

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 sur des territoires aux richesses variées. A chaque tour de jeu, un baron ordonne des mouvements de troupes ou des opérations sur des donjons, ou encore déplace ses saboteurs pour bloquer les ordres des barons adverses. Quel sera le plus riche ?



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

Une carte hexagonale constituée de 37 tuiles hexagonales.

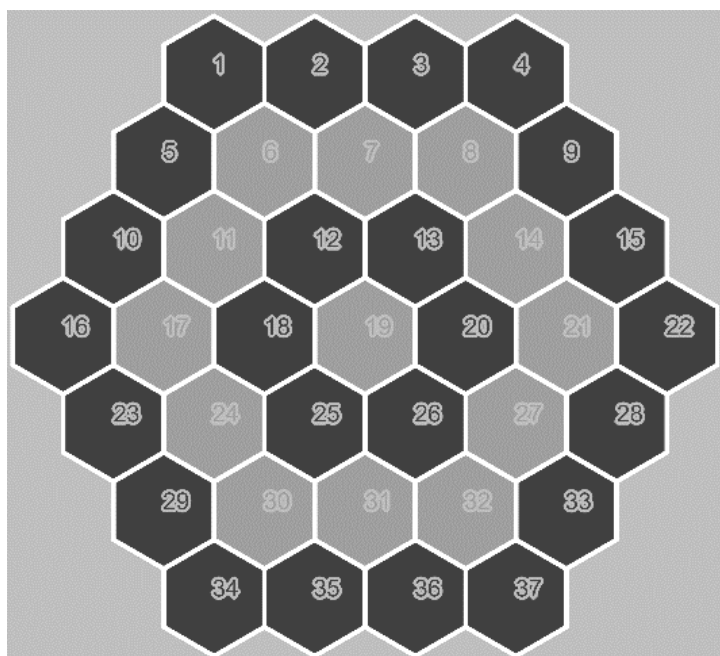
Chaque tuile représente, au verso, un territoire de 1, 2, 3, ou 4 points, et au recto, une montagne infranchissable.

Un paquet de 37 cartes numérotées qui sont utilisées pour la mise en place.

Chaque joueur dispose à sa couleur : d'un gros pion-baron, de deux petits pions saboteurs et de jetons de troupes.

Chaque donjon est représenté par trois jetons de troupes empilés.

Un dé à 6 faces pour générer un bonus de déplacement ou de recrutement de troupes.



But du jeu

Vous gagnez les points des tuiles en y construisant des donjons, et vous perdez ces points si vos donjons sont détruits. Le premier joueur à posséder un nombre minimal de points (voir le paramétrage) à son tour de jeu gagne la partie, qui est alors immédiatement stoppée ; les autres joueurs sont ensuite classés d'après leurs points.

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 la table selon la carte hexagonale indiquée.

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

- les tuiles-montagnes (voir le paramétrage), c'est-à-dire les tuiles à retourner face verso ;
- la tuile de départ de chaque baron ;
- la tuile de départ de chaque saboteur ;

Tour de jeu

A votre tour de jeu, **d'abord vous tirez le dé de bonus, puis vous choisissez** une des options suivantes :

- **Passer** votre tour.
- Faire **1 déplacement** : soit de votre baron, soit d'un de vos deux saboteurs.
- Faire **2 déplacements** : soit 2 fois votre baron ; soit 2 fois un de vos saboteurs ; soit 1 fois chacun de vos deux saboteurs ; soit 1 fois votre baron et 1 fois un de vos saboteurs.
- Donner **un ordre** à vos **troupes**, optionnellement **précédé** ou **suivi d'un déplacement** de votre baron ou d'un de vos saboteurs.

Vous pouvez choisir d'ignorer le **dé**, ou bien de l'utiliser comme **bonus** :

- Soit pour un **déplacement** ;
- Soit pour un **recrutement** ;

L'ordre donné à vos troupes est passé depuis 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.
- **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 montagnes

Les tuiles-montagnes sont interdites. Elles sont infranchissables par les troupes, les saboteurs, les barons et ses ordres.

Barons et saboteurs : déplacement et occupation

Un baron ou un saboteur se déplace d'une tuile à la fois ; sauf si le bonus du dé est utilisé (voir le paramétrage), et dans ce cas les cases parcourues ne sont pas nécessairement alignées.

Deux barons ne peuvent pas occuper la même tuile.

Les saboteurs, quel que soient leurs couleurs et leurs nombres, peuvent occuper la même tuile. Un baron ou un saboteur peut occuper une tuile occupée par un donjon et/ou des troupes quelques soient leurs couleurs.

Saboteurs : blocage et limitation des barons et des troupes

La présence de saboteurs adverses sur la tuile de commandement d'un baron l'empêche d'opérer sur ses troupes et ses donjons, à moins que soient aussi présents des saboteurs à sa couleur en nombre supérieur ou égal. Exemple : un baron bleu est empêché si 1 saboteur bleu est présent en même temps qu'un saboteur rouge et un saboteur vert ; 2 saboteurs bleus seraient nécessaires pour débloquer le baron bleu.

De la même façon, les saboteurs bloquent l'ordre de concentration d'une troupe lorsqu'ils sont placés sur le trajet (incluant départ et arrivée) joignant le baron à la troupe commandée.

D'une façon plus faible, les saboteurs limitent la dispersion d'une troupe : la troupe déplacée ne peut franchir une tuile occupée par un nombre de saboteurs à sa couleur en infériorité devant le nombre des saboteurs adverses.

Les **saboteurs** eux-mêmes ne sont **jamais bloqués**.

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.

Vous pouvez **choisir d'ignorer le dé** (typiquement si vous le réservez à un déplacement) ; dans ce cas le **nombre** de troupes recrutées est **minimal**.

Un donjon à vous dans votre tuile de commandement vous procure un bonus de recrutement, si vous utilisez le bonus du dé pour le recrutement.

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.

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.

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, et le cas échéant résoudre automatiquement un affrontement.

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

Rappel : la troupe déplacée ne peut franchir une tuile occupée par un nombre de saboteurs à sa couleur en infériorité devant le nombre total des saboteurs adverses présents.

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

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 ont seulement été stoppées à leur arrivée sur le donjon adverse, et à un prochain tour de jeu, vous pouvez les déplacer par une dispersion ou une concentration.

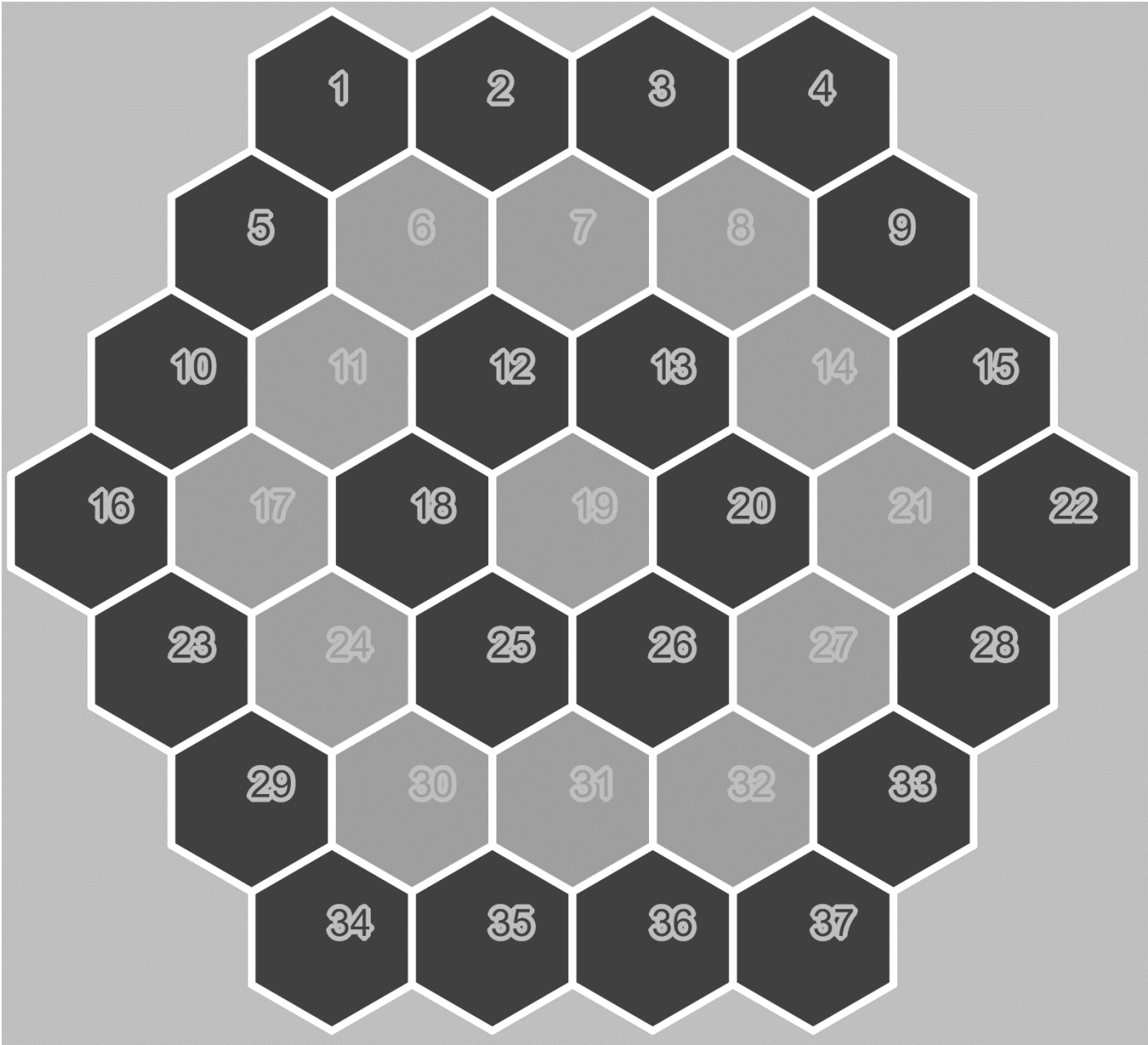
Remarques

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.

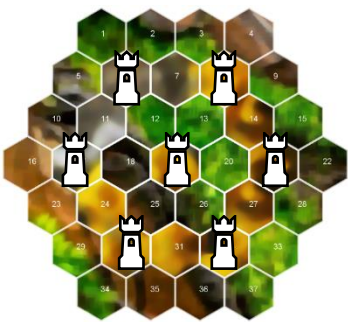
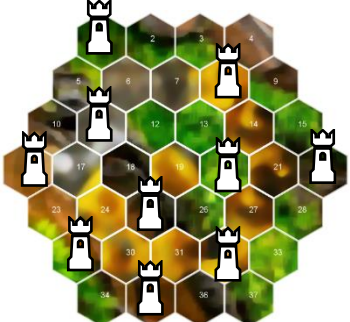

Une même troupe n'est jamais déplacée plus d'une fois par tour. Pour la dispersion, c'est évident puisque le joueur choisit obligatoirement une troupe à déplacer dans sa tuile de commandement. Pour la concentration, c'est parce qu'il y a obligation de déplacement maximal, qui provoque soit l'arrivée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

Ces remarques sont valides à deux joueurs ou plus.

Carte des tuiles – en grand



Exemples de répartitions autorisées des donjons

7 donjons	10 donjons	13 donjons
		

Paramétrages

- Recrutement de troupes

Dé	Sans le dé	1	2	3	4	5	6	Moyenne
Troupes sans donjon	1	1	1	2	2	3	3	2.0
Troupes avec donjon	1	2	2	2	3	3	3	2.5

- Déplacement du baron ou du saboteur

Dé	Sans le dé	1	2	3	4	5	6	Moyenne
Nombre de cases	1	1	1	2	2	3	3	2.0

- Nombre minimal de points pour gagner :

Joueurs	2	3	4
Points	16	12	10

- Répartition et points des tuiles

Tuile	Nombre	Points	Sous-total
	9	1	9
	9	2	18
	9	3	27
	10	4	40
Total	37		94

- Mise en place

Joueurs	2	3	4
Troupes	40	40	40
Montagnes	4	4	4
Saboteurs	2	2	2