|  |  |
| --- | --- |
| **Donjons and Barons** |  |

# Introduction

# The game “Donjons and Barons” is a board game with a medieval atmosphere for 2 to 4 players playing barons who oppose each other in the construction of donjons on territories with varied richness. Each game turn, a baron moves and orders movements to his troops or operations on his donjons, or even moves his knights to block the orders of opposing barons. Which baron will be the richest before all the others?

# General information

Number of players: 2 to 4 / Minimum age: 10 years / Game duration: 45 to 90 minutes / Expert game

Type of game: tactical, strategic, combo-conquest-combat / Number of players: 2 to 4 / Minimum age: 10 years / Game duration: 45 to 90 minutes / Expert game

Small storage box 17 cm x 12.5 cm x 4 cm / simple manufacturing / two ways to stop and win the game / random die limited to the action bonus / combat without random die/ map set up randomly / tensions between construction, attack, racing, blocking / several possible strategies / “cerebral duel” atmosphere with 2 players, but also an atmosphere with “twists and turns” with 3 and 4 players depending on ephemeral alliances.

 Donjons and Barons, rules of a boardgame for 2 to 4 players.  
Copyright (C) 2023 [lucas.borboleta@free.fr](mailto:lucas.borboleta@free.fr) ; licence Creative Commons BY-NC-SA

Une image contenant Dessin d’enfant, art, puzzle, intérieur

Description générée automatiquement

# Components

37 hexagonal tiles placed randomly on the table in a hexagonal pattern.

Each tile represents, on the front, a territory of 1, 2, 3, or 4 points, and on the back, an impassable mountain.

Each player has in his color: a large baron pawn, 2 small knight pawns, 10 small cylindrical donjons and 30 troop tokens (see settings depending on the number of players).

A pack of unique cards numbered 1 to 37 to set up mountains, barons and knights.

A 6-sided die to generate a movement bonus, troop recruitment bonus, etc.

|  |  |
| --- | --- |
| Une image contenant capture d’écran, motif, carré, Symétrie  Description générée automatiquement | **24**  A  B  9 |

# Goal of the game

You gain tile points by building donjons on them, and you lose these points if your donjons are destroyed or deconstructed. The **game ends** immediately without completing the round of the table: either as soon as a player wins the **challenge** of having a **minimum number of points** (see the settings), or as soon as a player **only has 5 troops or less** (map and reserve included). Whatever the stopping condition, players are ranked by their tile points, then separated first by their number of donjons, then by their available troops.

# Set up

The players choose their colors and take their materials (see settings).

The tiles are mixed, then they are placed on the table, face up, according to the hexagonal diagram above.

The cards are shuffled, then drawn in order to determine the particular tiles:

* - the mountain tiles (see the settings), that is to say the tiles to be turned face down;
* - the starting tile of each baron (first announce the baron concerned, then draw his card);
* - the starting tile of each knight (first announce the knight concerned, then draw his card).

The troops are placed in “**reserve**” near each player (see the settings for their number).

A troop “**discard**” space is agreed upon and shared by all players; for example, the game box.

The players roll the die; the one with the highest score begins. The table goes around clockwise.

# Game turn

On your turn, **first you draw the bonus die**, then you pass or **you choose 1** or **2 actions** from the following 6 combinations:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Combination** | **1st action** | **2nd action** | **Condition** |
| **2 actions** | 1 | Order to the troops | Baron or knight movement |  |
| 2 | Baron or knight movement | Order to the troops |  |
| 3 | Baron or knight movement | Baron or knight movement |  |
| 4 | Order to the troops | Order to the troops | “2 orders” bonus |
|  |  |  |  |  |
| **1 action** | 5 | Order to the troops |  |  |
| 6 | Baron or knight movement |  |  |

You can choose to ignore the **die bonus** or use it, but only once during your turn:

* Either for a **more advantageous movement** of your baron or one of your knights.
* Or for a **more advantageous recruitment** order for troops.
* Or to give **2 orders** to your troops (without benefiting from the bonus again).

The order given to your troops is given from a **command tile** which has 3 possible configurations with associated abilities shown below. You can choose to downgrade “knight + donjon” to “donjon”.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Command tile | Order to your troops | | | | |
| Concentrate | Disperse | Recruit | Construct | Deconstruct |
| **Baron** | Yes | Yes | Yes | Yes | Yes |
| **Knight + donjon** | Yes | Yes | Yes | No | No |
| **Donjon** | Yes | Yes | No | No | No |

To give an order to your troops, you choose one of the following options:

* **Recruitment**: recruit new troops from your reserve **to your command tile**.
* **Construction**: build a donjon **in your command tile**.
* **Deconstruction**: deconstruct your donjon **in your command tile**.
* **Dispersion**: move your troops to one or more tiles **from your command tile**.
* **Concentration**: move your troops from one or more tiles **to your command tile**.

The advanced “capture an enemy donjon” mechanism also allows you to obtain a donjon; see details below.

Dispersions and concentrations cause “**troops versus troops**” or “**troops versus donjon**” clashes. The positions of the **knights** cause **blocking** of **opponent orders**. All these mechanisms and the associated constraints are detailed below.

## Mountains

The mountains are forbidden and impassable by troops, knights, barons and their orders to the troops.

## Donjons: occupation

Each tile contains at most 1 donjon. Donjons must be separated by at least 1 tile without a donjon.

## Barons and knights: occupation

Two barons cannot occupy the same tile. But several knights, allies or opponents, can occupy the same tile. A baron, like a knight, can occupy a tile occupied by an allied or opposing donjon, by allied or opposing troops, or by allied or opposing knights.

## Barons et chevaliers : déplacement

Un baron ou un chevalier se déplace d’une tuile à la fois, sauf si le bonus du dé est utilisé (voir le paramétrage), et dans ce cas les tuiles parcourues ne sont pas nécessairement alignées. Un baron peut traverser une tuile occupée par un autre baron, et même y faire une pause entre les 2 déplacements du même tour de jeu.

## Chevaliers : blocage et limitation des ordres aux troupes

Une tuile de commandement avec **plus de chevaliers adverses que de chevaliers alliés** ne peut pas commander aux troupes. *Exemple : un baron bleu ne peut pas commander si 1 chevalier bleu est présent en même temps que 1 chevalier rouge et 1 chevalier vert ; 2 chevaliers bleus seraient nécessaires pour débloquer le commandement du baron bleu.*

Dans une tuile de commandement de type **« chevalier + donjon »**, le chevalier « **commande** » et n’est donc **pas compté parmi les chevaliers alliés** défenseurs du commandant contre les chevaliers adverses.

Une tuile avec plus de chevaliers adverses que de chevaliers alliés **bloque** la transmission de l’ordre de **concentration** d’une troupe lorsque cette tuile « bloquée » est sur le trajet (incluant départ et arrivée) joignant la tuile de commandement à la troupe commandée.

D’une façon plus faible, les chevaliers **limitent** la **dispersion** d’une troupe : la troupe déplacée ne peut franchir une tuile occupée par plus de chevaliers adverses que de chevaliers alliés. *En effet, le lien de transmission de l’ordre doit être maintenu pendant la dispersion.*

## Recrutement

La tuile de commandement (baron ou « chevalier + donjon ») recrute de nouvelles troupes de sa **réserve** vers sa tuile de commandement à condition que cette tuile ne soit pas occupée par un donjon adverse ou par au moins une troupe adverse. Le nombre de troupes recrutées est déterminé par le dé et ce nombre est favorisé par la présence d’un donjon allié dans votre tuile de commandement (voir paramétrage).

Lorsque la réserve du joueur est épuisée le recrutement devient impossible. Toutefois, le bonus du dé est toujours automatiquement satisfait au maximum des possibilités de la réserve.

Si vous **ignorez le dé** (par choix ou par contrainte), alors le **nombre** de troupes recrutées est **minimal**.

## Construction

Si aucun donjon n’est présent dans la tuile de commandement et qu’aucun donjon allié ou adverse n’est adjacent, alors un donjon est construit en remplaçant 3 de vos troupes présentes dans la tuile de commandement par un donjon ; sinon aucun nouveau donjon n’est construit. Les 3 **troupes bâtisseuses** du donjon sont envoyées à la **défausse**.

La construction d’un donjon est impossible si au moins une troupe adverse y est présente.

## Déconstruction

Le donjon déconstruit retourne dans votre réserve et est converti en 3 troupes reprises de la **défausse** qui restent dans la tuile de commandement. C’est le seul cas possible de reprise de troupes depuis la défausse.

La déconstruction d’un donjon est impossible si au moins une troupe adverse y est présente.

## Dispersion

Vous déplacez, **en ligne droite**, autant de troupes que vous voulez, **aussi loin que vous voulez de votre tuile de commandement**, et à condition de respecter les règles de traversées et d’affrontements, comme si vous déplaciez vos troupes une à une.

## Concentration

Vous déplacez, **en ligne droite**, autant de troupes que vous voulez, **obligatoirement aussi près que possible de votre tuile de commandement**, et à condition de respecter les règles de traversées et d’affrontements, comme si vous déplaciez vos troupes une à une. Pendant une concentration, veiller à ne déplacer chaque troupe qu’une seule fois.

## Traversées

Votre troupe déplacée peut traverser des tuiles vides ou occupées par vos troupes et vos donjons. Votre troupe pénétrant une tuile occupée par au moins une troupe adverse ou par un donjon adverse doit s’y arrêter, et le cas échéant résoudre automatiquement un affrontement.

**Rappel** : la troupe déplacée ne peut franchir une tuile occupée par plus de chevaliers adverses que de chevaliers alliés.

## Affrontement de troupes

L’affrontement de troupes est prioritaire sur l’affrontement de donjon.

L’arrivée de votre troupe sur une tuile avec présence d’au moins une troupe adverse provoque **automatiquement** l’annihilation de votre troupe et d’une troupe adverse. Votre **troupe attaquante** retourne dans votre **réserve**. La **troupe attaquée** va dans la **défausse**.

## Affrontement de donjon : destruction

L’arrivée de votre troupe sur une tuile avec présence d’un donjon adverse, non défendu par au moins une troupe adverse, et avec présence préalable de 2 de vos troupes, provoque l’annihilation de vos 3 troupes et du donjon adverse ; vos **troupes attaquantes** retournent dans votre **réserve** ; le **donjon attaqué** n’est **pas reconverti** en troupes adverses (les ex-troupes bâtisseuses ont déjà été placées en défausse et y restent). C’est l’arrivée de votre 3ème troupe qui provoque la destruction du donjon. Vos 2 premières troupes ont seulement été stoppées à leur arrivée sur le donjon adverse, et à un autre tour de jeu, vous pouvez les déplacer par une dispersion ou une concentration.

## Affrontement de donjon : capture

Cet affrontement combine, en un seul ordre (dispersion ou concentration), la destruction d’un donjon adverse et la construction d’un donjon allié, sans intervention d’un baron sur la tuile de construction. Pour cette capture de donjon, 6 troupes attaquantes sont requises sur la tuile attaquée :

* L’arrivée de la 3ème troupe attaquante provoque la destruction du donjon adverse ;
* L’arrivée des 3 troupes supplémentaires déclenche la construction du donjon allié ;
* 4 troupes attaquantes sont envoyées à la défausse ;
* 2 troupes attaquantes retournent en réserve.

La capture de donjon n’est pas automatique ; c’est un choix. Seule, la destruction de donjon est automatique.

## Remarques

Les règles impliquent, que dans une tuile, il n’y a qu’une seule couleur de troupe, et que l’éventuel donjon présent est de la même couleur ou pas.

Une même troupe n’est jamais déplacée plus d’une fois par tour :

* Pour la dispersion, c’est évident puisque le joueur choisit obligatoirement une troupe à déplacer dans sa tuile de commandement.
* Pour la concentration, c’est parce qu’il y a obligation de déplacement maximal, qui provoque soit l’arrivée sur sa tuile de commandement, soit une annihilation par affrontement dans une tuile avec des troupes adverses. Toutefois, l’arrivée sur un donjon adverse bloque la troupe déplacée qui faut veiller à ne pas concentrer une seconde fois pendant le tour de jeu.

Ces remarques sont valides à deux joueurs ou plus.

# Paramétrage

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | Recrutement | **Sans dé** | **Dé** | | | | | |  |
|  | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |  |
|  | **Troupes sans donjon** | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 |  |
|  | **Troupes avec donjon** | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | Déplacement | **Sans dé** | **Dé** | | | | | |  |
|  | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |  |
|  | **Nombre de cases** | 1 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 2 ordres ? | **Sans dé** | **Dé** | | | | | |  |
|  | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |  |
|  | Non | Non | Non | Non | Oui | Oui | Oui |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Nombre minimal de points à posséder pour remporter le défi :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Joueurs** | **2** | **3** | **4** |
| **Points** | 16 | 12 | 10 |

Mise en place :

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Joueurs** | **2** | **3** | **4** |  |
| **Troupes** | 40 | 40 | 40 |  |
| **Montagnes** | 4 | 4 | 4 |  |
| **Chevaliers** | 2 | 2 | 2 |  |

Répartition et points des tuiles :

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tuile** | **Nombre** | **Points** | **Sous-total** |  | Une image contenant capture d’écran, motif, carré, Symétrie  Description générée automatiquement |
|  | 9 | 1 | 9 |  |
|  | 9 | 2 | 18 |  |
|  | 9 | 3 | 27 |  |
|  | 10 | 4 | 40 |  |
| **Total** | **37** |  | **94** |  |