|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | | | | | Réunion avec un remplissage uni |
| 10+ | | | | | | 2-4 |
| Chronomètre 75% avec un remplissage uni | | | | | | Engrenage avec un remplissage uni |
| 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](mailto: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 | | |