciaux (en particulier le soulèvement, qui peut vous faire perdre jusqu'à six garnisons en cas de manque de bol chronique) pourra déplaire aux plus stratèges d'entre vous ; quant à la durée d'une partie, elle peut gêner les joueurs occasionnels que vous ne manquerez pas d'attirer à votre table de vieux briscards. En ce qui concerne la durée de la partie, les joueurs peuvent d'ailleurs se mettre d'accord

pour que la partie se termine à la fin du huitième tour (et non sur un jet de dé). Le principal est que cela soit dit avant de commencer la partie, les tactiques à utiliser n'étant pas obligatoirement les mêmes.

## Alors ? Qu'est-ce qu'on fait ?

On achète ! Sans hésiter ! La façon dont sont écrites les règles du jeu (de façon très didactique), le déroulement simple d'un tour de jeu (facile à appréhender pour un débutant) et le caractère dynamique d'une partie plaira à tous les publics et fera le lien entre les amateurs de *Risk* et ceux de *Civilization*.

CROC

**S**core : 8/10

