



En couverture
Jeux de société
au banc d'essai

POUR LES ACCROS

C O N Q U Ê T E

Montjoie! **, Tilsit, 299 F.

Ah, la joyeuse guerre de Cent Ans ! Ses massacres, ses pillages et ses complots. Les six belligérants (Bourgogne, France, Navarre, Flandres, Bretagne, Angleterre) n'ont qu'une idée en tête : monter sur le trône. Pour cela, il leur faudra occuper un maximum de provinces, et les tenir... Hésitant entre *wargame* et jeu familial, Montjoie ! s'adresse, en fait, aux bandes de copains dès l'adolescence, à condition qu'ils soient prêts à avaler un livre de règles – faciles mais pléthoriques – et à passer quatre heures autour de la table. Le festin : gestion du butin, construction de forteresses, diplomatie (donc félonie), sièges à grand renfort de cartes assassines et prières pour éloigner le mauvais œil (Peste noire, soulèvements populaires...). Une aventure pleine de rebondissements, plus aléatoire et ludique que stratégique.

