

Donjons et Barons : Les règles



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. A chaque tour de jeu, à coups multiples, un baron ordonne, au choix, la dispersion, la concentration, le recrutement de ses troupes ou bien la construction ou la déconstruction d'un donjon. Gare aux saboteurs qui bloque la transmission des ordres !



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

Un terrain constitué de tuiles hexagones amovibles et numérotées et aussi de tuiles-objectifs.

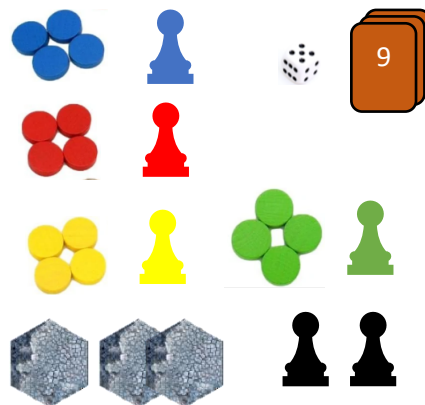
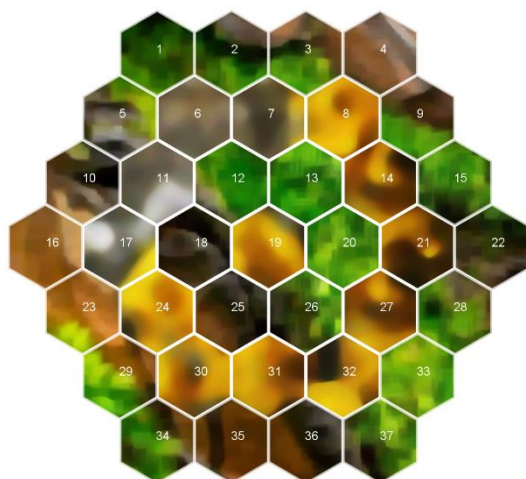
Un paquet de cartes, numérotées comme les tuiles, pour tirer au hasard la mise en place.

Chaque joueur dispose, à sa couleur, d'un pion de baron et de jetons de troupes.

Des pions saboteurs, de couleur noire, manipulables par tous les joueurs.

Trois jetons de troupes empilés représentent un donjon.

Un dé à 6 faces



But du jeu

Construire des donjons sur les tuiles-objectifs fournit des points de victoire. Dès qu'un joueur atteint un nombre cible de points de victoire, qui dépend du nombre de joueurs, le tour de table des joueurs se termine, puis les points de victoire sont comptés afin de classer les joueurs. Construire des donjons en dehors des tuiles-objectifs est possible, mais ne procure pas de points de victoire.

Mise en place

Les joueurs choisissent leurs couleurs et définissent, par un moyen quelconque, le tour de table des joueurs : qui commence et qui joue après qui.

Les tuiles numérotées sont disposées sur une table selon le schéma suggéré ou bien décidé par les joueurs.

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

- les tuiles-obstacles, soit à retirer du terrain, soit à retourner face verso ;
- les tuiles à remplacer par des tuiles-objectifs ;
- la tuile de départ de chaque saboteur ;
- la tuile de départ de chaque baron.

Les nombres de tuiles-obstacles, de tuiles-objectifs et de saboteurs qui interviewent dans la mise en place dépendent du nombre de joueurs ; de même que le nombre cible d'objectifs à atteindre.

Tour de jeu

A votre tour de jeu, vous devez choisir une des options suivantes :

- Passer votre tour.
- Déplacer 2 fois votre baron ou un saboteur. Ou bien, déplacer votre baron et un saboteur.
- Donner un ordre à vos troupes, optionnellement précédé ou suivi du déplacement de votre baron ou d'un saboteur.

L'ordre donné à vos troupes est déterminé par la tuile occupée par votre baron. Vous devez choisir une des options suivantes pour votre ordre :

- **Recrutement** : recrutement de nouvelles troupes dans la tuile de commandement, d'après un jet de dé.
- **Construction** : construction d'un donjon dans la tuile de commandement.
- **Déconstruction** : déconstruction d'un donjon dans la 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 obstacles

Les tuiles-obstacles sont interdites et infranchissables pour les troupes, les barons et les saboteurs.

Barons et saboteurs

Un baron ou un saboteur se déplace d'une tuile à la fois.

Deux barons ne peuvent pas occuper la même tuile. De même, deux saboteurs ne peuvent pas occuper la même tuile.

Un baron ou un saboteur peuvent occuper une tuile également occupée par un donjon ou des troupes adverses.

Un saboteur et un baron peuvent occuper la même tuile ; dans ce cas, le baron ne peut exécuter aucun ordre.

Un saboteur bloque l'ordre de concentration d'une troupe lorsqu'il est placé sur le trajet (incluant départ et arrivée) joignant la troupe commandée et le baron.

Recrutement

Un baron recrute de nouvelles troupes dans la tuile de commandement d'après un jet de dé à six faces, à condition que cette tuile soit non occupée par donjon adverse ou au moins une troupe adverse.

La présence d'un de vos donjons vous procure un bonus de recrutement.

Lorsque la réserve du joueur est épuisée le recrutement devient impossible. Toutefois, le jet de dé est toujours automatiquement satisfait au maximum des possibilités de la réserve.

Construction

Si aucun donjon n'est présent dans la tuile de commandement, alors un donjon est construit en empilant 3 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.

La déconstruction d'un donjon dans la tuile de commandement est possible si aucune troupe adverse n'y est présente.

La déconstruction est impossible si le donjon est construit sur une tuile-objectif.

Dispersion

Vous déplacez, en ligne droite, autant de troupes que vous voulez, **aussi loin que vous voulez de la 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 la 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 pour régler automatiquement un affrontement.

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

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

Un donjon construit sur une tuile-objectif ne peut pas être détruit par un adversaire.

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 tous 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 sont seulement stoppées.

Remarques

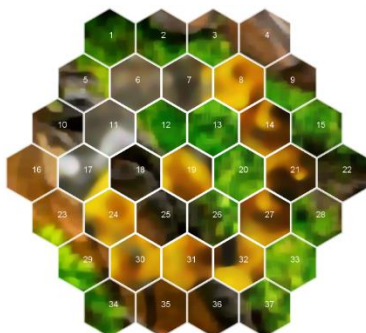
Les règles de recrutement, de construction, de traversées et d'affrontement impliquent, que dans une tuile, il n'y a qu'une seule couleur de troupe, et que l'éventuel donjon présent est de la même couleur ou pas. Si la couleur du donjon est différente de la couleur des troupes, alors le nombre de troupes est 1 ou 2.

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 la tuile de commandement. Pour la concentration, c'est parce qu'il y a obligation de déplacement maximal, qui provoque soit l'arrivée sur la tuile de commandement, soit une annihilation par affrontement dans un hexagone adverse, soit un blocage par une tuile-obstacle dans l'alignement avec la tuile de commandement.

Ces remarques sont valides à deux joueurs ou plus.

Schémas de tuiles

Le schéma de 37 tuiles qui forment globalement un hexagone.



Paramétrages

- Aléa dans le recrutement de troupes

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

- Paramètres de la mise en place

Joueurs	2	3	4
Saboteurs	3	2	1
Obstacles	3	2	1
Cibles	4	3	2
Troupes	30	20	15

- Les 7 tuiles-objectifs sont à des positions fixes ou bien tirées au sort, hors de la couronne externe par les cartes de mise en place. Autre possibilité : objectifs et obstacles sont tirés hors de la couronne externe, barons et saboteurs sont tirés sur la couronne externe.

