



10+	2-4
45-90	initiés

Boîte : 17 cm x 12.5 cm x 4 cm

1 dé ; 37 tuiles ; 37 mini-cartes (de mise en place aléatoire) ; 4 cartons mémos ; 1 livret de règles

4 x (1 baron, 2 chevaliers, 30 troupes, 10 donjons)

lucas.borboleta@free.fr

<https://github.com/LucasBorboleta/Donjons-et-Barons/wiki>

Les joueurs déplacent leurs officiers, un **baron** et deux **chevaliers**, pour recruter, puis ordonner à leurs **troupes** des dispersions, des concentrations ou des **constructions de donjons** sur les **tuiles de 1, 2, 3 ou 4 points**.

Des **manœuvres offensives** des troupes détruisent les donjons et les troupes adverses. Des **manœuvres défensives** des chevaliers bloquent ou limitent les ordres aux troupes adverses.

Qui remportera le plus de points ?

Qui profitera d'une **pénurie de troupes** ?



Tour de **jeu rapide** : jet du dé de bonus, puis 1 ou 2 actions

Deux types d'actions : **déplacement d'officier** ou **ordre aux troupes**

Ordre aux troupes depuis une des possibles **tuiles de commandement** : avec baron ; avec chevalier et donjon ; avec donjon

Le **dé de bonus** avantage soit le recrutement de troupes, soit le déplacement d'officiers.

Originalités : nouveau terrain à chaque partie, **variété des combinaisons** d'actions, valorisation des tuiles faibles, **deux fins de partie** : par défi de points remporté ou par pénurie de troupes

Le dé apporte un zeste d'aléa, mais les **affrontements** sont résolus **sans le dé**.

Cérébral en **duel** ; **fun** à 3 ou 4 joueurs