



QUEL BEAU PLATEAU !

Montjoie ! est surprenant, à plus d'un titre... Peut-être parce que l'on ne voit pas d'adaptations de jeux de plateau sur PC ou fort peu. On sent ici un design extrêmement rodé où chaque paramètre et option ont été soigneusement évalués et où tous les effets ont été testés maintes et maintes fois. Foin de mécanismes complexes bien sûr, ni même de réalisme, ici le plaisir vient de la pensée stratégique à mettre en œuvre et de la compréhension intuitive des interactions des règles, et c'est ce qui au final donnera le vainqueur (avec une part non négligeable de chance tout de même...). Mais ce n'est pas tout, car Montjoie ! se détache aussi de ses pairs informatiques (je ne parlerai même pas de concurrents, car Montjoie ! est presque un ovni, quand on le compare aux autres jeux permettant une réflexion stratégique) par sa réalisation extrêmement aboutie. Ne vous attendez pas à un moteur 3D aussi évolué que celui de Medieval Total War, mais la petite équipe Française de Tchounga n'a pas à rougir en face de studios plus importants, comme Paradox par exemple. Quant aux nombreux développeurs de l'écurie Matrix ou même Battlefront, qu'ils passent leur chemin, la qualité graphique et la réalisation technique de Montjoie ! est bien au-delà de ce qu'ils produisent ! Comme quoi avec les belles cartes et les beaux pions des jeux AGEOD, la French Touch serait-elle une réalité ? Tant mieux si c'est le cas !

Montjoie !

Du plateau à l'écran.

Valéry FOUCHER

La guerre de Cent ans, période troublée s'il en est, est une page majeure et mouvementée de notre histoire s'étalant de 1337 à 1453.

POINTS DE REGLES

Chaque partie commence de façon similaire et est régie par de nombreuses phases. Tout d'abord, le choix du scénario puis du camp. Chaque scénario, et c'est un plus certain, dispose de plusieurs règles spéciales. Dans la chevauchée du Prince Noir, le joueur anglais peut attaquer des villes même s'il n'est pas adjacent à celles-ci. Dans les Grandes Compagnies, celles-ci peuvent se développer de façon foudroyante en se servant d'une ville fraîchement conquise pour relancer une attaque... Dans une autre partie, vous pouvez construire plusieurs châteaux par tour, et dans une dernière, vous recevez un héros, des cartes d'écorcheurs ou retraites régulièrement, etc. Un vrai plaisir, car même si le plateau de jeu est le même (mais on ne joue pas forcément sur toute la carte) entre les règles spéciales et les camps aux difficultés variées, il y a foison de situations différentes et cela prolongera d'autant l'intérêt que vous aurez pour ce jeu. Est-ce tout ? En fait non, car non content de proposer près d'une dizaine de scénarios historiques, vous avez également accès au mode libre, soit encore une petite dizaine de propositions de placements, à jouer en solo, ou avec des amis, soit par réseau local soit par internet. Dans ce cas, on vous propose une nouvelle règle de diplomatie (trois options par tour), simple mais bien faite à base de récompense si vous respectez l'engagement, ainsi qu'un module de discussion (chat) pour préparer de petits meurtres entre amis...

Ci-dessus. La phase de diplomatie, qui n'est pas présente dans tous les scénarios, permet d'inciter un joueur à en attaquer un autre, ou au contraire à ne pas vous attaquer, via un système de prime.

Ci-dessous. Montjoie ! est un jeu qui propose une dizaine de cartes différentes. Les interactions avec celles-ci restent simples et tournent principalement autour de la résolution des batailles. Il ne s'agit donc pas d'un jeu « card-driven » proprement dit.

Pascal Bernard en avait fait une adaptation en 1998 avec une version jeu de plateau, sur un titre appelé Montjoie !. Il revient désormais sur ce succès majeur avec une adaptation PC, qui est très fidèle à l'édition originale et qui permet un jeu solitaire de qualité, mais aussi un jeu fort riche en multi-joueurs entre trois et six personnes. Les protagonistes sont en effet au nombre de six : la France et l'Angleterre bien sûr, mais aussi la Bretagne, l'intrigante Navarre sans oublier la Bourgogne et en sixième larron, les Flandres. Cela en fait du monde sur une surface de jeu fort honorable (soixante régions tout de même), attendez-vous à des interactions fort houleuses ! Par l'entremise de divers scénarios historiques ou libres, on vous propose d'accumuler des points de prétendants au trône de France, quand le total nécessaire est atteint, vous gagnez et vos ennemis mordent la poussière...



EMPHASE SUR LES PHASES

Fort bien, mais qu'a donc exactement Montjoie ! dans le ventre ? Une fois les attributions de camps décidées, l'on commence par percevoir les impôts et autres dîmes. Les villes rapportent de 1 à 3 pièces suivant si elles sont fortifiées ou pas. L'or va vous servir très rapidement, dans une des phases suivantes, mais on peut l'accumuler. Vient ensuite la phase du choix politique. Soit vous optez pour la paix, soit pour la guerre. Au final, il n'y aura guerre que si la moitié des camps la désire. Etre en guerre, c'est bien ! On reçoit plus de cartes et on peut attaquer bien plus de villes, le revers cependant est que l'on peut se faire attaquer beaucoup de fois dans un tour, ce qui peut permettre de se liquer contre le plus fort... Dans le cas contraire, la paix permet de bâtir plus tranquillement ses châteaux chez soi, donc de monter son revenu (ou de sécuriser plus de fiefs, ce qui donne des points de prétendants, soit la victoire à terme). Puis vient le moment de recevoir son lot de cartes, soit 4 soit 6 (on ne peut les conserver d'un tour à l'autre). Les cartes sont le moyen de livrer des combats, car elles représentent des levées paysannes (valeur 3), ou des sergents et maîtres d'armes, voire des chevaliers (valeur 4 à 6). On y trouve également des engins de siège (baisse de 2 la valeur

de défense d'une ville) ou même la rare et puissante carte de Félonie (supprime toute la défense d'une ville ou forteresse). Mais ce n'est pas tout, car il est possible d'y trouver également des possibilités de retraites après combat ou le Signe de Dieu. Enfin, la carte polyvalente par excellence (forcément) : l'Ambassadeur. Celui-ci permet de faire défausser des cartes à l'adversaire ou bien d'avoir son héros qui arrive (il donne +2 en combat et reste d'un tour sur l'autre sauf si défait) et bien d'autres choses encore que je vous laisse découvrir (on ne choisit pas le pouvoir pendant, il sera tiré au hasard via une petite animation « roue de la fortune »).

Vient ensuite la phase d'achat, car c'est bien connu, un roi doit dépenser le maximum la trésorerie du royaume (dommage que l'on ne puisse pas contracter des dettes, cela aurait été réaliste pourtant). Vous avez ici trois choix : soit vous rachetez des cartes supplémentaires, si vous pensez que votre main n'est pas assez bonne, soit vous construisez châteaux et forteresses. Ces constructions ont un intérêt double : Elles permettent de mieux protéger vos terres, et vous donnent un surcroît de revenu, aussi le choix sera cornélien ! Passons rapidement sur la phase donnant l'ordre de jeu des factions, qui ne sera pas le même d'un tour sur l'autre. Viens ensuite la phase d'allégeance des villes, sorte de mise en bouche avant la phase de combat proprement dite. Ici, vous pouvez prendre le contrôle d'une ou deux villes neutres, si vous avez une route qui vous relie à elles (si vous avez un port, vous pouvez prendre le contrôle d'un autre port, ce qui est une touche sympathique). A savoir, un fief complet (qui comprend d'une à trois ville), donne un point de prétendant, aussi il est conseillé de ne pas trop s'éparpiller. Si ce n'est que certains de vos adversaires retards vont essayer de se positionner pour se garder une arrière-cour de villes neutres à clamer et vous laisser sans autre possibilité d'extension que par les faits d'armes !

Peu vous chaut certainement, et vous avez raison, car c'est le cœur du système. Guerroyer, bouter les Anglois hors de Guyenne et de France, voilà la vraie raison d'être du jeu ! Le système de combat est à la fois simple et bien vu, et il demande en fait un peu de réflexion. Le principe en est celui-ci : l'attaquant peut utiliser jusqu'à deux cartes de soldats (les cartes valant de 3 à 6, montrant des gueux ou des chevaliers selon), plus vos cartes de bonus : héros, arme de siège, félon ou même Signe Divin et points de prétendants. Le défenseur quant à lui reçoit une valeur de défense de 2 à 6, suivant si c'est une ville ou une forteresse et rajoute la valeur d'une carte de combat (la garnison) ainsi que ses cartes bonus. Vient ensuite le jet d'un dé pour chaque camp, histoire de mettre un peu d'aléatoire dans tout cela. Le côté amusant est qu'une petite saynète fort bien faite apparaît, dans un style proche des enluminures et lettrines médiévales, saynète qui laisse ensuite la place au résultat. Si vous perdez vous perdez toutes vos cartes (y compris les héros, sauf si vous avez la fameuse carte de retraite). Si vous gagnez, le défenseur pourra réutiliser sa garnison (ailleurs même, ne nous embarassons pas de considération de déplacement, nous sommes dans un jeu de plateau que diable !), si c'est l'attaquant qui gagne, ses troupes pourront servir en défense, mais plus en attaque.

En soi, rien de très compliqué donc, mais comme vous avez la possibilité de faire plusieurs attaques par tour, et que vous voyez ce que les autres camps jouent comme cartes, il est possible de faire des attaques de diversions et de feintes, avant de lancer le véritable assaut, celui qui

Montjoie !

Éditeurs : Ageod ; **Développement :** Tchounga ; **Configuration recommandée :** Pentium 3, Carte vidéo 3D, 1 Go de RAM ; **Prix :** 24.99 € sur <http://ageod.com> (vente en ligne exclusivement).

Qualités : Très bonne adaptation du jeu de plateau, beaucoup de scénarios, bonne mise en place et mécanismes bien pensés, bonne IA.

Défauts : Pas vraiment... le tutorial peut se mélanger les pincaux, mais rarement. Que du bon autrement.

Note : 4,5/5



fait mal et vous ouvre les portes de la forteresse tant convoitée ! Ce qui ne gâche rien, c'est que l'IA est plus qu'honorable dans *Montjoie!* Il faut dire que les mécanismes sont relativement simples et le plateau de jeu se prête bien à une réflexion quasi échiquéenne de la part de l'ordinateur. Mais ne dévalorisons pas la prouesse, au final vous aurez du fil à retordre et des félonies à contrer, ce qui est le principal (il n'y a d'ailleurs même pas de niveau de difficulté donnant des bonus à l'IA, ce n'est pas nécessaire pour se faire éviscérer par elle sur bien des scénarios !).

Montjoie! est donc un jeu fort complet. Son envergure paraît limitée car il découle d'un jeu de plateau dont la complexité le met loin derrière nos chers wargames, mais cela ne veut pas dire pour autant qu'il ne vous permettra pas de vous amuser de longues heures, seul ou entre amis. Sa réalisation technique est très bonne, il dispose d'une pléthore de scénarios, d'un bon module multi-joueurs et d'une IA redoutable, d'un tutorial de haute qualité et même d'un glossaire et d'une fresque historique, pour qui veut se cultiver. Ne boudons donc pas notre plaisir, il fait mieux que bien des jeux de stratégies que l'on nous propose de nos jours.

Ci-dessus :

Les batailles dans *Montjoie!* sont simples mais pas simplistes. Elles relèvent un peu du jeu du poker menteur, où il s'agit de deviner s'il s'agit d'une attaque de diversion ou pas.



Ci-contre :

Montjoie! propose une grande quantité de scénarios ou situations libres, près d'une vingtaine au total, il y a de quoi faire.



Ci-contre :

Différents événements viennent ponctuer la partie, comme des famines, des mauvaises récoltes ou même la peste !