

# Terre de Barons

(Anciennement « Donjons et Barons »)



## Introduction

Le jeu « Terre de 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 terres aux richesses renouvelées à chaque partie. A votre tour de jeu, vous déplacez vos officiers, un baron et deux chevaliers, qui recrutent vos troupes, puis leur commandent des déplacements et des constructions de donjons. La course aux terres sera rude, car vos adversaires pourront bloquer vos ordres ou attaquer vos troupes et vos donjons. Quel baron sera le plus riche en terre avant tous les autres ?

## Informations générales

Nombre de joueurs : 2 à 4 / Age minimum : 10 ans / Durée de partie : 45 à 90 minutes / Jeu initié

Type de jeu : tactique, stratégique, combo-conquête-combat

Petite boîte de rangement 17 cm x 12.5 cm x 4 cm / fabrication simple / deux façons de stopper et de gagner la partie / aléa limité au bonus d'action / combats sans aléa / terrain mis en place aléatoirement / tensions entre construction, attaque, course, blocage / plusieurs stratégies possibles / ambiance duel cérébral à 2 joueurs, mais aussi ambiance à rebondissements à 3 et 4 joueurs au gré des alliances éphémères



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

37 tuiles hexagonales posées aléatoirement sur la table selon un schéma hexagonal.

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

Chaque joueur dispose à sa couleur : d'un gros pion baron, de 2 petits pions chevaliers, de 10 petits donjons cylindriques et de 30 jetons de troupes.

Un paquet de cartes uniques numérotées de 1 à 37 pour mettre en place les montagnes, les barons et les chevaliers.

Un dé à 6 faces pour générer un bonus de déplacement, 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 ou déconstruits. La **partie s'arrête** immédiatement sans terminer le tour de table : soit dès qu'un joueur remporte le **défi** de posséder un **nombre minimal de points** (16 à 2 joueurs ; 12 à 3 joueurs ; 10 à 4 joueurs), soit dès qu'un joueur ne dispose **plus que de 5 troupes ou moins** (plateau et réserve compris). Quel que soit la condition d'arrêt, les joueurs sont classés par leurs points de tuiles, puis départagés d'abord par leurs nombres de donjons, puis par leurs troupes disponibles.

Des points de « **diversité** » s'ajoutent aux points cumulés des tuiles :

- **2 points** pour 2 **couleurs différentes** de tuiles gagnées ;
- **3 points** pour 3 **couleurs différentes** de tuiles gagnées ;
- **4 points** pour 4 **couleurs différentes** de tuiles gagnées.

Exemple, dans le tableau suivant, à une permutation près des 4 couleurs :

+ 2 points	+ 3 points	+ 4 points

## Mise en place

Les tuiles sont mélangées, puis elles sont posées sur la table, faces recto visibles, selon le schéma hexagonal ci-dessus.

Les cartes sont mélangées, puis sont tirées dans l'ordre pour déterminer les tuiles particulières :

- 4 tuiles de montagnes, c'est-à-dire les tuiles à retourner face verso ;
- la tuile de départ de chaque baron (d'abord annoncer le baron concerné, puis tirer sa carte) ;
- la tuile de départ de chaque chevalier (d'abord annoncer le chevalier concerné, puis tirer sa carte).

Les joueurs tirent le dé. Celui avec le plus grand tirage commencera le tour de table qui s'effectue dans le sens horaire. Les autres joueurs se rangent à la suite du premier joueur dans le sens horaire et d'après l'ordre des tirages du dé. Dans le sens anti-horaire, en commençant par le dernier joueur du tour de table, chaque joueur choisit sa couleur et prend ses troupes et ses donjons qu'il place en « réserve » à côté de lui.

Un espace de « défausse » des troupes est convenu et partagé par tous les joueurs ; par exemple, la boîte de jeu.

Les 4 cartes désignant les montagnes sont mises de côté. Toutes les autres sont rassemblées et mélangées. Chaque joueur reçoit, face cachée, 1 carte de position, dite « carte personnelle », qu'il peut consulter.

## Tour de jeu

A votre tour de jeu, d'abord vous tirez le dé de bonus, puis vous passez ou bien vous choisissez 1 ou 2 actions parmi les combinaisons (combos de « a » à « f ») suivantes :

	Combo	1 <sup>ère</sup> action	2 <sup>de</sup> action	Condition
2 actions	a	Ordre aux troupes	Déplacement baron ou chevalier	
	b	Déplacement baron ou chevalier	Ordre aux troupes	
	c	Déplacement baron ou chevalier	Déplacement baron ou chevalier	
	d	Ordre aux troupes	Ordre aux troupes	Bonus « 2 ordres »
1 action	e	Ordre aux troupes		
	f	Déplacement baron ou chevalier		

Vous pouvez choisir d'ignorer le bonus du dé ou bien de l'utiliser, mais une seule fois pendant votre tour de jeu :

- Soit pour un déplacement plus avantageux de votre baron ou d'un de vos chevaliers ;
- Soit pour un ordre de recrutement plus avantageux de troupes ;
- Soit pour donner 2 ordres à vos troupes (sans bénéficier à nouveau du bonus).

Voir la section paramétrage pour les jauges de bonus

Vous pouvez jouer votre carte personnelle face cachée, pour forcer le dé à la valeur de votre choix, avant la première action de votre tour. Ensuite, cette carte est défaussée face cachée. Cet effet, qui s'appelle « faire appel au Trésor », ne compte pas comme une action.

Vous pouvez jouer votre carte personnelle face visible, pour déplacer un de vos officiers vers la tuile désignée par le numéro de cette carte. Ensuite, cette carte est défaussée face cachée. Si votre officier déplacé est un baron et que la tuile de destination contient aussi un baron, alors les deux barons sont échangés. Cet effet, qui s'appelle « faire une chevauchée éclair », compte comme une action de déplacement d'officier.

L'ordre donné à vos troupes est passé depuis une **tuile de commandement** qui a 3 configurations possibles avec des capacités associées indiquées ci-dessous. Vous pouvez choisir de dégrader « chevalier + donjon » en « donjon ».

Tuile de commandement	Ordre à vos troupes				
	Concentrer	Disperser	Recruter	Déconstruire	Déconstruire
<b>Baron</b>	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
<b>Chevalier + donjon</b>	Oui	Oui	Oui	Oui	Non
<b>Donjon</b>	Oui	Oui	Non	Non	Non

Pour donner un ordre à vos troupes, vous choisissez une des options suivantes :

- **Recrutement** : recruter de nouvelles troupes de votre réserve **vers votre tuile** de commandement.
- **Construction** : construire un donjon **dans votre tuile** de commandement.
- **Déconstruction** : déconstruire votre donjon **dans votre tuile** de commandement.
- **Dispersion** : déplacer vos troupes vers une ou plusieurs tuiles **depuis votre tuile** de commandement.
- **Concentration** : déplacer vos troupes depuis une ou plusieurs tuiles **vers votre tuile** de commandement.

Le mécanisme avancé de « capture d'un donjon adverse » permet aussi d'obtenir un donjon ; voir plus loin les détails.

Dispersions et concentrations occasionnent des affrontements « **troupes versus troupes** » ou « **troupes versus donjon** ». Les positions des **chevaliers** occasionnent des **blocages** des **ordres adverses**. Tous ces mécanismes et les contraintes associées sont détaillés ci-dessous.

## Montagnes

Les montagnes sont interdites et infranchissables par les troupes, les chevaliers, les barons et les ordres aux troupes.

## Donjons : occupation

Chaque tuile contient au plus 1 donjon. Les donjons construits doivent être séparés par au moins 1 tuile sans donjon.

## Barons et chevaliers : occupation

Deux barons ne peuvent pas occuper la même tuile. Mais plusieurs chevaliers, alliés ou adverses, peuvent occuper la même tuile. Un baron, comme un chevalier, peut occuper une tuile occupée par un donjon allié ou adverse, par des troupes alliées ou adverses, ou encore par des chevaliers alliés ou adverses.

## 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.

## Troupes : déplacement et blocage des ordres aux troupes

Les troupes ne se déplacent jamais d'elles-mêmes, mais uniquement sur ordre des officiers (cf. [dispersion](#) et [concentration](#)).

La présence d'une ou plusieurs **troupes adverses** dans une tuile de commandement **bloque** les ordres de **recrutement**, de **construction** et de **déconstruction** (cf. [recrutement](#), [construction](#) et [déconstruction](#)).

## Chevaliers : blocage et limitation des ordres aux troupes

Une tuile de commandement avec **un chevalier adverse actif** ne peut pas commander aux troupes.

Dans une tuile, les **chevaliers** se neutralisent mutuellement et automatiquement par **mêlées** dites « **chromatiques** » :

- Chaque mêlée (au moins 2 chevaliers) regroupe automatiquement le maximum de couleurs distinctes et non répétées de chevaliers d'une tuile.
- Le **chevalier actif** d'une tuile est celui qui est hors de toute mêlée. Ce **chevalier actif** bloque **toute couleur différente** de la sienne.



*Exemple à deux joueurs : un **baron bleu** ne peut pas commander en présence d'un **chevalier rouge** ; amener un **chevalier bleu** désactive le **chevalier rouge**, qui fait « mêlée », et ainsi débloque le **baron bleu** ; mais, ensuite amener un **second chevalier rouge** (hors de toute mêlée) bloque à nouveau le **baron bleu**, qui est à nouveau débloqué par un **second chevalier bleu** qui fait une seconde « mêlée » avec le **second chevalier rouge**.*

*Exemple à quatre joueurs : un **baron bleu** ne peut pas commander en présence d'un **chevalier rouge** ; amener un **chevalier vert** désactive le **chevalier rouge**, qui fait « mêlée », et ainsi débloque le **baron bleu** ; amener un **chevalier jaune** ne modifie pas la situation car le **chevalier jaune** rejoint la « mêlée » ; amener un **second chevalier rouge** (hors de toute mêlée) bloque à nouveau le **baron bleu** ; amener un **second chevalier jaune** ou un **second chevalier vert** ou même un **chevalier bleu** constitue une seconde mêlée qui débloque à nouveau le **baron bleu**.*

Une tuile de commandement « **chevalier + donjon** » est impossible si le chevalier fait mêlée.

Une tuile avec un **chevalier adverse actif 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. *La transmission de l'ordre doit être maintenue pendant la concentration.*

D'une façon plus faible, les chevaliers **limitent la dispersion** d'une troupe : la troupe déplacée ne peut franchir une tuile occupée par un **chevalier adverse actif**. *La transmission de l'ordre doit être maintenue 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**.

La présence d'une ou plusieurs **troupes adverses** bloque le recrutement.

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**). La **tuile à 1 point** bénéficie d'un recrutement de **1 troupe supplémentaire** lorsque le dé de **bonus** est **utilisé**. Si vous **ignorez le dé** (par choix ou par contrainte), alors le **nombre** de troupes recrutées est **minimal** : 1 troupe. 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 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. Les 3 **troupes bâtisseuses** du donjon sont envoyées à la **défausse**.

La présence d'une ou plusieurs **troupes adverses** bloque la construction.

## 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 présence d'une ou plusieurs **troupes adverses** bloque la déconstruction.

## 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 déplaçiez 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 déplaçiez 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.

## 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 est envoyée à 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 3<sup>ème</sup> 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, **12 troupes attaquantes** sont engagées sur la tuile attaquée :

- L'arrivée de la 3<sup>ème</sup> troupe attaquante provoque la destruction du donjon adverse ; l'arrivée des 6 troupes supplémentaires déclenche la construction du donjon allié ;
- **3 troupes attaquantes** sont envoyées à la **défausse** et **9 troupes attaquantes** retournent en **réserve**.

## Remarques sur les troupes



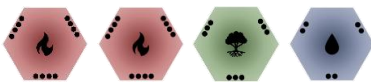

Les règles impliquent, que dans une tuile, il n'y a qu'une seule couleur de troupe, et que l'éventuel donjon présent est de la même couleur ou pas.

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.

## Exemples de configurations à 16 points

Configuration	Points des tuiles	Points de diversité	Total des points
	16	0	16
	14	2	16
	13	3	16
	12	4	16

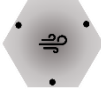



Paramétrage

Recruter	Sans dé	Dé						+1 si Tuile 1
		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	

Déplacer baron/chevalier	Sans dé	Dé					
		1	2	3	4	5	6
Nombre de cases	1	3	3	2	2	1	1

2 ordres aux troupes ?	Sans dé	Dé					
		1	2	3	4	5	6
	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui

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

