

Montjoie!

PAR ALAIN CANATTON

CE JEU EST À L'INTERSECTION DE 3 DOMAINES: LE JEU DE SOCIÉTÉ, LE JEU VIDÉO ET L'HISTOIRE. DU JEU DE SOCIÉTÉ, IL A HÉRITÉ LE MÉCANISME DU JEU DE PLATEAU DONT IL EST TIRÉ ET SA CONVIVIALITÉ. DU JEU VIDÉO, IL A LA RAPIDITÉ, LA JOUABILITÉ (GESTION DES COMBATS ET DES ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES) ET LA SOUPLESSE (JEU EN SOLO, SAUVEGARDE DES PARTIES). MAIS AVANT TOUT, IL SUSCITE L'INTÉRÊT POUR CETTE PÉRIODE DE LA GUERRE DE 100 ANS (1337-1454) CAR LE JEU S'ATTACHE À PRENDRE EN COMPTE LES MULTIPLES FACTEURS DE LA GUERRE MÉDIÉVALE: FAITE DE GESTION, DE BATAILLES, DE DIPLOMATIE MAIS AUSSI D'ALÉAS.

PRÉSENTATION

Rappelons simplement que la guerre de 100 ans est portée en germe par la conquête du royaume d'Angleterre par Guillaume le conquérant (Victoire de Hastings 1066). De ce fait, lors de sa succession, les rois d'Angleterre vont hériter de provinces françaises: l'Aquitaine puis la Bretagne. Le conflit est alors inéluctable, malgré des traités et des périodes de paix...

Vous incarnez l'une des factions: France, Angleterre, Bourgogne, Bretagne, Navarre et Flandres dans ce jeu au tour par tour également jouable en multijoueur. L'objectif du jeu est d'avoir le plus de points de prétendant au trône de France, gagnés par la possession à chaque tour des provinces.

Le tutorial, très convivial, détaille tous les mécanismes du jeu de manière interactive et très progressive: les différentes phases, les conquêtes et batailles et enfin les événements aléatoires. Il vous guide pas à pas dans le déroulement d'une partie en 1 à 2 heures. Pendant une partie la touche F1 permet d'accéder à l'aide contextuelle. La première mission, la plus aisée pour commencer, est « la succession de Bretagne ».

Il est complété par une aide contextuelle sur les règles, une zone d'information sur les factions, notamment l'humeur de celles-ci vis-à-vis de vous (Précieuse pour déterminer des stratégies!) et de nombreux éléments d'interface entourant la magnifique carte de France 3D très bien mise en relief. Un lexique



Ci-dessus: Missions historiques. Dans l'ordre chronologique, la première permet de s'initier, après le tutorial. Il faut attendre le « petit roi » pour voir apparaître Jeanne, mais vous ne la sauvez pas!

Ci-dessous: Missions libres. Dépourvues d'événements historiques, elles s'inspirent néanmoins du contexte historique.



LE JEU DE PLATEAU

Le jeu de société « Montjoie » n'est plus commercialisé (Tilsit, 1998) après un joli succès et la vente de 5 000 exemplaires en Europe. Le très prolifique Pascal Bernard a également conçu un jeu de plateau dans la même lignée, « Renaissance », qui porte sur les affrontements de trois villes italiennes de l'époque. Voilà donc une première expérience réussie sur jeu PC.

que historique est également fourni (63 personnages et 26 batailles). Une « frise historique » permet enfin de situer chaque scénario dans l'histoire des factions. Le jeu intègre donc bien la connaissance de cette période tourmentée.

LE MÉCANISME DU JEU

Le choix du tour par tour implique de rester passif pendant les tours des autres joueurs (humains ou Intelligence Artifi-

cielle), sauf si l'on est attaqué! Néanmoins, l'observation de leurs actions sera utile pour mieux deviner leurs stratégies. Heureusement, une accélération (X3) est prévue pour ces phases de jeu passives. Par ailleurs, un mode fenêtre est prévu pour les hyperactifs qui souhaiteraient faire autre chose en même temps, ce qui est tout à fait possible en tour par tour!

En solo, deux types de missions sont proposées: 8 missions dans le cadre d'une

Ci-contre, de haut en bas :

Allégeance des villes : Vue en fin de partie, où il en reste peu. Cette phase ne fait que conforter les forces en présence, la stratégie y est faible.

Dijon attaque Nevers : Les bourguignons de Dijon vous attaquent à Nevers. A noter que les villes impliquées ne sont pas clairement mentionnées. La carte pouvant être chargée, on peut ne pas faire attention à la ville attaquée ! Ici, Nevers résistera mais on a un exemple d'attaque inutile car même sans héros (ici Jeanne d'Arc) Nevers aurait résisté !

Nevers reconquiert Bourges perdue au tour précédent. Nevers avec une bonne armée, son héroïne et un Félon pulvérise un château pourtant bien défendu, à noter que même avec un sort défavorable, Bourges était conquise !

campagne historique ou 8 en partie libre. Un briefing présente chaque mission (objectifs, contexte, etc.) et les précédents résultats si vous l'avez déjà joué.

A chaque tour, l'ordre entre factions est établi de manière aléatoire. Le tour se décompose en huit phases. On commence par la très populaire levée des impôts : chaque ville et province conquise rapporte de l'or en fonction de leur niveau de fortification (de la garnison à la forteresse). Ensuite, avec le choix politique, vous votez pour la guerre, avec plus de possibilités d'attaques, ou la paix, si vous n'avez pas les moyens d'attaquer ou de défendre. Dans le cas d'un tour facultatif diplomatique (voir ci-après) vous pouvez acheter des voix supplémentaires pour imposer votre choix.

La distribution des cartes d'action termine de situer le contexte. Ces 6 cartes pour un tour de guerre (4 lors de la paix) ne sont utilisables que pendant le même tour. Ainsi, le jeu nécessite de saisir l'occasion en cas de tirage favorable. Vous récoltez des cartes d'armée (force de 3 à 6) et des cartes spéciales qui symbolisent, soit des personnages influant sur les combats, soit des pouvoirs spéciaux.

Le Héros va peser sur la bataille (+2 points) et vous le gardez tant que vous ne perdez pas. Le Félon et l'Ingénieur ainsi que le « signe de Dieu » pèsent sur une seule bataille. L'Ecorcheur peut permettre le pillage d'une ville, et l'Ambassadeur sa corruption. Enfin, la carte Retraite permet de sauver une carte d'armée lors d'une défaite.

L'or obtenu au début du tour peut enfin être dépensé, soit en fortification des villes qui rapporteront également plus d'or, soit pour acheter des cartes supplémentaires. Si des villes restent libres, le joueur peut alors les occuper à condition qu'elles soient accessibles par terre ou mer (en général, une seule ville est autorisée par tour).

Signalons au passage que la carte de la France en 3D est zoomable (molette souris) et elle comporte le maximum d'informations tout en restant lisible et fidèle au jeu plateau.

LA CONQUÊTE DES VILLES

Ayant déterminé sa cible et la ville servant à l'attaque (par terre ou par mer), l'attaquant



1428 "Le petit roi sauté par une Bergerie" (3 factions, Partie en 8 tours)
 Jour de jeu I

Levée d'impôts: gain de l'Or
 Détermination du choix politique
 Distribution de cartes
 Achat de cartes et construction
 Nouvel ordre des factions
 Evénements Aléatoires
 Allégeance des villes
 Conquête des villes ennemies
 Gain des points de prétendant

Capture de Jeanne d'Arc :
 Jeanne est capturée, fâchée par le roi de France plus politicien que guerrier, qui cherche avant tout la réconciliation avec les Bourguignons et non leur destruction. Les Bourguignons livrent Jeanne d'Arc aux anglais qui dans une parodie de procès et contre l'avis du pape, vont la brûler et en faire une sainte malgré eux.

La France perd son héros, L'Angleterre et la Bourgogne gagnent 6 Points de prétendant.

1428 "Le petit roi sauté par une Bergerie" (3 factions, Partie en 8 tours)
 Jour de jeu I

Levée d'impôts: gain de l'Or
 Détermination du choix politique
 Distribution de cartes
 Achat de cartes et construction
 Nouvel ordre des factions
 Evénements Aléatoires
 Allégeance des villes
 Conquête des villes ennemies
 Gain des points de prétendant

Ambassadeur: Corruption

1428 "Le petit roi sauté par une Bergerie" (3 factions, Partie en 8 tours)
 Jour de jeu I

Levée d'impôts: gain de l'Or
 Détermination du choix politique
 Distribution de cartes

Evénement: Chevauchée

Chevauchée:
 Vous pouvez attaquer immédiatement une ville ennemie, même si elle n'est pas reliée à votre royaume.

Vous ne subirez pas non plus le malus lié aux villes en terrain montagneux.

Si vous êtes victorieux, vos cartes de combat seront utilisées durant la phase "Conquête des villes ennemies"

1428 "Le petit roi sauté par une Bergerie" (3 factions, Partie en 8 tours)
 Jour de jeu I

Levée d'impôts: gain de l'Or
 Détermination du choix politique
 Distribution de cartes
 Achat de cartes et construction
 Nouvel ordre des factions
 Evénements Aléatoires

Ci-contre:

Angers attaque La Rochelle qui aurait peut-être pu être conservée avec l'utilisation de l'armée de force 6. Mais en situation de guerre, avec un nombre de batailles illimitées, c'est un vrai dilemme, car il faut aussi économiser ses forces pour la suite!

Jeanne est capturée: Lors du tour V, Jeanne est capturée à Compiègne par les bourguignons, vendue aux Anglais, lâchée par Charles VII pour « raison d'état »... c'était écrit dans le scénario...

rassemble ses forces avec des cartes de combat (2 en attaque, 1 en défense). L'attaquant aligne alors ses cartes ainsi qu'éventuellement des cartes spéciales et totalise ses forces. Le défenseur fait de même en ajoutant la défense de sa ville (2 à 6 pour la forteresse) et l'effet classique du terrain (la montagne en défense par exemple). Chacune des parties jette le dé et le total le plus élevé l'emporte, l'égalité bénéficiant à la défense. Ce mécanisme très simple bénéficie d'une animation, le petit théâtre de la guerre qui illustre la bataille à la façon d'une tapisserie de Bayeux... Burlesque!

Enfin, lorsque toutes les batailles sont dénouées, un nouveau calcul des points de prétendants est effectué prenant en compte les provinces occupées. Ces points sont définitivement acquis par chaque joueur en vue de la victoire finale.

PHASES FACULTATIVES

En fonction des campagnes, deux phases supplémentaires peuvent être jouées. La phase de diplomatie comprend des actions diplomatiques qui se paient en or ou en points d'influence. Elles sont de trois natures: achats de voix pour déterminer le choix politique, incitation à l'attaque d'une ville (contre prime) ou proposition d'alliance. A noter aussi que, comme aucune faction n'est assez forte contre tous, la discrétion est recommandée et la trahison est en tout cas risquée. LIA a une bonne mémoire!

La phase d'événements aléatoires introduit 11 événements qui traduisent les aléas de la guerre ou les aléas de l'époque. Par exemple, les terribles chevauchées du Prince noir avec la possibilité d'attaquer une ville non frontalière, la peste noire qui frappa l'Europe en 1347, l'arrivée du Pape à Avignon (1309) avec son pouvoir de protéger une ville, les ravages des grandes compagnies, les troupes de mercenaires désœuvrées essentiellement après le traité de Brétigny (1360).

MULTIJOUEUR

Des parties en multijoueur peuvent être créées ou rejointes. LIA pourra jouer certaines factions selon les missions ou si les joueurs ne sont pas assez nombreux. Un Tchat est prévu entre joueurs pour l'envoi de messages.

Au cours d'une partie, vous pouvez faire

Saintes est corrompue: Grâce à la carte Ambassadeur, les Anglais vont tenter et réussir à corrompre, donc conquérir la ville de Saintes.

Cette carte rappelle les chevauchées du prince noir, fils de Richard III. Installé à Bordeaux il ravage la province à l'entour. Remportant la bataille de Poitiers (1356) en étant très inférieur en nombre, il capture même le Roi de France Jean II le Bon après des événements assez rocambolesques!



Score final: Soyons humbles ! Ce scénario du petit roi a été perdu. Après les premières défaites, l'effet « boue de neige » a été terrible et la défaite déjà inéluctable... Donc prudence au début !

A droite: Les événements aléatoires. La famine, comme ici, va diviser par 2 les recettes des impôts. Heureusement, le tirage des cartes a été favorable.

L'ORIGINE DU TITRE DU JEU

Le cri de ralliement des armées françaises à la bannière de Saint-Denis à partir de Louis VI, dit le Gros (règne 1108–1137) fut d'abord « Mont-Joye ». Il devient lors de la bataille de Bouvines (1214) avec le roi Philippe Auguste « Montjoye Saint Denis ».

Une anecdote: Le V de la victoire aurait son origine dans la guerre de 100 ans !

A l'époque les français tranchaient ces deux doigts, avec lesquels on tire à l'arc, aux Anglais capturés. Les archers défilent alors les Français derrière les lignes, en les brandissant en forme de V. Notons également, curieuse ironie, que les fameux longs arcs anglais furent en fait importés par les normands lors de leur conquête de l'Angleterre !

une sauvegarde, via le menu ou F5. Une sauvegarde automatique est néanmoins prévue à chaque nouveau tour et efface la précédente. Nous ne sommes pas rancuniers et le jeu peut donc être entièrement configuré en anglais à partir des options du menu, ce qui est d'autant plus intéressant pour jouer la faction anglaise !

Les parties nous enseignent qu'il est très difficile de changer l'histoire. Côté français, le joueur devra adopter une attitude prudente, en sachant qu'il est seul contre tous et que les défaites entraînent les défaites assez rapidement. Souvenons-nous des périodes de paix de cette époque ! Les adversaires reconstituant leurs forces, car la guerre épuise vite le pays ! Ne répétons pas non plus les erreurs de la chevalerie

française de l'époque et méfions nous des archers anglais !

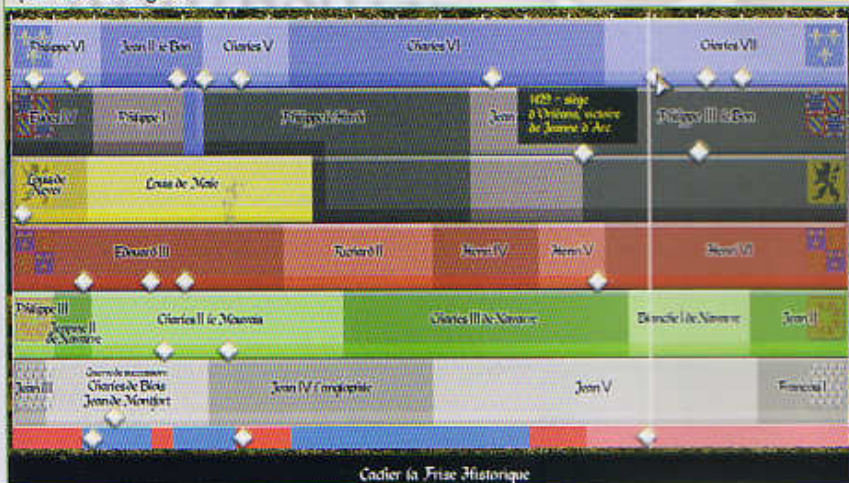
CONCLUSION

Montjoie est un bon jeu tout à fait adapté à son but : divertir tout en apprenant l'histoire de la guerre de 100 ans, avec volontairement une bonne part de hasard mais aussi une bonne part de réalisme historique.

Il ne plaira pas à tout le monde mais il vaut la peine d'être connu ! Ce mélange déroutera ceux qui veulent tout maîtriser, mais le « brouillard de la guerre » était à l'époque très important et la logique du nombre peu respectée... Alors, soyons humbles et « just have fun » !

A droite: Le début briefing scénario du petit roi continue avec comme objectif de conquérir les provinces clés, et d'avoir le maximum de points de prestige pour casser l'alliance entre l'Angleterre et la Bourgogne avant le tour 4, au moment où intervient une nouvelle héroïne, Jeanne d'Arc.

Ci-dessous: La frise historique du scénario du petit roi permet de situer les règnes sur les 6 factions. Les événements sont signalés par des losanges.



QUALITÉS:

- Richesse historique d'une simulation qui ne se prend pas au sérieux
- Facilité de la prise en main (Tutorial et aides de jeu...)
- Souplesse du tour par tour
- Assez de complexité pour assurer des heures de jeu

DEFAUTS:

- Manque la possibilité de jouer un death-match sans limite de tours
- Les batailles sont simplifiées, ce n'est pas un Wargame au sens traditionnel
- La difficulté à maîtriser les multiples paramètres et la part de hasard, mais c'est ce qui fait le charme des jeux de société !

CONFIGURATION:

- 1 CD (50 Mo d'espace disque)
- Système d'exploitation: XP SP2/Vista
- Processeur: Pentium IV 2 GHz
- 512 Mo de Ram
- Carte Graphique: 128 Mo compatible Direct X9.C et open GL

A noter que le jeu est peu exigeant en configuration (à partir du PIII) ou en écran du fait d'effets 3D restreints.

8/10