

# DUNE

## IMPERIUM

### INSURRECTION

## GUIDE DES EMPLACEMENTS DU PLATEAU

Chaque emplacement est expliqué ci-dessous, dans l'ordre alphabétique.

Les emplacements de Combat sont identifiés (souvenez-vous : sur le plateau de jeu, il s'agit des emplacements illustrés par le désert et des épées croisées). Lorsque vous envoyez un Agent sur un emplacement de Combat, vous pouvez déployer autant d'unités recrutées ce tour-ci que vous le souhaitez dans le Conflit (y compris toute troupe recrutée par une carte que vous avez jouée). Vous pouvez également déployer jusqu'à deux troupes supplémentaires de votre garnison.

Des emplacements supplémentaires existent pour les parties à six joueurs. Consultez le dos de ce supplément de règles pour les détails.



### Accepter un Contrat

Icône Agent : Commerce d'Épice  
Piochez une carte. Si vous jouez avec le Module de la CHOM, prenez un contrat. S'il n'en reste aucun, ou si vous jouez sans le Module de la CHOM, gagnez 2 Solari à la place.



### Espionnage

Icône Agent : Bene Gesserit  
Coût : 1 Épice  
Gagnez une Influence sur le Bene Gesserit. Piochez une carte et placez un Espion.



### Approvisionner

Icône Agent : Guilde Spatiale  
Gagnez une Influence sur la Guilde Spatiale. Gagnez 1 Eau.



### Fremkit

Icône Agent : Fremen  
Emplacement de Combat  
Gagnez une Influence sur les Fremen. Piochez une carte.



### Arrakeen

Icône Agent : Cité  
Emplacement de Combat  
Recrutez une troupe et piochez une carte. Le contrôleur d'Arrakeen gagne 1 Solari.



### Hagga Basin

Icône Agent : Commerce d'Épice  
Emplacement de Combat  
Coût : 1 Eau  
Gagnez l'Épice bonus accumulée sur l'icône Faiseur. Choisissez également : gagnez 2 Épice, OU, si vous avez un jeton Hameçons à Faiseur, attirez un ver des sables.



### Bassin Impérial

Icône Agent : Commerce d'Épice  
Emplacement de Combat  
Gagnez 1 Épice, ainsi que l'Épice bonus accumulée sur l'icône Faiseur. Le contrôleur du Bassin Impérial gagne 1 Épice.



### Hall de l'Assemblée

Icône Agent : Landsraad  
Piochez une carte Intrigue.  
Durant votre tour Révélation, gagnez 1 Persuasion si vous avez un Agent ici.



### Désert Profond

Icône Agent : Commerce d'Épice  
Emplacement de Combat  
Coût : 3 Eau  
Gagnez l'Épice bonus accumulée sur l'icône Faiseur. Choisissez également : gagnez 4 Épice, OU, si vous avez un jeton Hameçons à Faiseur, attirez deux vers des sables.





### Haut Conseil

Icône Agent : Landsraad  
Coût : 5 Solari

La première fois que vous envoyez un Agent ici : placez votre jeton Conseiller sur un siège du Conseil inoccupé (à la droite de l'emplacement). Pour le restant de la partie, durant chacun de vos tours Révélation, gagnez 2 Persuasion.

À chaque fois que vous envoyez un Agent ici par la suite : gagnez 2 Épice, piochez une carte Intrigue et recrutez trois troupes.



### Sardaukar

Icône Agent : Empereur  
Coût : 4 Épice (3 Épice dans une partie à six joueurs)  
Gagnez une Influence sur l'Empereur. Piochez une carte Intrigue et recrutez quatre troupes.



### Secrets

Icône Agent : Bene Gesserit  
Gagnez une Influence sur le Bene Gesserit. Piochez une carte Intrigue. Chaque adversaire ayant au moins quatre cartes Intrigue doit vous en donner une (sélectionnée au hasard).



### Long-courrier

Icône Agent : Guilde Spatiale  
Emplacement de Combat  
Coût : 5 Épice  
Gagnez une Influence sur la Guilde Spatiale. Recrutez cinq troupes.



### Service Dévoué

Icône Agent : Empereur  
Gagnez une Influence sur l'Empereur. Si vous jouez avec le Module de la CHOM, prenez un contrat. S'il n'en reste aucun, ou si vous jouez sans le Module de la CHOM, gagnez 2 Solari à la place.



### Maître d'Armes

Icône Agent : Landsraad  
Coût : 8 Solari si aucun joueur n'a son Maître d'Armes, 6 Solari si un joueur l'a. Vous pouvez envoyer un Agent ici une seule fois par partie. Gagnez votre Maître d'Armes (votre troisième Agent, placé près de votre plateau lors de la mise en place). Placez-le sur votre Dirigeant. Pour le restant de la partie (cette manche incluse), vous avez trois Agents.



### Sietch Tabr

Icône Agent : Cité  
Emplacement de Combat  
Prérequis : vous devez avoir au moins 2 Influence sur les Fremen  
Choisissez l'un : prenez un jeton Hameçons à Faiseur (si vous n'en avez pas déjà un), recrutez une troupe et gagnez 1 Eau —OU— gagnez 1 Eau et vous pouvez retirer le jeton Bouclier du plateau de jeu.

Cet emplacement fonctionne différemment dans une partie à six joueurs. Consultez le dos du supplément de règles Partie à Six Joueurs pour les détails.



### Privilège Impérial

Icône Agent : Landsraad  
Prérequis : vous devez avoir au moins 2 Influence sur l'Empereur.  
Coût : 3 Solari  
Vous pouvez défausser une carte Intrigue pour piocher une carte Intrigue. Rappelez l'un de vos autres Agents du plateau et piochez une carte.



### Station de Recherche

Icône Agent : Cité  
Emplacement de Combat  
Coût : 2 Eau  
Recrutez deux troupes et piochez deux cartes.



### Raffinerie d'Épice

Icône Agent : Cité  
Emplacement de Combat  
Coût : choisissez entre 0 et 1 Épice  
Gagnez 2 Solari, ou 4 Solari si vous avez payé 1 Épice. Le contrôleur de la Raffinerie d'Épice gagne 1 Solari.



### Tactiques du Désert

Icône Agent : Fremen  
Emplacement de Combat  
Coût : 1 Eau  
Gagnez une Influence sur les Fremen. Recrutez une troupe et détruisez une carte.



### Recueillir du Soutien

Icône Agent : Landsraad  
Coût : choisissez entre 0 et 2 Solari  
Recrutez deux troupes. Si vous avez payé 2 Solari, gagnez également 1 Eau.



### Transport

Icône Agent : Commerce d'Épice  
Prérequis : vous devez avoir au moins 2 Influence sur la Guilde Spatiale.  
Coût : 3 Épice  
Gagnez 5 Solari et gagnez une Influence sur la Faction de votre choix.