

Donjons et Barons



Introduction

Le jeu « Donjons et Barons » est un jeu de plateau d'atmosphère féodale pour 2 à 4 joueurs incarnant des barons qui s'opposent dans la construction de donjons. A chaque tour de jeu, à coups multiples, un baron ordonne, au choix, un mouvement de troupes ou une opération sur un donjon. Gare aux saboteurs qui bloque la transmission des ordres !



Donjons et Barons, règles d'un jeu pour 2 à 4 joueurs.

Copyright (C) 2023 lucas.borboleta@free.fr ; licence Creative Commons BY-NC-SA

Matériel

Un terrain constitué de tuiles hexagonales numérotées. Chaque tuile possède une ressource : **promontoire imprenable**, **forêt exploitable**, **terre de culture** et **carrière abondante...** ou **lande pauvre**.

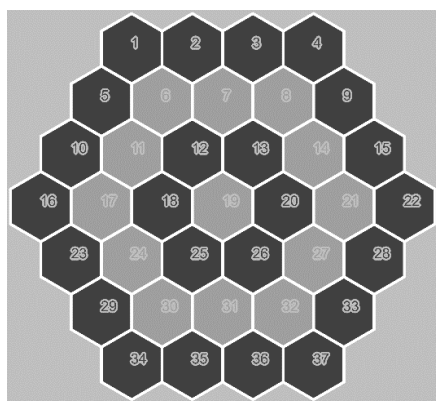
Un paquet de cartes, numérotées comme les tuiles, pour tirer au hasard la mise en place.

Chaque joueur dispose, à sa couleur, d'un pion-baron et de jetons de troupes.

Des pions-saboteurs, de couleur noire, manipulables par tous les joueurs.

Chaque donjon est représenté par trois jetons de troupes empilés.

Un dé à 6 faces pour l'ordre de recrutement de troupes.



But du jeu

Construire des donjons rapporte des points de victoire selon les ressources des tuiles. A la fin du dernier tour de table, ces points de victoire sont comptés afin de classer les joueurs. Tous les joueurs auront donc joué le même nombre de fois.

Dernier tour de table

A la fin du premier tour de table avec au moins 1 baron influent (ayant un minimum de donjons), tous les barons influents votent 1, 2 ou 3 derniers tours de table : le plus petit nombre de tours de table est retenu. Ou bien, le vote est remplacé par un jet de dé qui indique le nombre de tours restants : 1, 2 ou 3 tours, si le dé vaut respectivement 1-2, 3-4 ou 5-6.

Mise en place

Les joueurs choisissent leurs couleurs et tirent le dé. Le joueur avec le plus grand score commencera. Le tour de table s'effectuera dans le sens horaire.

Les tuiles sont mélangées et sont disposées sur une table selon le schéma suggéré ou bien décidé par les joueurs.

Le paquet de cartes est mélangé faces cachées, puis les cartes sont tirées dans l'ordre pour déterminer les tuiles particulières :

- les tuiles-obstacles à retourner face verso ;
- la tuile de départ de chaque saboteur ;
- la tuile de départ de chaque baron.

Le nombre de tuiles-obstacles dépend du nombre de joueurs ; de même que le nombre de donjons rendant un baron influent.

Tour de jeu

A votre tour de jeu, vous devez choisir une des options suivantes :

- Passer votre tour.
- Déplacer 2 fois votre baron ou un saboteur. Ou bien, déplacer votre baron et un saboteur.
- Donner un ordre à vos troupes, optionnellement précédé ou suivi du déplacement de votre baron ou d'un saboteur.

L'ordre donné à vos troupes est relatif par la tuile occupée par votre baron, dite tuile de commandement. Vous devez choisir une des options suivantes pour votre ordre :

- **Recrutement** : recrutement de nouvelles troupes dans votre tuile de commandement, d'après un jet de dé.
- **Construction** : construction d'un donjon dans votre tuile de commandement.
- **Déconstruction** : déconstruction de votre donjon dans votre tuile de commandement.
- **Dispersion** : déplacement de vos troupes vers une ou plusieurs tuiles depuis votre tuile de commandement.
- **Concentration** : déplacement de vos troupes depuis une ou plusieurs tuiles vers votre tuile de commandement.

Les détails sont fournis ci-dessous.

Tuiles obstacles

Les tuiles-obstacles sont interdites et infranchissables pour les troupes, les barons et les saboteurs.

Barons et saboteurs

Un baron ou un saboteur se déplace d'une tuile à la fois.

Deux barons ne peuvent pas occuper la même tuile. De même, deux saboteurs ne peuvent pas occuper la même tuile.

Un baron ou un saboteur peuvent occuper une tuile également occupée par un donjon ou des troupes adverses.

Un saboteur et un baron peuvent occuper la même tuile ; dans ce cas, le baron ne peut exécuter aucun ordre.

Un saboteur bloque l'ordre de concentration d'une troupe lorsqu'il est placé sur le trajet (incluant départ et arrivée) joignant le baron à la troupe commandée.

Recrutement

Un baron recrute de nouvelles troupes dans sa tuile de commandement d'après un jet de dé à six faces, à condition que cette tuile soit vide de donjon ou de troupe adverses.

Un donjon à vous dans votre tuile de commandement vous procure un bonus de recrutement.

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

Construction

Si aucun donjon n'est présent dans la tuile de commandement et qu'aucun donjon ami ou adverse n'est adjacent, alors un donjon est construit en empilant 3 de vos troupes présentes dans la tuile de commandement, sinon aucun nouveau donjon n'est construit.

La construction d'un donjon est impossible si au moins une troupe ennemie y est présente.

Déconstruction

Le donjon déconstruit est converti en 3 troupes qui restent dans la tuile de commandement.

La déconstruction d'un donjon dans la tuile de commandement est possible si aucune troupe adverse n'y est présente.

La déconstruction est impossible si le donjon est construit sur une **tuile-promontoire**.

Dispersion

Vous déplacez, en ligne droite, autant de troupes que vous voulez, **aussi loin que vous voulez de votre tuile de commandement**, mais une seule troupe à la fois, et à condition de respecter les règles de traversées et d'affrontements.

Concentration

Vous déplacez, en ligne droite, autant de troupes que vous voulez, **obligatoirement aussi près que possible de votre tuile de commandement**, mais une seule troupe à la fois, et à condition de respecter les règles de traversées et d'affrontements.

Traversées

Votre troupe peut traverser des tuiles vides ou occupées par vos troupes et vos donjons. Votre troupe pénétrant une tuile occupée par au moins une troupe ennemie ou par un donjon ennemi doit s'y arrêter pour régler automatiquement un affrontement.

Seules les troupes sont concernées par cette règle, mais pas les barons, ni les saboteurs.

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 ennemie provoque **automatiquement** l'annihilation de votre troupe et d'une troupe ennemie, qui toutes deux retournent dans leurs réserves respectives.

Affrontement de donjon

Un donjon construit sur une **tuile-promontoire** ne peut pas être détruit par un adversaire.

L'arrivée de votre troupe sur une tuile avec présence d'un donjon ennemi, non défendu par au moins une troupe ennemie, et avec présence préalable de 2 de vos troupes, provoque **automatiquement** l'annihilation de vos 3 troupes et du donjon, qui toutes retournent dans leurs réserves respectives. C'est donc l'arrivée de votre 3^{ème} troupe qui provoque la destruction du donjon. Vos 2 premières troupes sont seulement stoppées. Mais à un prochain tour de jeu, vous pouvez déplacer vos troupes stoppées au donjon adverse par une dispersion ou une concentration.

Remarques

Les règles de recrutement, de construction, de traversées et d'affrontement 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.

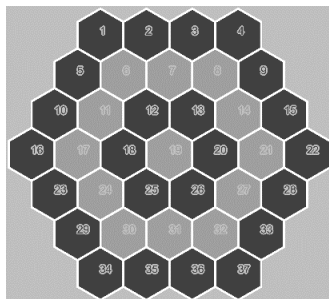
Une même troupe n'est jamais déplacée plus d'une fois par tour. Pour la dispersion, c'est évident puisque le joueur choisit obligatoirement une troupe à déplacer dans sa tuile de commandement. Pour la concentration, c'est parce qu'il y a obligation de déplacement maximal, qui provoque soit l'arrivée sur sa tuile de commandement, soit une

annihilation par affrontement dans une tuile adverse, soit un blocage par une tuile-obstacle dans l'alignement avec sa tuile de commandement.

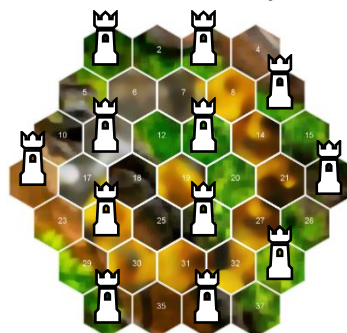
Ces remarques sont valides à deux joueurs ou plus.

Schémas de tuiles

Schéma par défaut



Exemple de distribution de 12 donjons non-adjacents



Paramétrages

- Aléa dans le recrutement de troupes

| Dé | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | Moyenne |
|---------------------|---|---|---|---|---|---|---------|
| Troupes sans donjon | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2.0 |
| Troupes avec donjon | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2.5 |

- Paramètres de mise en place

| Joueurs | 2 | 3 | 4 |
|---------------------|----|----|----|
| Troupes | 30 | 20 | 15 |
| Tuiles-Obstacles | 3 | 2 | 1 |
| Saboteurs | 3 | 2 | 2 |
| Donjons d'influence | 4 | 3 | 2 |

- Points de victoire :

| Ressource | Nombre | Points de victoire |
|------------------------|--------|--------------------|
| Lande pauvre | 11 | 0 |
| Promontoire imprenable | 8 | 1 |
| Forêt exploitable | 7 | 2 |
| Terre de culture | 6 | 3 |
| Carrière abondante | 5 | 4 |

Nouvelles idées

Voici des idées pour rendre l'expérience du jeu plus intéressante :

- Saboteurs dédiés :
 - o Les saboteurs ne sont plus anonymes, mais dédiés à un baron → un saboteur bleu ne peut être déplacé que par le joueur bleu ;
 - o Un ou deux saboteurs par couleur ;
 - o L'effet d'un saboteur de couleur « x » reste toujours d'inhiber les ordres ou les transmissions d'ordre d'un baron de couleur « y ≠ x ».

- L'effet d'un saboteur « x » sur un baron « y » est annulé si un saboteur « y » est présent dans la même case que le saboteur « x ».



- Fin de partie :
 - La partie se termine dès qu'un joueur dépasse un seuil en nombre de points de victoire.
 - Optionnellement, ce critère déclenche le dernier tour.
 - Un critère complémentaire pourrait être d'imposer un nombre maximal de tours de tables.
- Bonus :
 - La notion de bonus obtenu par un lancé de dé n'existait que pour le recrutement. L'idée est de généraliser cette notion de bonus.
 - A son tour, chaque joueur commence par lancer le dé, qui lui procure un bonus pour tout type d'action. Sachant, que deux actions sont possibles par tour, le bonus n'est utilisable que pour une de ces actions.
 - « 1 déplacement + 1 ordre » ou « 1 ordre + 1 déplacement » ;
 - « 2 déplacements d'une même pièce » ou « 1 déplacement de 2 pièces différentes », une pièce étant un baron ou un saboteur.
 - Le joueur décide le type d'action sur lequel il veut appliquer son bonus → cela génère une situation de gestion d'une ressource générée en début de chaque tour.
 - Effet du bonus par type d'action :
 - Recrutement → plus de troupes recrutées (effet des règles actuelles)
 - Déplacement → plus de cases de déplacement
 - Construction → moins de troupes investies
 - Déconstruction → plus de troupes récupérées
 - Concentration/dispersion → plus de troupes déplaçables (nouveau : dans les règles actuelles, il n'y a pas de limite)
- Idéalement, paramétrage selon le nombre de joueurs uniquement à la mise en place du terrain : nombre de tuiles totales, nombre d'obstacles. Les autres aspects des règles restent invariables.