

CASUS

Belli

Tout l'univers
des jeux
de rôle

L'Essentiel

HEAVY GEAR

Les Canadiens sortent
la grosse artillerie

Deadlands

Un guide
pour les
pieds-
tendresQuand
on parle
du loupInterview
exclusive
du p.-d.g. de
White Wolf

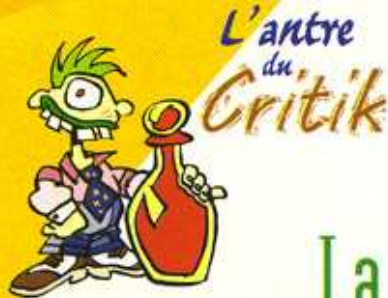
n° 114 • juin-juillet 98

T 3168 - 114 - 32,00 F - RD

230 FB - 8,50 FS - 5.25 \$can
Réunion/Antilles/Guyane 39 F

1998, l'année de l'Orc continue !

Critiques : Mage - The Sorcerers Crusade ; Chronopia ;
Courtisans ; Montjoie !. **Et nos scénarios :** L'appel de Cthulhu,
Legend of the Five Rings, Mousquetaires & Sorcellerie
(BaSIC), Pendragon et Warhammer.



Montjoie!

La guerre de Cent Ans version courte

Les jeux de plateau français ont un nouveau champion ! Après *Africa*, Tilsit Editions s'attaque à la guerre de Cent Ans. L'auteur définit lui-même *Montjoie!* comme un jeu de détente permettant de simuler la stratégie médiévale. Vu le nombre de joueurs qui assiégeaient le stand Tilsit au dernier Salon des jeux pour en faire une partie, c'est réussi !

A vos remparts

Montjoie! met en scène les principaux belligérants de la guerre de Cent Ans, c'est-à-dire la Bourgogne, la Navarre, les Flandres, la Bretagne, la France et l'Angleterre. Tout ce beau monde lutte pour s'asseoir sur le trône de France. Le but du jeu est donc d'accumuler des points de jeu en acquies le plus sera roi de France. A la fin de chaque tour, les joueurs marquent 1 point de prétendant par province qu'ils contrôlent entièrement. Paris a une importance stratégique, puisque celui qui la contrôle reçoit 2 points de prétendant. Les provinces sont composées de une à trois villes. Une fois contrôlées, ces villes peuvent être fortifiées en châteaux, puis en forteresses; elles rapportent alors à leurs propriétaires un ou plusieurs écus, selon leur niveau de fortification. Les écus gagnés permettent soit d'acheter des cartes de combat soit de renforcer les fortifications.

A chaque tour, l'ordre de jeu est déterminé aléatoirement, avec un système évitant qu'un joueur ne joue deux fois de suite en premier. A leur tour, les joueurs disposent d'une phase d'expansion et d'une phase de combat. Pendant la phase d'expansion, il est possible d'occuper deux villes communiquant avec des villes que l'on contrôle déjà et qui ne sont encore contrôlées par aucun des joueurs. Les ports permettent de quitter rapidement sa zone de positionnement initial. C'est pendant sa phase d'attaque que le joueur pourra déclarer une ou plusieurs attaques selon la situation politique générale du tour.

Cette situation politique est déterminée au début du tour par un vote de chacun des joueurs en faveur de la paix ou de la guerre. Si la majorité des joueurs votent pour la paix, tous seront limités à une attaque pour ce tour. Dans le cas contraire, le nombre d'attaques ne sera pas limité, et deux événements aléatoires (soulèvement, grande bataille, peste noire, traité, intervention du pape...) seront générés au lieu d'un seul événement en période de paix.

Avantage au défenseur

Les attaques de villes sont résolues grâce à des cartes de combat distribuées au début du tour en fonction de la situation politique. L'avantage est donné au défenseur. En effet, une valeur de défense fixe se rajoute à la carte de combat jouée en défense selon le niveau de fortification de la ville attaquée. L'attaquant doit lui jouer deux cartes de combat pour chaque attaque. Comme les cartes jouées par le perdant du combat sont défaussées, l'attaquant prend plus de risques que le défenseur, puisqu'il doit aussi, avec les mêmes cartes, défendre ses villes des attaques des joueurs suivants. La répartition des cartes (30 cartes de valeur 3, 9 cartes de valeur 4, 8 cartes de valeur 5 et 6 cartes de valeur 6) font que l'impact des fortifications influe grandement sur les résultats du combat: un château vaut 4 points de combat, une forteresse 6 points. Le système de combat est simple et facile à gérer, très agréable pour le suspense



de chaque attaque. Pour ma part, je regrette l'impact trop important du résultat du dé à 6 faces qui sert de bonus à chaque combat, mais cela reste un point mineur.

Deux autres types de cartes de combat peuvent être piochées, certaines influant directement sur le résultat du combat, d'autres permettant d'agir directement sur des villes ou des joueurs. Des points politiques permettent de faire intervenir un aspect diplomatique, puisqu'un joueur peut soutenir les attaques d'autres joueurs pendant la partie. Enfin, une règle optionnelle prête à chaque joueur, selon le camp qu'il représente, une capacité particulière influant sur l'un des aspects du jeu.

Objectif atteint

Il s'agit donc d'un jeu très dynamique, aux mécanismes agréables et fluides. Certains pourront peut-être regretter que l'abondance des événements aléatoires (cartes, interventions étrangères et tirage d'événements) puisse influencer fortement sur les résultats d'un joueur chanceux, mais après tout *Montjoie!* se place dans la lignée des bons jeux de plateau: il offre des possibilités de gestion, de diplomatie et de guerre guerroyante, permet à chaque joueur d'espérer pendant toute la partie un renversement de situation à son profit, et procure à tous un agréable moment de détente. C'est après tout l'objectif initial de l'auteur, et il est atteint!

Didier Monin

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie: le côté très dynamique du jeu, sa présentation et son matériel soignés.

Je regrette: que le tour de jeu ne figure pas sur le plateau.



FICHE TECHNIQUE

- Un jeu de plateau français édité par Tilsit Editions.
- Matériel: un plateau de jeu; 80 cartes; 30 figurines (remparts, châteaux); divers pions, marqueurs et aides de jeu cartonnés; 2 dés; une règle de jeu.
- Nombre de joueurs: 3 à 6.
- Durée d'une partie: trois heures environ.
- Prix: environ 320 F.