



# Baron

Un jeu de Franz Gaudois  
pour 2 à 5 joueurs à partir de 12 ans

**V**ous êtes un chevalier fraîchement adoubé. Vous avez l'avenir devant vous et la ferme volonté de vous tailler une baronnie digne de vous. Évidemment vous n'êtes pas le seul dans ce cas : d'autres jeunes chevaliers convoitent les meilleurs emplacements dans le but de s'établir avantagement. Il n'est pas question de les laisser faire sans réagir. Vous devez choisir judicieusement les endroits où vous installer pour construire votre château. Mais attention : votre baronnie ne peut en aucun cas avoir de territoire commun avec celles de vos voisins. La lutte promet d'être âpre...

## CONTENU

- 73 tuiles dont :
  - 28 prairies (valeur 0)
  - 6 villages (valeur 3)
  - 6 champs (valeur 2)
  - 6 forêts (valeur 2)
  - 6 vignobles (valeur 1)
  - 6 carrières (valeur 1)
  - 6 étangs (valeur 1)
  - 6 marais (valeur -1)
  - 3 lieux maudits (valeur -2)
- 20 figurines de donjons réversibles (5 en rouge et en blanc, 4 en bleu, 3 en noir et en jaune)
- 5 silhouettes de seigneurs et leurs socles
- 5 écussons
- 35 pastilles de valeur recto / verso numérotées de -2 à 11
- 6 pastilles de combat
- 1 plateau de décompte des points d'honneur
- 1 règle de jeu

## BUT DU JEU

Les joueurs assemblent le plateau de jeu au fur et à mesure en posant des tuiles. Ils placent aussi leurs donjons afin de se constituer les baronnies les plus avantageuses possibles. À la fin de la partie, le joueur avec le plus de points d'honneur l'emporte.

## PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur prend la silhouette de seigneur, l'écusson et les figurines de donjons d'une couleur. Le nombre de donjons utilisés dépend du nombre de joueurs.

Nombre de joueurs	2	3	4	5
Nombre de donjons	5	4	3	2

Chaque joueur place son seigneur sur la case 0 du plateau d'honneur et garde l'écusson devant lui. Puis chaque joueur prend une tuile prairie et une tuile de valeur 1. Celle-ci doit être autant que possible de nature différente (à trois participants, les joueurs se partagent donc 1 vignoble, 1 carrière et 1 étang en plus de prendre une prairie chacun ; à quatre et cinq joueurs, il y a forcément un ou deux doublons). Les joueurs gardent ces tuiles **face cachée** devant eux : c'est leur réserve.

À cinq joueurs, on retire une prairie et une tuile de valeur 1 des tuiles restantes. À quatre joueurs ou moins, on joue avec toutes les tuiles restantes. Celles-ci sont mélangées face cachée puis empilées pour former une pioche. Les trois tuiles du dessus sont immédiatement piochées et posées dans l'ordre du tirage, face visible, devant la pioche. Puis on pioche une quatrième tuile qui est posée au centre de la table : elle constitue le point de départ du plateau de jeu. Cette tuile ne doit pas être de valeur négative. Si c'est le cas, en piocher une autre et replacer la tuile négative au milieu de la pioche.

Le joueur avec le plus de sang bleu ou, à défaut, le plus âgé, commence la partie.

## LE TOUR DE JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque tour est composé de 3 phases :

### 1) Pioche d'une tuile

### 2) Pose d'une tuile

- Éventuellement combats
- Éventuellement établissement d'une baronnie

### 3) Placement d'un donjon

- Éventuellement combats
- Éventuellement établissement d'une baronnie

Seules les deux premières phases sont obligatoires, la troisième est laissée au choix des joueurs. Les combats et l'établissement d'une baronnie sont des conséquences des actions entreprises lors des phases 2 et 3 et interviennent dans certains cas expliqués plus loin dans ces règles.

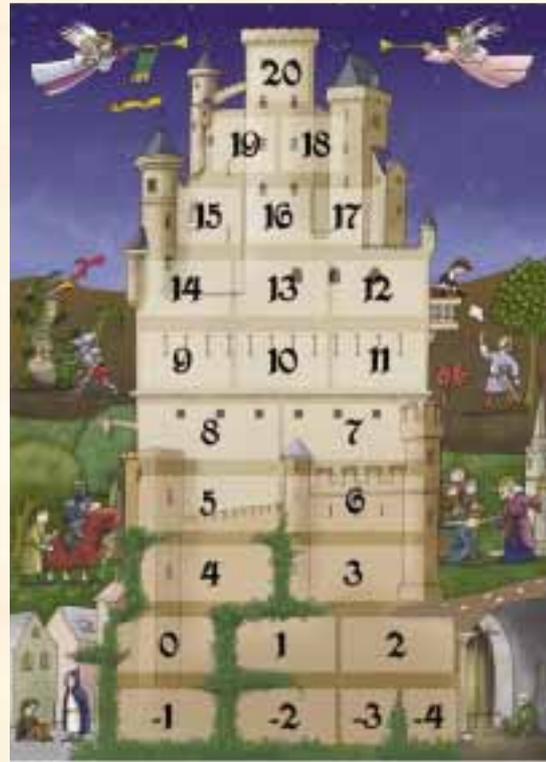
## PHASE 1 : PIOCHE D'UNE TUILE

Le joueur prend l'une des trois tuiles disposées face visible à côté de la pioche et l'ajoute à sa réserve. S'il choisit la première (la plus éloignée de la pioche), cela ne lui coûte rien. S'il choisit la deuxième, cela lui coûte 1 point d'honneur. S'il choisit la troisième, cela lui coûte 3 points d'honneur. Le joueur ajuste la position de son seigneur sur le plateau d'honneur en fonction de sa dépense.

Une tuile de remplacement est aussitôt prise de la pioche, de façon à ce que le joueur suivant ait lui aussi le choix entre trois tuiles. Cette tuile est toujours posée en troisième position, poussant ainsi les autres devant elle.



*Le joueur choisit le village. Cela lui coûte 1 point d'honneur. La prairie glisse en deuxième position. Puis le joueur prend une tuile de la pioche et la pose en troisième position.*



Plateau des points d'honneur



Pastilles de combat



### Les oubliettes

Un joueur peut s'endetter jusqu'à -4 points d'honneur, mais à -5 points, il tombe dans les oubliettes. Il est alors éliminé. Les tuiles et les donjons de sa réserve sont retirés du jeu. Ses donjons déjà placés restent en jeu.

## PHASE 2 : POSE D'UNE TUILE

Le joueur sélectionne une tuile de sa réserve et la pose de façon à agrandir le plateau de jeu. La pose d'une tuile suit les deux règles suivantes :

- La tuile doit être posée au contact d'au moins une autre tuile. Les tuiles doivent se toucher par au moins un bord, on ne peut pas les faire se toucher seulement par la pointe.
- Deux tuiles identiques de nature (par exemple deux carrières) ne peuvent pas être adjacentes. Deux tuiles identiques en valeur

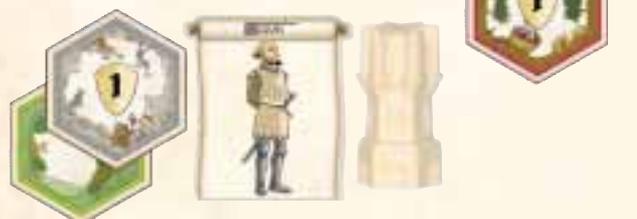


Donjon

Pastilles de valeur



Tuile de départ du plateau



Pioche

3 points

1 point

0 point

bat

le

Carrière

Étang

Marais

Lieu Maudit

peuvent se toucher si elles sont de nature différente (par exemple une carrière et un vignoble). Il y a une exception à cette règle : les prairies qui peuvent voisiner sans souci.

On ne pose qu'une seule tuile par tour.



### Pose d'une tuile et points d'honneur

Dans certains cas, la pose d'une tuile rapporte des points d'honneur, qui sont immédiatement comptabilisés sur le plateau d'honneur. Si la tuile posée en touche quatre autres, le joueur gagne 1 point d'honneur. Si elle en touche cinq autres, il gagne 3 points d'honneur. Si elle en touche six autres, il gagne 9 points d'honneur.



Le joueur qui pose la tuile champ marque immédiatement 3 points d'honneur.

### PHASE 3 : PLACEMENT D'UN DONJON

Après avoir posé une tuile, le joueur peut mettre l'un de ses donjons en jeu. Cette action est facultative et laissée au choix des joueurs. Un donjon peut être placé sur n'importe quelle tuile de prairie, à condition qu'elle soit vide. Il ne peut donc pas y avoir deux donjons sur la même prairie. On ne peut placer qu'un donjon par tour.

Une fois mis en jeu, les donjons ne peuvent être ni déplacés ni retirés (sauf à la suite d'un combat perdu, voir « les combats » plus bas). Chaque joueur dispose d'un nombre de donjons limité, aussi le placement de ceux-ci ne doit-il pas être effectué à la légère.

Les donjons ont deux côtés : chevalier et baron. Un donjon est toujours mis en jeu du côté chevalier. Il est retourné côté baron lors de l'établissement d'une baronnie (voir ci-dessous).



À gauche un donjon côté chevalier, à droite le même côté baron

### ÉTABLISSEMENT D'UNE BARONNIE

Une baronnie est constituée d'une prairie occupée par un donjon, et des six tuiles qui l'entourent. Une baronnie peut être achevée lors de la phase 2, avec la pose de sa sixième tuile, ou lors de la phase 3, avec le placement d'un donjon sur une prairie déjà entourée de six tuiles. Dans les deux cas, dès qu'une baronnie est achevée, la partie s'interrompt et on vérifie si la nouvelle baronnie peut s'établir sans combat. C'est le

cas si aucune des tuiles qui la composent ne fait partie d'une baronnie adverse déjà en place. On calcule alors la valeur de la baronnie. Celle-ci est égale à la somme des valeurs des tuiles qui la composent.



*Cette baronnie rapporte  $2+2+1+1+1-2=5$  points d'honneur au joueur rouge.*

Le joueur gagne immédiatement autant de points d'honneur que la valeur de sa nouvelle baronnie et déplace son seigneur sur le plateau d'honneur en conséquence. Puis il retourne son donjon côté baron et pose dessus une pastille dont la valeur correspond à celle de sa baronnie.

Attention : l'établissement d'une baronnie est une action qui interrompt le cours de la partie. Lorsqu'il a lieu lors de la phase 2 (le cas le plus fréquent), le joueur résout d'abord l'établissement de la baronnie avant de passer à la phase 3.

Dans le monde hautement conflictuel de Baron, les établissements de baronnie sans combat sont rares. Dans la plupart des cas, l'affrontement est inévitable et suit les règles décrites ci-dessous.

### Décompte des points d'honneur



Les points d'honneur sont tenus à jour sur le plateau des points d'honneur à l'aide des silhouettes de seigneurs. Quand un joueur dépasse les 20 points, il continue son compte en recommençant en bas du plateau (cases 1 et suivantes). Il retourne aussi son écusson côté « +20 » afin d'indiquer qu'il possède déjà 20 points d'honneur en plus de ceux indiqués sur le plateau par son seigneur.

## LES COMBATS

Un combat survient à chaque fois que les conditions d'établissement d'une nouvelle baronnie sont réunies (pose de la sixième tuile ou placement d'un donjon) et que la baronnie en question comprend une ou plusieurs tuiles appartenant déjà à une baronnie adverse en place (donc avec un donjon posé côté baron). Dans ce cas, pour s'établir, le chevalier prétendant doit d'abord vaincre le baron bien installé sur ses terres.

Le combat est résolu de la manière suivante : **on compare la valeur des deux baronnies, en excluant du calcul les tuiles qui leur sont communes** : celles-ci servent de champ de bataille aux deux belligérants et perdent toute valeur au moment des combats. **La baronnie avec la plus grande valeur gagne**. En cas d'égalité, c'est le baron en place qui l'emporte sur le chevalier.

Exception : il n'y a pas combat si la (ou les) tuile commune aux deux baronnies est une prairie. Seules les tuiles de valeur (même négative) valent qu'on s'étripe pour elles.

### Conséquences du combat

- **Si c'est le baron qui gagne**, le chevalier vaincu récupère son donjon. Il pourra le remettre en jeu dès son prochain tour (mais pas dans le même tour si le combat a eu lieu suite à la pose d'une tuile en phase 2). Bien entendu, le chevalier ne marque aucun point d'honneur, puisqu'il n'a pas réussi à établir sa baronnie. Pas de changement pour le baron : il ne gagne ni ne perd de points d'honneur.

- **Si c'est le chevalier qui l'emporte**, il marque aussitôt les points d'honneur correspondant à la valeur de sa nouvelle baronnie. Le baron vaincu, lui, récupère son donjon qu'il pourra remettre en jeu dès son prochain tour. De plus, **il perd un nombre de points d'honneur égal à la valeur des tuiles qui ont servi de champ de bataille**.

Remarque : les tuiles champ de bataille de valeur négative non seulement ne font pas perdre de points d'honneur, mais elles permettent d'en gagner. Ainsi, un marais champ de bataille rapporte 1 point d'honneur à un baron vaincu.



*La pose du vignoble (flèche rouge) déclenche un combat entre le chevalier blanc et le baron rouge. Les tuiles communes aux deux baronnies sont neutralisées : en tant que champ de bataille, elles ne comptent pas dans la valeur des baronnies. Pour ce combat, le baron rouge a une valeur de 2 et le chevalier blanc vaut 5. Le prétendant l'emporte donc. Il marque aussitôt 6 points d'honneur. Il retourne aussi son donjon côté baron et pose dessus une pastille de valeur 6. Le joueur rouge, pour sa part, reprend son donjon qu'il*

pourra réutiliser plus tard, et perd 1 point d'honneur, qui correspond à la valeur des tuiles du champ de bataille : -2 points pour le champ et +1 pour le marais.

## Combat contre plusieurs baronnies

Il arrive qu'en cherchant à s'installer, un chevalier défie plusieurs barons en même temps. En termes de jeu, cela signifie que sa baronnie possède des tuiles communes à plusieurs baronnies différentes déjà en place.

Bien qu'il y ait plusieurs belligérants, la situation se résout en un seul combat. Tout d'abord, **toutes les tuiles communes entre le chevalier et tous les barons sont considérées comme champ de bataille** et ne sont donc pas comptées dans le calcul de valeur. Puis le chevalier affronte le baron le plus fort, c'est-à-dire celui dont la baronnie a la plus grande valeur **une fois les champs de bataille décomptés**.

- Si le baron gagne, le chevalier vaincu récupère son donjon qu'il pourra remettre en jeu par la suite. Les scores d'honneur ne changent pas.

- Si le chevalier gagne, **tous** les barons avec lesquels il avait des tuiles communes sont vaincus : ils reprennent leur donjon qu'ils pourront replacer ultérieurement. Ils perdent des points d'honneur correspondant à la valeur des tuiles qu'ils avaient en commun avec le chevalier. Celui-ci en revanche gagne des points d'honneur correspondant à la valeur de sa nouvelle baronnie. Il place une pastille d'une valeur correspondante sur son donjon qu'il retourne côté baron.



Le chevalier bleu vient de finaliser sa baronnie en posant la tuile de vignoble (flèche rouge). Aussitôt, un combat s'engage contre ses deux voisins, les barons rouge et jaune. Après neutralisation des champs de bataille entre le chevalier et les deux barons, bleu affronte jaune, le baron le plus puissant, et l'emporte de peu, 5 à 4. Bleu marque 9 points d'honneur et pose une pastille de valeur correspondante sur son donjon retourné côté baron. Rouge et jaune reprennent leur donjon. De plus, rouge perd 3 points d'honneur et jaune en perd 1 (vignoble).

## Tuiles communes à des baronnies du même joueur

Des tuiles communes à plusieurs baronnies d'un même joueur comptent dans la valeur en combat de chacune des baronnies, mais ne rapportent des points d'honneur que lors de l'établissement de la première baronnie. Donc, si un joueur tente d'établir une baronnie dont certaines tuiles sont communes à une autre de ses baronnies déjà en place, il n'y a pas de conflit (un joueur ne s'attaque jamais lui-même). De plus, ces tuiles ne sont pas considérées comme champ de bataille et comptent dans la valeur en combat de sa nouvelle baronnie. En revanche, si le joueur gagne son combat contre un baron adverse et parvient ainsi à établir sa nouvelle baronnie, ces mêmes tuiles ne lui rapportent aucun point d'honneur car elles ont déjà été comptabilisées lors de l'établissement de la première baronnie.



Jaune tente d'établir une nouvelle baronnie qui jouxte une de ses baronnies déjà installée. Il affronte un baron blanc qu'il bat aisément. Néanmoins sa nouvelle baronnie ne lui rapporte que 6 points d'honneur au lieu de 9, car le champ et l'étang (flèche rouge) ont déjà été comptabilisés lors de l'établissement de sa première baronnie. En revanche, il pose sur son donjon une pastille de valeur 9 qui correspond à la valeur de sa baronnie en combat.

## Établissement simultané de plusieurs baronnies

Lorsque la pose d'une tuile est de nature à permettre l'établissement de plusieurs baronnies, il y a immédiatement combat. La valeur de chaque baronnie est calculée, comme pour un combat normal, en retranchant la valeur des tuiles du champ de bataille de sa valeur globale. Seul le chevalier le plus fort parvient à s'établir et à marquer les points d'honneur de sa nouvelle baronnie. Les autres chevaliers reprennent

leur donjon qu'ils pourront réutiliser plus tard. Ils ne perdent pas de point d'honneur puisque leur baronnie n'était pas établie. En cas d'égalité, la bataille tourne au carnage et il n'y a pas de vainqueur : tous les chevaliers reprennent leur donjon.



La pose de la tuile champ (flèche rouge) donne une chance à jaune et bleu de s'établir. Il y a aussitôt combat, gagné par bleu qui marque 6 points d'honneur.

### Utilisation des pastilles

Les pastilles de valeur permettent de voir en un coup d'œil la valeur d'une baronnie installée. En cas de combat, il suffit de retirer au nombre indiqué sur la pastille la valeur des tuiles du champ de bataille pour connaître la valeur de la baronnie. À noter que certaines pastilles de valeur sont vierges afin de noter les valeurs qui pourraient éventuellement manquer en cours de partie.

Les pastilles de combat servent à masquer les tuiles du champ de bataille, ce qui permet de mieux faire ressortir les tuiles dont dispose chacun des belligérants. Elles sont surtout utiles lors des affrontements complexes entre plusieurs belligérants.

Pastille de combat



10 -2

Pastilles de valeur

alors les chevaliers entre eux (voir « établissement simultané de plusieurs baronnies » ci-dessus).

Avec la disparition des chevaliers vaincus, un certain nombre de tuiles neutralisées en tant que champ de bataille redeviennent des tuiles normales. À ce moment, le chevalier vainqueur affronte le baron le plus fort dans un combat classique.



La pose de la tuile étang (flèche rouge) rend possible l'établissement des baronnies de blanc et bleu. Celles-ci empiètent sur les terres de deux baronnies rouges et d'une baronnie jaune. Le combat s'annonce difficile. Toutes les tuiles communes aux chevaliers et aux barons sont neutralisées. Puis les deux chevaliers s'affrontent entre eux. Blanc l'emporte 2 à 1.



### Combats entre plusieurs chevaliers et barons

Lorsque la pose d'une tuile est de nature à permettre l'établissement de plusieurs baronnies tout en menaçant une ou plusieurs baronnies en place, la situation se résout en deux combats. Tout d'abord, toutes les tuiles communes entre tous les chevaliers et tous les barons deviennent des champs de bataille. Un premier combat oppose

Avec la disparition du chevalier bleu, trois tuiles du champ de bataille redeviennent des tuiles qui comptent en combat : une tuile forêt qui renforce rouge, une tuile étang qui renforce blanc et une tuile carrière qui n'a plus d'impact sur la bataille. En effet, le baron

jaune n'étant plus menacé par bleu, il ne prend plus part au conflit. Le chevalier blanc affronte le baron rouge le plus puissant, celui de droite qui a une valeur de 5. Blanc ne valant que 3, il perd le combat.

Remarque : si deux chevaliers du même joueur sont ainsi prêts à s'établir en même temps face à un baron adverse, seul le chevalier le plus fort combat le baron.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque toutes les tuiles ont été posées. Cela signifie qu'une fois la pioche épuisée, les joueurs font encore deux tours.

À l'issue de ces deux tours, les joueurs qui ont des donjons en jeu côté chevalier peuvent essayer de les transformer en baronnies, même si ces baronnies sont incomplètes et donc qu'il leur manque des tuiles. Ces établissements de dernière minute sont résolus simultanément et en suivant toutes les règles de combat exposées ci-dessus. La seule différence est que la valeur de ces baronnies est divisée par deux (arrondie à l'entier supérieur), aussi bien pour la résolution des combats que pour le nombre de points d'honneur qu'elles rapportent. Les baronnies en place qui sont attaquées gardent pour leur part leur valeur normale. Comme toujours, un baron vaincu perd un nombre de points d'honneur égal à la valeur des tuiles du champ de bataille.

Lorsque ces ultimes établissements sont réglés, le joueur avec le plus de points d'honneur est déclaré vainqueur.

les donjons sont retirés du plateau de jeu et aucun point n'est marqué. Isolé dans son coin, le second chevalier blanc s'installe paisiblement et marque 2 points d'honneur (valeur de la baronnie 3, divisée par deux et arrondie à l'entier supérieur). De son côté, le chevalier bleu affronte le baron jaune. Celui-ci vaut 0 et bleu, même en ayant sa valeur de 4 divisée par deux, l'emporte haut la main. Jaune perd 1 point d'honneur et bleu en marque 3 (valeur de la baronnie 5, divisée par deux et arrondie à l'entier supérieur).



À la fin du dernier tour, la situation ressemble à ceci. Tout d'abord, les chevaliers tentent d'établir une baronnie, même s'il leur manque des tuiles. Un chevalier blanc affronte un chevalier rouge. Les deux ayant une valeur de 1 (2 divisé par deux), ils se neutralisent mutuellement :

Baron est édité par :



Z.A. des Clotais, rue Jean Jaurès  
91160 Champlan  
France.

**Auteur** : Franz Gaudois

**Tests et développement** : TILSIT Team

**Illustrations** : Olivier Fagnère

**Maquette** : TILSIT Studio

Fabriqué en France

© TILSIT 2006.

TILSIT a accordé le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits.

Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.

Pour prendre connaissance des informations récentes sur l'actualité des jeux TILSIT, connectez-vous sur notre site web :

[www.tilsit.fr](http://www.tilsit.fr)



# Résumé des règles



## 1) Pioche d'une tuile

- Prendre l'une des trois tuiles posées face visible à côté de la pioche.
- La première tuile (la plus éloignée de la pioche) est gratuite ; la deuxième coûte 1 point d'honneur ; la troisième coûte 3 points d'honneur.
- Puis prendre une tuile de la pioche et la placer en troisième position (elle pousse les autres devant elle).

## 2) Pose d'une tuile

- On ne pose qu'une seule tuile par tour.
- La tuile doit être posée au contact d'au moins une autre tuile.
- Deux tuiles identiques de nature (par exemple deux carrières) ne peuvent pas être adjacentes. Les prairies font exception à cette règle.
- Une tuile posée au contact de quatre autres rapporte 1 point d'honneur ; au contact de cinq autres, 3 points d'honneur ; au contact de six autres, 9 points d'honneur.

## 3) Placement d'un donjon

- On ne peut placer qu'un donjon par tour.
- Un donjon ne peut être placé que sur une tuile prairie vide.
- Il ne peut y avoir qu'un donjon par prairie.

## Établissement d'une baronnie

- Une baronnie est constituée d'une prairie occupée par un donjon et des six tuiles qui l'entourent.
  - Une baronnie peut s'établir suite à la pose d'une tuile ou au placement d'un donjon.
- Une baronnie s'établit sans combat si aucune des tuiles qui la composent ne fait partie d'une baronnie adverse. Si ce n'est pas le cas, il y a combat.
  - La valeur d'une baronnie est égale à la somme des valeurs des tuiles qui la composent.

## Les combats

- Pour résoudre un combat, on compare la valeur des deux baronnies en excluant du calcul les tuiles qui leur sont communes (les champs de bataille). La baronnie avec la plus grande valeur gagne. En cas d'égalité c'est le baron en place qui l'emporte sur le chevalier prétendant.
  - Il n'y a pas combat si la (ou les) tuile commune aux deux baronnies est une prairie.
- Si le baron gagne, le chevalier vaincu récupère son donjon. Aucun effet pour le baron. Les scores ne changent pas.
- Si le chevalier gagne, il marque les points d'honneur de sa nouvelle baronnie. Le baron vaincu récupère son donjon et perd un nombre de points d'honneur égal à la valeur des tuiles du champ de bataille.