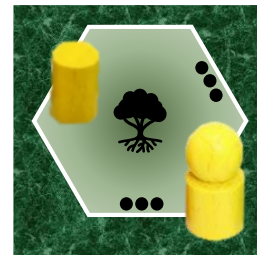


Donjons et Barons



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 se déplace et ordonne des mouvements à ses troupes ou des opérations sur ses donjons, ou encore déplace ses saboteurs pour bloquer les ordres des barons adverses. Quel baron sera le plus riche avant tous les autres ?

Informations générales

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

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 du tour de jeu limité au bonus de déplacement ou de recrutement / 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

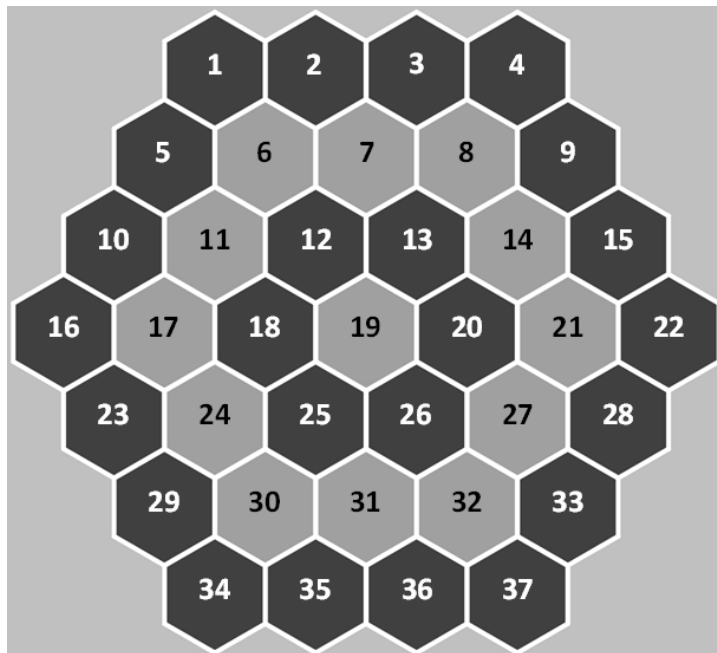
37 tuiles hexagonales posées aléatoirement sur la table selon un schéma hexagonal.

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 saboteurs, de 10 petits donjons cylindriques et de 30 jetons de troupes (cf. [paramétrage](#) en fonction du nombre de joueurs).

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

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** (voir le [paramétrage](#)), soit dès qu'un joueur n'a **plus de troupes dans sa réserve** ; quelque 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 non-défaussées (donc sur les tuiles ou en réserve).

Mise en place

Les joueurs choisissent leurs couleurs et prennent leurs matériels (voir le [paramétrage](#)).

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 :

- les tuiles-montagnes (voir le [paramétrage](#)), 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 saboteur (**d'abord annoncer le saboteur concerné, puis tirer sa carte**).

Les troupes sont placées en « **réserve** » à proximité de chaque joueur (voir le [paramétrage](#) pour leur nombre).

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

Les joueurs tirent le dé ; celui avec le plus grand score commence. Le tour de table s'effectue dans le sens horaire

Tour de jeu

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

- Donner **un ordre** à vos **troupes**, optionnellement **précédé** ou **suivi d'un déplacement** de votre baron ou d'un de vos saboteurs.
- Faire **1 déplacement** de votre baron ou d'un de vos saboteurs.
- Faire **2 déplacements** : deux fois l'option « b » sur la même pièce ou sur deux pièces différentes.
- Donner **2 ordres** à vos **troupes**, **à condition de disposer du bonus « 2 ordres »**.
- Passer** votre tour.

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 saboteurs ;
- Soit pour un ordre de **recrutement** plus **avantageux** de troupes ;
- Soit pour donner **2 ordres** à vos troupes (**sans bénéficier à nouveau du bonus**).

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** : 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.

Dispersions et concentrations de troupes occasionnent des affrontements. Les positions des saboteurs occasionnent des blocages des ordres des barons adverses. **Les détails sont expliqués ci-dessous.**

Tuiles montagnes

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

Donjons : occupation

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

Barons et saboteurs : occupation

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

Barons et saboteurs : déplacement

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 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.

Saboteurs : blocage et limitation du baron et de ses troupes

Une tuile de commandement avec **plus de saboteurs adverses que de saboteurs alliés** empêche le baron d'opérer sur ses troupes et ses donjons. *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, chaque tuile avec plus de saboteurs adverses que de saboteurs alliés bloque la transmission de l'ordre de concentration d'une troupe lorsque cette tuile « sabotée » est 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 plus de saboteurs adverses que de saboteurs alliés. *En effet, le lien de transmission de l'ordre doit être maintenu pendant la dispersion.*

Recrutement

Un baron 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 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**, 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. **Pendant votre tour, une troupe ne peut pas être déplacée plus d'une fois.**

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 adverse ou par un donjon adverse 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 plus de saboteurs adverses que de saboteurs 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

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 **automatiquement** l'annihilation de vos 3 troupes et du donjon ; 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 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 autre tour de jeu, vous pouvez les déplacer par une dispersion ou une concentration.

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.

Extensions des règles

Trois types de tuile de commandement

Cette extension permet, non seulement à un baron de commander, mais aussi à un donjon et à un saboteur – rebaptisé « chevalier » lorsqu'il commande – de commander s'il est dans un donjon :

		Ordre				
		Concentrer	Disperser	Recruter	Construire	Déconstruire
Tuile	Baron	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
	Donjon + Chevalier	Oui	Oui	Oui	Non	Non
	Donjon	Oui	Oui	Non	Non	Non

Les ordres sont bloqués ou limités de la même façon que dans la règle générale. Cependant, dans le commandement par « donjon + chevalier », le « chevalier » ne joue plus le rôle de « saboteur ». Alors que le « saboteur » joue son rôle ordinaire dans le commandement par « donjon ».

Capturer un donjon

Cette extension permet de capturer un donjon adverse :

- Mêmes règles de base que pour attaquer un donjon, mais avec 6 troupes attaquantes.
- 4 troupes attaquantes sont envoyées à la défausse ; 2 troupes attaquantes sont retournées en réserve.
- Le donjon attaqué est remplacé par un donjon à la couleur de l'attaquant.

Arrêt de la partie sur défaut de troupes

Si le **nombre de troupes** d'un joueur (sur le plateau et dans sa réserve), à la fin de son tour, est **inférieur ou égal à 5** alors la partie s'arrête immédiatement.

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	30	30	30
Montagnes	4	4	4
Saboteurs	2	2	2

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

