

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 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 ?



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.

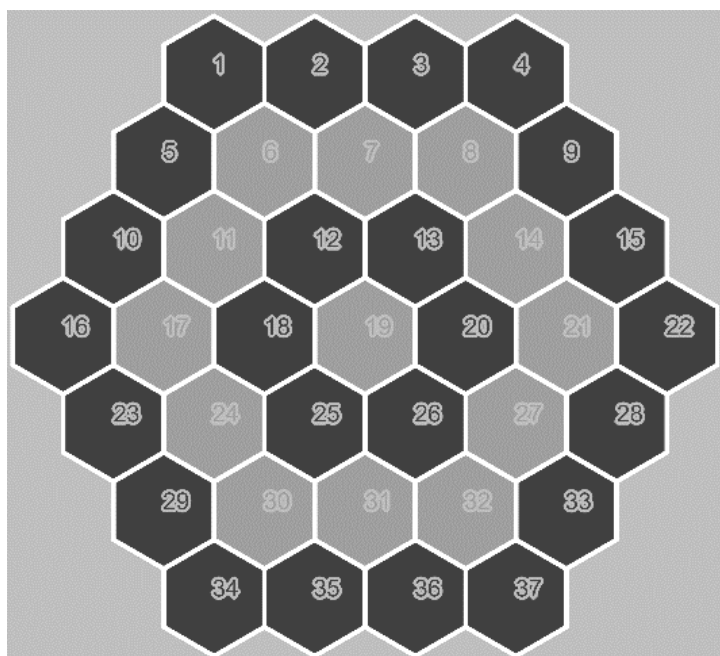
Chaque tuile représente, au verso, un territoire de 1, 2, 3, ou 4 points, et au recto, une montagne infranchissable.

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 (cf. carte agrandie ci-après si utile) :

- 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 ;

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

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.
- Passer** votre tour.

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 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 et/ou des troupes alliées ou adverses et/ou 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 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.*

Les **saboteurs** eux-mêmes ne sont **jamais bloqués** dans leurs déplacements.

Recrutement

Un baron recrute de nouvelles troupes dans 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** (typiquement exploité pour un déplacement), 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 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 adverse 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 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, qui toutes deux retournent dans leurs réserves respectives.

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, 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.

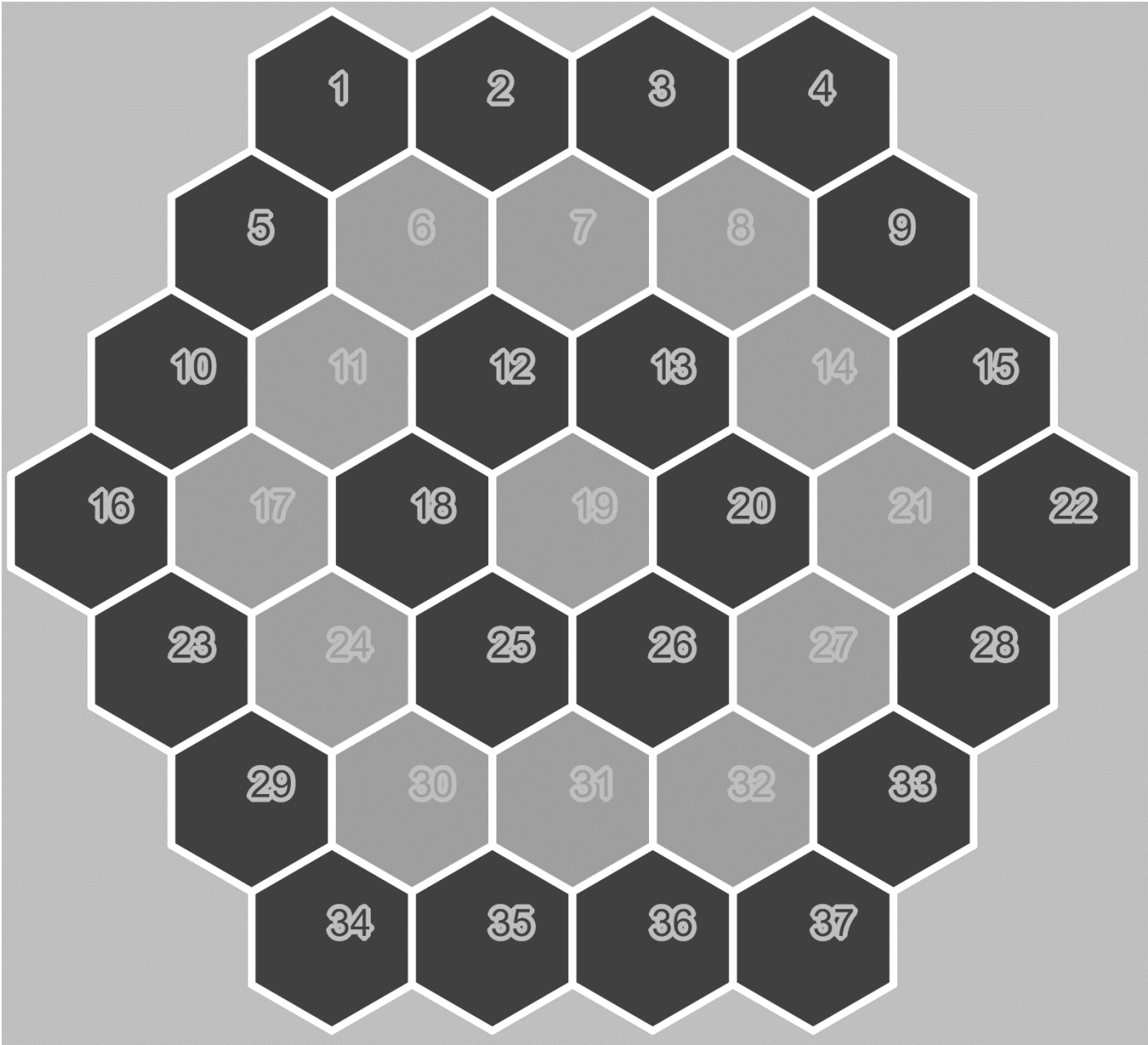
Remarques

Les règles 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.

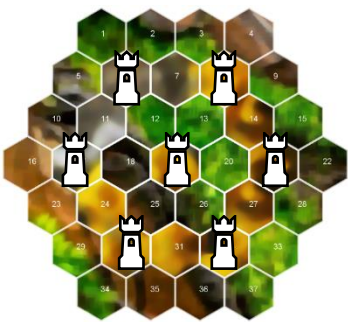
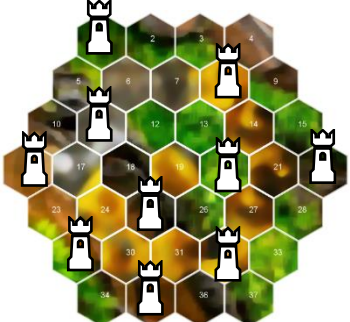

Une même troupe n'est jamais déplacée plus d'une fois par tour. Pour la dispersion, c'est évident puisque le joueur choisit obligatoirement une troupe à déplacer dans sa tuile de commandement. Pour la concentration, c'est parce qu'il y a obligation de déplacement maximal, qui provoque soit l'arrivée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