2-4 joueurs

40 minutes

À partir de 14 ans

Barony

Un jeu de Marc André

Illustré par Ismaël

Aux confins de l'Empire, quatre barons se disputent le pouvoir. À la tête de leur armée de chevaliers, ils étendent leurs territoires et bâtissent villages, forteresses et cités. À l'issue de cette course effrénée au pouvoir, l'un d'eux deviendra le roi de la région.

Contenu du jeu

- 36 tuiles composées de 3 hexagones de terrains
- 1 plateau de score
- 80 jetons Ressource
- 1 pion Premier Joueur

Par joueur *(bleu, jaune, vert et rouge)* :

- 7 chevaliers
- 5 cités
- 2 forteresses
- 14 villages
- 1 jeton compteur
- 1 aide de jeu

But du jeu

Chaque joueur doit conquérir des territoires et y construire des villages, des forteresses et des cités tout en se protégeant de ses rivaux. En fin de partie, lorsqu'au moins un joueur est devenu duc, le joueur qui détient le plus de points de victoire devient roi, et remporte la partie.

• Le matériel •

Les tuiles et terrains

Les tuiles sont assemblées en début de partie pour obtenir un plateau de jeu (voir Mise en place, page 2).

Chaque tuile est composée de 3 hexagones indépendants entre eux.

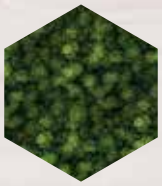
Chaque hexagone représente une case du plateau de jeu et l'un des 5 types de terrain suivants : montagne, forêt, plaine, champ ou lac.

À chaque type de terrain, excepté pour le lac, correspond un jeton Ressource (voir page 3).



Montagne

Un seul pion placé sur une montagne suffit à empêcher tout autre joueur d'y venir.



Forêt

Aucune cité ne peut être placée ou bâtie sur une forêt.

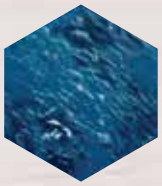


Plaine

Ce sont les territoires les plus prospères, qui permettent plus facilement de gagner un rang de noblesse lors de l'action « Titre de noblesse ».



Champs



Lac

Ne peut être ni traversé ni occupé par quelque pion que ce soit.

Les pions

Les cités



- **Défense**

L'hexagone occupé par une cité est inaccessible aux chevaliers adverses.

- **Nouvelle cité**

Un village peut devenir une cité. Chaque nouvelle cité rapporte 10 points de victoire.

> Voir Action D - page 4

- **Capacité : Recrutement**

Les chevaliers sont recrutés dans les cités.

> Voir Action A - page 2

Les chevaliers



- **Recrutement**

Ils sont recrutés dans une cité.

> Voir Action A - page 2

- **Capacité : Déplacement**

Ils se déplacent d'un hexagone vers un autre pour annexer des territoires, attaquer des adversaires ou se défendre.

> Voir Action B - page 3

- **Construction**

Un chevalier peut être remplacé par un village ou une forteresse.

> Voir Action C - page 3

- **Défense**

Un chevalier peut être détruit par deux pions adverses de même couleur.

Les villages



- **Construction**

Un joueur peut remplacer un pion chevalier sur le plateau par un village.

> Voir Action C - page 3

- **Capacité : Nouvelle cité**

Les futures cités sont toujours bâties à la place d'un village.

> Voir Action D - page 4

- **Défense**

Un village peut être détruit par deux chevaliers de la même couleur.

> Voir Action B - page 3

Les forteresses



- **Construction**

Un joueur peut remplacer un pion chevalier sur le plateau par une forteresse.

> Voir Action C - page 3

- **Défense**

L'hexagone occupé par une forteresse est inaccessible aux chevaliers adverses.

> Voir Action B - page 3

• Mise en place du jeu •

• Prenez au hasard 9 tuiles par joueur, et positionnez-les aléatoirement pour former un plateau de jeu ❶. *À moins de 4 joueurs, les tuiles non utilisées sont remises dans la boîte de jeu.*

• Placez à côté du plateau de jeu les jetons Ressource ❷, ils forment la banque de ressources.

• Chaque joueur choisit une couleur et place devant lui les pions correspondants : 5 cités, 2 forteresses, 7 chevaliers et 14 villages ❸ ainsi qu'une aide de jeu ❹. Chacun placera ensuite 3 cités et 3 chevaliers ❺, comme indiqué dans l'encadré ci-contre.

• Les pions compteurs de score sont placés sur le plateau de score sur la case 0 ❻.

• Le plus jeune joueur désigne le premier joueur. Ce dernier prend le jeton Premier Joueur ❼.



Disposition des premières cités et des chevaliers

Après avoir analysé le plateau de jeu, le premier joueur positionne 1 cité plus 1 chevalier sur l'hexagone de son choix.

Puis, dans le sens horaire, chaque joueur va faire de même sauf le dernier joueur qui ne place pas 1 cité mais 3 cités avec chacune 1 chevalier.

Puis, dans le sens anti-horaire, chaque joueur place 2 cités chacune avec 1 chevalier, jusqu'au premier joueur.

Chaque joueur commence le premier tour de jeu avec 3 cités accompagnées chacune d'1 chevalier sur 3 hexagones du plateau de jeu. Les autres pions forment la réserve de chaque joueur.

– RESTRICTIONS –



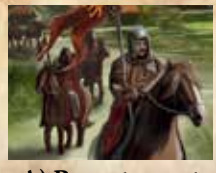
• Ne pas poser une cité sur un lac

• Ne pas poser une cité sur une forêt

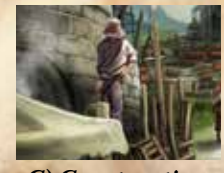
• Ne pas poser une cité sur le même hexagone qu'une autre cité ou sur un hexagone adjacent à une cité

• Déroulement de la partie •

La partie est une succession de tours de jeu qui se déroulent dans le sens horaire.
À son tour, un joueur peut faire UNE et une seule des 6 actions suivantes :


A) Recrutement


B) Déplacement


C) Construction


D) Nouvelle cité


E) Expédition


F) Titre de noblesse

A Recrutement

Placez sur l'hexagone **d'une et une seule** cité jusqu'à 2 chevaliers pris de votre réserve.

Si l'hexagone de la cité est en bordure d'un lac, vous pouvez placer jusqu'à 3 chevaliers.

Si vous n'avez plus de chevaliers dans votre réserve, vous ne pouvez pas recruter.



La cité rouge est en bordure d'un lac. Le joueur rouge recrute 3 chevaliers.

B Déplacement

Déplacez 1 ou 2 de vos chevaliers sur un hexagone adjacent.

Les deux déplacements sont indépendants (les hexagones de départ et d'arrivée des deux chevaliers peuvent être différents). En revanche, vous ne pouvez pas déplacer deux fois le même chevalier.

Aucune limite n'est imposée au nombre de vos chevaliers présents sur un même hexagone.



Le joueur bleu déplace deux chevaliers.

– RESTRICTIONS –



Un chevalier ne peut pas se déplacer sur les cases suivantes :

- Sur un hexagone de type lac
- Sur un hexagone occupé par une cité ou une forteresse adverse
- Sur un hexagone occupé par 2 pions d'un même adversaire (2 chevaliers ou 1 chevalier + 1 village d'un même adversaire)
- Sur un hexagone de type montagne occupé par au moins **un** pion adverse.

Le chevalier vert ne peut se déplacer que sur 2 cases :



Cohabitation et conflit

- Sur un même hexagone, des pions de différents joueurs peuvent cohabiter tant qu'aucun joueur n'a pas plus d'un pion sur cet hexagone (chevalier ou village).
- Si un des joueurs concernés déplace un nouveau chevalier vers cet hexagone et se retrouve donc avec deux pions, il détruit tous les pions adverses présents sur l'hexagone.

Les chevaliers et villages éliminés sont remis dans la réserve des joueurs concernés.

Important : quand un joueur détruit un village adverse, il prend au joueur concerné un jeton Ressource (voir plus bas). C'est le joueur attaquant qui choisit le jeton Ressource. Si le joueur attaqué n'a aucun jeton Ressource, l'attaquant ne prend rien. Détruire un chevalier adverse ne rapporte pas de jeton Ressource.



Le joueur jaune se déplace sur un hexagone où se trouve déjà un de ses chevaliers ainsi qu'un chevalier rouge et un village bleu.



Avec ses 2 chevaliers, il détruit les pions adverses et prend au joueur bleu l'un de ses jetons Ressource.

C Construction

Remplacez **tout ou partie** de vos chevaliers sur le plateau par un village ou une forteresse de votre réserve.

Les pions chevaliers échangés retournent dans votre réserve.

Pour chaque construction, recevez immédiatement un jeton Ressource correspondant au terrain de l'hexagone.

– RESTRICTIONS –



Vous ne pouvez pas construire :

- Si sur l'hexagone se trouve déjà un bâtiment (village, forteresse ou cité) quel qu'en soit le propriétaire.
- Si un chevalier adverse se trouve aussi sur l'hexagone.

Notes :

- *Si deux chevaliers ou plus de même couleur occupent un hexagone, un seul sera remplacé.*
- *Les bâtiments sont en nombre limité. Si vous n'en avez plus dans votre réserve, vous ne pouvez plus en poser. Il ne vous est pas possible de détruire l'un de vos bâtiments.*



Le joueur rouge peut construire sur deux hexagones seulement.



Il remplace un chevalier par un village et l'autre par une forteresse.
Il prend un jeton Ressource Montagne et un autre Champ, correspondants aux hexagones où il a construit.

Les jetons Ressource

Chacun des 4 types de jeton vaut des points de Ressource qui pourront être dépensés durant l'action *E - Titre de noblesse* (chiffre doré) ou comptabilisés à la fin du jeu (chiffre argenté).



D Nouvelle cité

Remplacez l'un de vos villages par un pion cité de votre réserve (s'il vous en reste).

Le pion village est remis dans votre réserve.

En construisant une cité, vous gagnez immédiatement 10 points de victoire : déplacez vers le bas votre pion compteur de score.

– RESTRICTIONS –



Vous ne pouvez pas construire de cité :

- Si le village est dans une forêt
- Si le village est sur un hexagone adjacent à celui occupé par une cité (à vous ou à un adversaire)
- Si un chevalier adverse est également présent dans l'hexagone du village.



Seuls deux villages bleus peuvent devenir une cité.



Le joueur bleu remplace l'un de ces villages par une cité et gagne 10 points de victoire. Il a désormais 25 points.

E Expédition

Prenez deux chevaliers de votre réserve : retirez définitivement du jeu l'un d'eux (remis dans la boîte de jeu) et placez l'autre sur un hexagone libre de votre choix **en bordure du plateau**.

– RESTRICTIONS –

Vous ne pouvez pas placer le chevalier :

- Sur un hexagone lac.
- Sur un hexagone occupé par un pion (chevalier ou bâtiment) quelque soit son propriétaire.



Le joueur vert retire du jeu un chevalier de sa réserve, et place un autre chevalier de sa réserve sur le champ libre, en bordure du plateau, derrière les villages du joueur rouge.

F Titre de noblesse

Tous les joueurs commencent la partie avec le titre de Baron. Ils peuvent devenir ensuite Vicomtes, Comtes, Marquis puis Ducs.

Défaussez un minimum de 15 points de Ressource pour acquérir un titre de noblesse plus élevé. Puis déplacez votre pion compteur vers la droite sur le plateau de score.

Les jetons Ressource défaussés sont remis dans la banque de ressources.

Attention !

La banque de ressources ne rend pas la monnaie pour les dépenses de plus de 15 points.

Il n'est pas possible de progresser de plus d'un rang à la fois, même si l'on dispose des ressources nécessaires.



Le joueur jaune dépense 16 points de Ressource et avance d'un cran sur la piste de score. De comte, il devient marquis. Il a désormais 45 points.

• Fin du jeu •

Lorsqu'un joueur devient duc (dernière colonne de la piste de score, avec les valeurs 60, 70 et 80), terminez le tour de table pour que chaque joueur ait joué le même nombre de tours de jeu.

Chaque joueur additionne les points de victoire de ses jetons Ressource non utilisés (chiffre argenté) au score indiqué sur le plateau de score.

Le joueur qui a le plus de points de victoire devient Roi et gagne la partie.

En cas d'égalité entre deux joueurs, celui qui est le plus éloigné du premier joueur dans l'ordre du jeu l'emporte.



Le joueur jaune a 70 points sur la piste de score.

De plus, il possède encore 3 jetons Ressource qui totalisent 4 points de victoire.

Son score final est de 74 points.