

DUNE

IMPERIUM

INSURRECTION

Arrakis. Dune. La Planète des Sables. Terre de la plus précieuse ressource de l'univers : le Mélange. Après avoir trahi et anéanti la Maison Atréides, l'Empereur Shaddam Corrino IV a rendu le contrôle de la planète Arrakis à la Maison Harkonnen.

Mais un mystérieux guerrier, du nom de Muad'Dib, est monté au pouvoir au sein des Fremen, menaçant les desseins de l'Empereur et de ses alliés. Le conflit atteint un point de rupture sur Arrakis et éveille l'attention d'autres factions. Les sanglantes rivalités d'autrefois entre les Grandes Maisons ont évolué en un conflit plus important. Des contrebandiers de bas étage à l'Empereur lui-même, en passant par les sœurs Bene Gesserit, nombreux sont ceux qui s'apprêtent à jouer un rôle critique pour déterminer le futur de l'Imperium. Une vérité demeure :

Qui contrôle l'Épice, contrôle l'Univers...



À TRAVERS L'IMPERIUM

DUNE : IMPERIUM — INSURRECTION est un jeu de deckbuilding et de placement d'ouvriers puisant son inspiration dans les éléments et personnages de l'héritage de Dune, tant dans les deux films de Legendary Pictures que dans la saga littéraire emblématique de Frank Herbert, Brian Herbert et Kevin J. Anderson.

Remarque : le jeu contient plusieurs Dirigeants pour certaines Grandes Maisons. Si vous cherchez l'expérience narrative la plus immersive possible, évitez d'utiliser plus d'un Dirigeant d'une même Maison au cours de la même partie. Le jeu est cependant conçu pour autoriser des combinaisons inhabituelles de Dirigeants ; vos parties s'apparenteraient ainsi à des explorations d'univers alternatifs.



Shaddam IV de la Maison Corrino est l'**Empereur** impitoyable de l'Univers Connu.

Tisser des liens avec lui augmentera votre fortune et vous pourriez recevoir l'aide de son élite militaire : les Sardaukar.



L'Empereur préside le **Landsraad**, le corps gouvernemental qui représente les Grandes Maisons de l'Imperium. Le fait que les Solari contribuent largement à établir des connexions, obtenir des faveurs ou pérenniser un ascendant stratégique n'est certainement pas une coïncidence.



Le Combinat des Honnêtes Ober Marchands (ou simplement **CHOM**) est une organisation commerciale gigantesque s'étendant à travers tout l'Imperium. Remplir leurs accords commerciaux rapporte des Solari, la devise principale de l'Imperium. Mais vous dégagerez des bénéfices bien plus importants en leur vendant votre Épice, consolidant également ainsi d'importants pactes politiques.



La **Guilde Spatiale** détient le monopole du voyage à travers l'espace plissé. Ses immenses long-courriers peuvent transporter un nombre important de troupes sur Dune pour vous, si vous pouvez vous permettre de payer le prix élevé qu'ils réclament en Épice.



Les intrigues et les machinations de l'**Ordre Bene Gesserit**, ainsi que ses plans, pensés sur plusieurs générations, sont présents dans tout l'Imperium, qu'ils soient visibles ou non.



Le paysage impitoyable de Dune a façonné les **Fremen** en guerriers féroces. Vous pouvez tenter de les amadouer pour rassembler la puissance du désert et leur capacité incroyable à rejoindre la bataille à dos de ver des sables.



Les **zones habitées** de Dune sont des sites importants pour l'organisation de vos campagnes militaires : vous pourrez rassembler des troupes dans la plupart d'entre eux. Certains de ces lieux (ainsi que le Bassin Impérial) sont protégés des vers des sables par un puissant bouclier de formation rocheuse.



C'est dans les **déserts** de Dune que vous récolterez la substance la plus précieuse de tout l'Imperium : le Mélange. C'est également là que résident les colossaux vers des sables. Les moissonneuses d'Épice doivent fuir à leur approche. Mais ceux qui maîtrisent les voies des Fremen et leurs hameçons à faiseur ont peut-être d'autres plans...

MATÉRIEL



Plateau de jeu double face



20 jetons Eau



Jetons Solari
8 grands (valeur 5)
20 petits (valeur 1)



Jetons Épice
7 grands (valeur 5)
20 petits (valeur 1)



Jetons Vers des sables
4 en plastique,
4 en bois
Utilisez les uns,
les autres, ou
les deux, à votre
convenance



Marqueur Premier Joueur



4 jetons Alliance



Jeton Bouclier



4 jetons
Hameçons à Faiseur



18 cartes Réserve
8 Préparer le Chemin
10 L'Épice Doit Couler



9 Dirigeants
Double face
(dont 1 utilisé uniquement avec
le module de la CHOM)



44 cartes Intrigue
(dont 4 utilisées
uniquement avec le
module de la CHOM)



Jeton Feyd
Utilisé avec le Dirigeant
Feyd-Rautha Harkonnen



**Fiche Guide des
Emplacements du Plateau**



69 cartes Imperium
(dont 4 utilisées uniquement
avec le module de la CHOM)



16 cartes Conflit
3 Conflit I
9 Conflit II
4 Conflit III



5 cartes Objectif

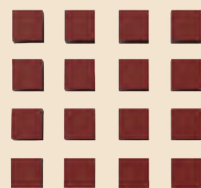
Pour jouer avec le Module de la CHOM, consultez le matériel et les règles supplémentaires listés en page 16.

MATÉRIEL DU JOUEUR



Deck de départ de 10 cartes
contenant :

- Argument Convaincant (2)
- Dague (2)
- Diplomatie (1)
- Dune, la Planète des Sables (2)
- Reconnaissance (1)
- À la Recherche d'Alliés (1)
- Chevalière (1)



16 cubes



2 disques
1 marqueur Score
1 jeton Conseiller



3 Espions



3 marqueurs Contrôle



3 Agents



Marqueur Combat

Le matériel ci-dessus est de couleur différente pour chaque joueur. Seul le rouge est représenté.

Les cartes du deck de départ peuvent être identifiées grâce à ce symbole.



Vous avez déjà joué à **DUNE : IMPERIUM** ?
Ce symbole signale les différences avec **INSURRECTION**.

Pour les parties à un ou deux joueurs, consultez le matériel et les règles supplémentaires dans le supplément de règles Rivaux.



Pour les parties à six joueurs, consultez le matériel et les règles supplémentaires dans le supplément de règles Parties à Six Joueurs.

MISE EN PLACE

Vous préférez apprendre en regardant une vidéo (en anglais) ?



A Disposez le plateau dans votre zone de jeu (côté représenté visible), puis placez-y le matériel suivant :

A¹ Placez le jeton Bouclier sur la zone délimitée sous l'emplacement du plateau Raffinerie d'Épice.



A² Placez les quatre jetons Alliance sur les zones des pistes Influence marquées du symbole de leur Faction (Empereur, Guilde Spatiale, Bene Gesserit et Fremen).



B Créez un deck Conflit :

Séparez les cartes Conflits selon leur dos : Conflit I, Conflit II et Conflit III.

Mélangez les 4 cartes Conflit III et placez-les **toutes** face cachée sur la zone délimitée du plateau.

Mélangez les 9 cartes Conflit II et placez-en **5** face cachée par-dessus les cartes Conflit III.

Mélangez les 3 cartes Conflit I et placez-en **1** face cachée par-dessus les cartes Conflit II.

Vous devriez désormais avoir un deck de 10 cartes Conflit sur le plateau, constitué d'1 carte Conflit I sur le dessus, 5 cartes Conflit II au milieu et 4 cartes Conflit III en dessous. Remettez les cartes Conflit inutilisées dans la boîte sans les consulter.

C Préparez ces cartes le long des bords du plateau (si vous n'utilisez pas le module de la CHOM décrit en page 16, omettez toute carte arborant un).

C¹ Mélangez le deck Intrigue et placez-le face cachée.

C² Mélangez le deck Imperium et placez-le face cachée. Piochez-y 5 cartes et alignez-les face visible : c'est la Rangée Imperium.

C³ Placez les cartes Réserve en deux piles à côté de la Rangée Imperium : une pile *Préparer le Chemin*, une pile *L'Épice Doit Couler*.

D Chaque joueur prend un Dirigeant et le place devant lui (vous pouvez les choisir ou laisser faire le hasard). N'utilisez *Shaddam Corrino IV* que si vous jouez avec le module de la CHOM.

Les Dirigeants disposent d'une à trois icônes après leur nom. Les Dirigeants ayant davantage d'icônes sont stratégiquement plus complexes. **Pour votre première partie, il est conseillé** à chaque joueur de choisir un Dirigeant n'ayant qu'une seule icône.

C²



C¹



A²



A²



A²



A²



E Chaque joueur prend un deck de départ constitué de 10 cartes, le mélange et le place face cachée dans sa réserve, à la gauche de son Dirigeant.

Les parties en Solo, à Deux Joueurs et à Six Joueurs requièrent une mise en place supplémentaire. Retrouvez ces instructions à part, sur les fiches de règles Rivaux ou Parties à Six Joueurs.



F¹ Chaque joueur prend 1 Eau et la place dans sa réserve.

F² Créez près du plateau une banque contenant les jetons Solari, Épice et Eau restant, ainsi que les vers des sables que vous préférez (bois, plastique, ou les deux). Ils ne sont pas considérés comme étant limités : si vous en manquez, utilisez le substitut de votre choix. Ajoutez également les 4 jetons Hameçons à Faiseur à la banque.

G Chaque joueur choisit une couleur et prend le matériel correspondant.

G¹ Placez deux de vos Agents sur votre Dirigeant. Placez votre troisième Agent (votre Maître d'Armes) à côté du plateau.

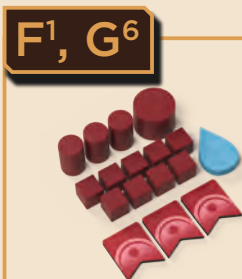
G² Placez l'un de vos deux disques sur la piste de Score. Dans une partie à 4 joueurs, placez-le sur le 1. Sinon, placez-le sur le 0.

G³ Placez votre marqueur Combat (avec la face ci-contre visible) sur le 0 de la piste de Combat.

G⁴ Placez un cube sur la case la plus basse de la piste d'Influence de chacune des quatre Factions (quatre cubes en tout).

G⁵ Les 12 autres cubes représentent vos troupes. Chaque joueur en place trois dans celle des quatre garnisons circulaires du plateau dont il est le plus proche (une garnison par joueur).

G⁶ Placez le reste de votre matériel dans votre réserve, à la vue des autres joueurs.



Chaque joueur possède sa propre réserve, constituée du même matériel.

H Mélangez les cartes Objectif (sur certaines, la mention « 1-3J » ou « 4/6J » indique le nombre de joueurs. Retirez chaque carte ne correspondant pas à votre nombre de joueurs et remettez-les dans la boîte).

Chaque joueur pioche un Objectif au hasard et le place face visible dans sa réserve. Le joueur dont l'Objectif représente le marqueur Premier Joueur prend ce marqueur.



Aucun Mentat n'est placé à l'étape A : placez le jeton Bouclier sur le plateau à la place. À l'étape C³, pas de carte *Espace Plissé*. Les vers des sables et les Hameçons à Faiseur sont ajoutés à la banque à l'étape F². Les Espions sont ajoutés au matériel que prend chaque joueur à l'étape G. Les cartes Objectif sont distribuées à l'étape H et déterminent le premier joueur.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE ET CONCEPTS MAJEURS

OBJECTIF

Vous êtes le Dirigeant de l'une des Grandes Maisons du Landsraad (ou d'une autre entité influente de la scène galactique). Terrassez vos adversaires au Combat, usez de votre Influence politique et, formez des alliances avec les quatre Factions majeures. Vos succès seront mesurés en **Points de Victoire**.



Lorsque vous gagnez ou perdez un Point de Victoire, montez ou descendez votre marqueur Score d'un cran sur la piste de Score. La partie prend fin si le deck Conflit est vide ou si un joueur a atteint ou dépassé les 10 Points de Victoire à la fin d'une manche. Le joueur ayant le plus de Points de Victoire est alors déclaré vainqueur.

DIRIGEANTS

Chaque Dirigeant possède deux capacités uniques différentes.

La première, sur la gauche, est utilisée, au cours de la partie, de la manière décrite sur le Dirigeant.

La seconde, sur la droite et illustrée avec l'icône d'une Chevalière, est activée lorsque vous jouez la carte *Chevalière* lors d'un de vos tours Agent.



DECKBUILDING

Tous les joueurs commencent la partie avec un deck composé des mêmes 10 cartes. Modifier le contenu de ce deck en ajoutant ou en retirant des cartes est le cœur d'un jeu de deckbuilding. Au cours de chaque manche, vous pouvez acquérir de nouvelles cartes et les ajouter à votre deck. Puisqu'elles peuvent avoir de nombreux effets différents, le deck et la stratégie de chaque joueur divergeront à mesure que la partie progressera.

Lorsque vous obtenez une nouvelle carte Imperium ou Réserve, elle est d'abord placée **dans votre pile de défausse**. Puis, quand vous êtes incapable de piocher une carte parce que votre deck est épuisé, vous mélangez votre pile de défausse pour former un nouveau deck et continuez à piocher les cartes nécessaires.

Tout type de carte peut outrepasser les règles de jeu habituelles !

Il existe également des moyens de « **détruire** » des cartes, afin de les retirer de votre deck pour le restant de la partie. En retirant de manière stratégique les cartes les plus faibles de votre deck, vous augmentez vos chances de piocher vos cartes les plus fortes.

AGENTS



Vous commencez la partie avec deux Agents (et pouvez en gagner un troisième en cours de partie). Vous envoyez vos Agents sur les emplacements du plateau, parfois pour récolter des ressources, parfois pour en payer afin de faire progresser votre stratégie. Ces transactions sont expliquées en détail dans la description de la Phase 2 : Tours des Joueurs ; les emplacements du plateau sont détaillés sur la fiche séparée Guide des Emplacements du Plateau.

Agents et cartes sont intimement liés dans *DUNE : IMPERIUM — INSURRECTION* : vous ne pouvez pas envoyer un Agent sur un emplacement du plateau sans avoir au préalable joué une carte qui le permette.



INSURRECTION n'utilise pas d'Agent Mentat.

FACTIONS

Les quatre Factions de *DUNE : IMPERIUM — INSURRECTION* représentent les puissantes forces de Dune et du reste de l'Imperium. Accroître votre **Influence** sur elles et obtenir une Alliance avec l'une ou plusieurs d'entre elles est l'une des clefs de la victoire dans ce jeu. Consultez « À travers l'Imperium » en page 2 pour une courte description de chacune de ces Factions.



Vos cubes Faction débutent en bas de la piste Influence de chaque Faction. Au cours de la partie, votre Influence sur la Faction croîtra et diminuera, en fonction des cartes que vous jouez et des actions que vous effectuez. Lorsque vous envoyez un Agent sur un emplacement du plateau d'une Faction, gagnez une Influence sur cette Faction en montant votre cube d'un cran sur sa piste Influence. D'autres effets de jeu peuvent faire monter votre cube sur la piste, voire le faire descendre.

Lorsque vous atteignez 2 Influence sur une Faction, vous gagnez un Point de Victoire. Si vous retombez en dessous de 2 Influence, vous perdez ce Point de Victoire.

Lorsque vous atteignez 4 Influence, vous remportez le bonus représenté sur la case de la piste. Si vous retombez en dessous de 4 Influence, vous ne rendez pas ce bonus. Il est possible, bien qu'inhabituel, de gagner le même bonus plus d'une fois, si vous retombez puis montez à nouveau.

Le **premier** joueur à atteindre 4 Influence sur une Faction obtient également une **Alliance** avec cette Faction. Il prend le jeton Alliance de la piste, le place dans sa réserve et gagne le Point de Victoire qui y est indiqué. Si jamais un adversaire le dépasse et atteint une case située **au-dessus** sur la piste, il doit donner le jeton Alliance à cet adversaire : il perd le Point de Victoire, remporté par son adversaire.



CARTES INTRIGUE



Les cartes Intrigue représentent subterfuges, négociations en coulisse et retournements de situation. Elles peuvent apporter des ressources comme l'Eau ou l'Épice, augmenter votre Influence sur une Faction, ou même octroyer des Points de Victoire. Chaque carte Intrigue indique quand elle peut être jouée, son effet, et s'il existe des coûts ou des conditions pour la jouer.

Vous recevez principalement des cartes Intrigue d'emplacements du plateau tels que Secrets, Sardaukar ou Hall de l'Assemblée (mais cherchez d'autres opportunités sur les cartes, partout où apparaît l'icône de carte Intrigue). Elles sont conservées face cachée, à l'écart de votre deck. Vous pouvez les regarder

à tout moment. Ne les révélez à vos adversaires que quand vous les jouez. Une fois qu'une carte Intrigue est jouée et résolue, placez-la face visible dans une pile de défausse à côté du deck Intrigue.

Il existe **trois types** de cartes Intrigue : Complot, Combat et Fin de Partie.

- Vous pouvez jouer une carte Intrigue Complot à tout moment durant l'un de vos tours Agent ou Révélation.
- Vous ne pouvez jouer une carte Intrigue Combat qu'au cours d'un Combat.
- Vous ne pouvez jouer une carte Intrigue Fin de Partie qu'à la fin de la partie.



STRUCTURE D'UNE MANCHE

DUNE: IMPERIUM — INSURRECTION se joue en une succession de manches. Chaque manche est constituée de cinq phases, dans cet ordre :



PHASE 1 : DÉBUT DE MANCHE

Chaque manche débute par la révélation de la première carte Conflit du paquet Conflit. Placez-la face visible sur l'emplacement à côté du deck Conflit (par-dessus les potentielles cartes Conflit subsistant des manches précédentes).



Chaque joueur pioche ensuite cinq cartes **de son deck personnel** afin de constituer sa main pour la manche.



PHASE 2 : TOURS DES JOUEURS

En commençant par le joueur détenant le marqueur Premier Joueur et en continuant dans le sens horaire, les joueurs jouent un tour à la fois.

À votre tour, vous jouerez un **tour Agent** ou un **tour Révélation**. Ces types de tours sont détaillés dans les cinq prochaines pages. Vous jouerez généralement des tours Agent jusqu'à ce que vous tombiez à court d'Agent à placer, puis jouerez un tour Révélation. Notez que les tours Agent sont facultatifs. Si vous le désirez, vous pouvez jouer un tour Révélation alors que vous avez toujours des Agents, plutôt que de jouer un tour Agent.

Une fois que vous avez joué un tour Révélation, vous passez vos tours pour le restant de la phase tandis que les autres joueurs continuent à jouer les leurs. Une fois que chaque joueur a joué un tour Révélation, la phase se termine.

Vous pouvez jouer vos **cartes Intrigue Complot** au cours de cette phase, à tout moment de l'un de vos tours Agent ou Révélation.

ANATOMIE D'UNE CARTE

Les effets de chaque carte de votre deck sont divisés en deux parties : une zone Agent et une zone Révélation. Au cours d'un tour, vous ne pouvez utiliser les effets contenus que dans une seule de ces zones : la zone Agent durant un tour Agent, ou la zone Révélation durant un tour Révélation.

A Nom
B Faction
Toutes les cartes n'appartiennent pas à une Faction.
C Icônes Agent
D Zone Agent
E Zone Révélation
F Coût en Persuasion
G Effet d'Acquisition
Les cartes ne disposent pas toutes d'un effet d'Acquisition. Apprenez-en davantage sur l'Acquisition en quatrième de couverture de ce livret.

TOUR DU JOUEUR - TOUR AGENT



Pendant un tour Agent, vous jouez une carte de votre main devant vous face visible et l'utilisez pour envoyer un Agent depuis votre Dirigeant jusqu'à un emplacement inoccupé du plateau. Cet emplacement doit avoir dans son coin supérieur gauche une icône correspondant à l'une des icônes Agent de la carte jouée (les Espions, expliqués page 11, offrent cependant une alternative à cette règle).



Vous ne devez choisir qu'une icône Agent de votre carte : une carte ne peut pas envoyer plusieurs Agents.

Vous ne pouvez pas envoyer un Agent sur un emplacement où il y en a déjà un (les Espions, expliqués page 11, peuvent cependant offrir une alternative à cette règle).

Vous devez payer tout coût ou respecter tout prérequis de l'emplacement sélectionné.

La zone Agent de la carte jouée peut également vous faire bénéficier d'un effet supplémentaire lorsqu'elle est jouée pendant un tour Agent (ignorez la zone Révélation de la carte lors des tours Agent).

S'il n'y a aucune icône Agent sur une carte, vous ne pouvez pas la jouer pendant un tour Agent. Elle peut uniquement être révélée pendant un tour Révélation.



Coûts des Emplacements du Plateau

Vous devez payer un coût pour envoyer un Agent sur certains emplacements du plateau. Si vous ne pouvez pas payer le coût **immédiatement** (avant de résoudre les effets de l'emplacement ou de la carte jouée), vous ne pouvez pas y envoyer votre Agent.

Voici les deux emplacements Fremen du plateau. L'emplacement du dessus, « Tactiques du Désert », requiert que vous payiez 1 Eau pour y envoyer un Agent.



L'emplacement du dessous, « Fremkit », n'a pas de coût supplémentaire.

Prérequis d'Influence

Pour envoyer votre Agent sur certains emplacements du plateau, vous devez posséder suffisamment d'Influence sur la Faction indiquée.

- **Privilege Impérial** nécessite au moins 2 Influence sur l'Empereur.
- **Transport** nécessite au moins 2 Influence sur la Guilde Spatiale.
- **Sietch Tabr** nécessite au moins 2 Influence sur les Fremen.



Les huit icônes Agent différentes sont :

- Empereur
- Guilde Spatiale
- Bene Gesserit
- Fremen
- Landsraad
- Cité
- Commerce d'Épice
- Espion



Cette carte *Maître Espion Impérial* possède deux icônes Agent. L'icône Empereur vous permet de placer votre Agent sur l'un des deux emplacements Empereur du plateau, tandis que l'icône Espion vous permet de l'envoyer sur n'importe quel emplacement du plateau connecté à un poste d'observation sur lequel vous avez un Espion.

Lorsque vous jouez une carte et envoyez un Agent sur un emplacement du plateau, bénéficiez des effets du plateau **ainsi** que des effets représentés dans la zone Agent de la carte. Si l'emplacement du plateau appartient à l'une des Factions, montez également votre cube d'un cran sur sa piste Influence. **Vous pouvez résoudre ces effets dans l'ordre de votre choix.**

Certains effets de cartes sont écrits, mais nombre d'entre eux prennent la forme d'icônes. Référez-vous à la fiche séparée Guide des Emplacements du Plateau pour une explication de tous les emplacements du plateau, et à la quatrième de couverture du livret de règles pour une fiche récapitulative de toutes les icônes du jeu ainsi que des termes spécifiques.

Les flèches, sur une carte ou sur le plateau (→), indiquent un coût (à gauche ou au-dessus de la flèche) dont vous devez vous acquitter pour obtenir l'effet (à droite ou en dessous de la flèche). Vous n'êtes jamais obligé de payer ce type de coût, mais si vous ne le payez pas, vous n'obtiendrez pas l'effet. Vous ne pouvez payer le coût et obtenir l'effet qu'une fois pendant votre tour.

Lorsque vous jouez Station Écologique Expérimentale, vous pouvez décider de ne pas payer 2 Eau. Vous ne piocherez alors pas deux cartes. Vous ne pouvez pas payer 4 Eau pour piocher quatre cartes.



De nouveaux emplacements supplémentaires nécessitent d'avoir 2 Influence sur une Faction. Une nouvelle icône Agent (Espion) est ajoutée.



TOUR DU JOUEUR – TOUR AGENT (SUITE)

Unités et Conflit

Au début de chaque manche, une nouvelle carte Conflit est révélée, offrant des récompenses pour lesquelles les joueurs s'affronteront en Combat. Les joueurs devront déployer des unités qui combattront pour ces récompenses. Deux types d'unités existent : les troupes et les vers des sables.

L'extension *L'AVÈNEMENT D'IX* inclut un autre type d'unité, les cuirassés.



À chaque fois que l'icône de cube apparaît sur une carte ou sur un emplacement du plateau, vous recrutez une troupe. Prenez une troupe de votre **réserve** et placez-la dans votre **garnison** sur le plateau de jeu (si votre réserve tombe à court de troupes, vous ne pouvez plus en recruter avant d'y en avoir renvoyé).

Les troupes ne vous aideront toutefois pas à gagner de combat en restant dans votre garnison. Vous pouvez les déployer dans un Conflit lorsque vous envoyez un Agent sur un emplacement de Combat. Les emplacements de Combat sont des emplacements du plateau arborant une illustration désertique et des épées croisées. Si la plupart apparaissent sur la planète Dune elle-même, trois apparaissent dans les Factions : un dans la Guilde Spatiale (Long-Courrier) et deux chez les Fremen (Tactiques du Désert et Fremkit).



Lorsque vous envoyez un Agent sur un emplacement de Combat, vous pouvez déployer des troupes dans la zone de Conflit (la zone du plateau de jeu au milieu des garnisons). Vous pouvez déployer **tout ou partie** des troupes recrutées ce tour-ci grâce à l'emplacement du plateau et à la carte jouée, et **jusqu'à deux troupes supplémentaires** de votre garnison (la zone de Conflit est divisée en quadrants : conservez les unités que vous avez déployées sur le quadrant le plus proche de votre garnison).



À chaque fois que l'icône ver des sables apparaît sur une carte ou sur un emplacement du plateau, vous attirez et déployez immédiatement un ver des sables dans le Conflit (un ver des sables ne peut jamais être placé dans votre garnison). Deux restrictions s'appliquent à l'utilisation des vers des sables :



Premièrement, l'icône ver des sables est généralement précédée par le prérequis d'avoir un jeton Hameçons à Faiseur dans votre garnison (qui peut être obtenu au Sietch Tabr).



Deuxièmement, un ver des sables ne peut pas être attiré dans un Conflit protégé par le Bouclier (voir Lieux Critiques et Bouclier).



Lieux Critiques et Bouclier



Certaines cartes Conflit (expliquées plus en détail en Phase 3 : Combat) représentent une lutte survenant dans l'un des trois lieux de Dune : Arrakeen, la Raffinerie d'Épice ou le Bassin Impérial (selon le nom de la carte). Si vous remportez un Conflit de ce type, votre récompense inclut le contrôle de l'emplacement du plateau : prenez un **marqueur Contrôle** de votre réserve et placez-le sur le drapeau situé sous l'emplacement approprié.



Tant que votre marqueur Contrôle occupe l'un de ces emplacements, vous recevez le bonus indiqué à chaque fois qu'un joueur (vous inclus) y envoie un Agent. Le bonus est de 1 Solari pour Arrakeen ou la Raffinerie d'Épice, et de 1 Épice pour le Bassin Impérial.

Lorsqu'une carte Conflit est révélée pour un emplacement que vous contrôlez déjà, vous recevez un bonus défensif : vous pouvez déployer une troupe de votre réserve dans le Conflit.

Ces trois lieux importants sont protégés des tempêtes et des vers des sables par le Bouclier, un jeton placé sur le plateau lors de la mise en place. Tant que ce jeton reste en place, aucun ver des sables ne peut être attiré dans un Conflit survenant dans l'un de ces trois lieux protégés. Il est cependant possible pour un joueur de créer une brèche dans le Bouclier à coups d'explosifs.



Lorsque l'icône Détonation du Bouclier apparaît sur une carte ou un emplacement du plateau, vous pouvez retirer le jeton Bouclier de son emplacement sur le plateau (en le remettant dans la boîte). Une fois ce jeton retiré, les vers des sables peuvent être attirés dans n'importe quel Conflit.



Les vers des sables, un nouveau type d'unité, sont détaillés dans les trois derniers paragraphes de la colonne de gauche. Le Bouclier protège de leur utilisation, comme détaillé dans les deux derniers paragraphes ci-dessus.

Espions

Divers **postes d'observation** parsèment le plateau. Les joueurs peuvent y placer des Espions. Chacun de ces postes est connecté à un ou plusieurs emplacements du plateau.

À chaque fois que l'icône Espion apparaît sur une carte ou sur un emplacement du plateau, vous pouvez placer un Espion de votre réserve sur un poste d'observation inoccupé du plateau. S'il ne reste aucun Espion dans votre réserve lorsque vous devez en placer un, vous pouvez d'abord rappeler l'un de vos Espions, sans déclencher d'effet.

Certains effets vous permettant de placer un Espion (tel que le Dirigeant *Dame Margot Fenring*, représentée à droite) spécifient une icône Agent particulière devant être connectée au poste d'observation, sans quoi vous ne pouvez pas placer l'Espion.

Lorsque l'icône Rappeler un Espion apparaît sur une carte, vous pouvez remettre dans votre réserve un de vos Espions depuis un poste d'observation (il s'agit généralement d'un coût pour obtenir un effet puissant).

Un Espion peut également être rappelé (sans avoir recours à l'icône Rappeler un Espion), pour l'un de ces deux effets :

Infiltrer : si vous souhaitez envoyer un Agent sur un emplacement du plateau occupé par un autre joueur, vous pouvez rappeler votre propre Espion depuis un poste d'observation connecté à cet emplacement pour ignorer l'Agent de l'autre joueur et envoyer votre Agent sur ce même emplacement du plateau.

Recueillir des Informations : à chaque fois que vous envoyez un Agent sur un emplacement du plateau, vous pouvez rappeler votre propre Espion depuis un poste d'observation connecté pour piocher une carte. Vous devez décider de le faire immédiatement après avoir placé votre Agent (avant de recevoir les effets de l'emplacement du plateau ou de la carte jouée).

Si vous avez deux Espions sur différents postes d'observation reliés au même emplacement, vous pouvez rappeler les deux, pourvu que chacun soit utilisé pour un effet différent (ex. : sur deux espions placés sur les postes d'observation de la Station de Recherche, l'un peut être rappelé pour Infiltrer et l'autre pour Recueillir des Informations, mais ils ne peuvent pas Infiltrer tous les deux).

L'icône Agent Espion vous permet d'envoyer un Agent sur un emplacement du plateau connecté à un poste d'observation sur lequel vous avez actuellement un Espion. Vous ne rappelez pas l'Espion dans ce contexte.



Jules joue Dune, la Planète des Sables pour envoyer un Agent au Bassin Impérial. Il récolte l'Épice de cet emplacement. Sa carte n'apporte aucun autre effet de tour Agent.



Le Bassin Impérial est un emplacement de Combat. Jules n'a recruté aucune troupe, que ce soit par la carte jouée ou par l'emplacement du plateau où il a envoyé son Agent. Mais il a trois troupes dans sa garnison. Il décide de se battre autant que possible et déploie deux troupes de sa garnison sur ce Conflit, le nombre maximal autorisé.



Aya joue Fournisseur Rebelle pour envoyer un Agent à Arrakeen. Elle y possède un Espion et décide de le rappeler pour Recueillir des Informations, piochant une carte. Le marqueur Contrôle de Jules s'y trouve depuis une manche précédente. Il prend donc 1 Solari de la banque.

Sur cet emplacement, Aya recrute une troupe et pioche une autre carte. Avec Fournisseur Rebelle, elle recrute deux troupes supplémentaires pour avoir rappelé son Espion ce tour-ci.

Aya pourrait placer ses trois nouvelles troupes dans sa garnison. Mais Arrakeen est également un emplacement de Combat, et elle sent qu'elle peut triompher de Jules. Elle déploie ces troupes dans le Conflit, ainsi qu'une troupe déjà présente dans sa garnison (si elle y avait eu une deuxième troupe, elle aurait également pu la déployer).

Nour décide de mettre son tour à profit pour constituer ses forces en vue d'un combat futur. Elle joue Dague pour envoyer un Agent sur Recueillir le Soutien. Elle décide de payer le coût optionnel de 2 Solari de cet emplacement, gagnant ainsi 1 Eau et 2 troupes. Il ne s'agit en revanche pas d'un emplacement de Combat : elle ne peut pas déployer de troupe dans le Conflit et les place donc dans sa garnison à la place.



Les Espions sont un nouvel élément du jeu, détaillé ci-dessus.

TOUR DU JOUEUR – TOUR RÉVÉLATION

Quand un joueur n'a plus d'Agent pour jouer un tour Agent (ou **choisit** de ne pas utiliser les Agents qu'il lui reste), il joue un tour Révélation. Un tour Révélation est constitué des étapes suivantes, dans cet ordre : Révélation des Cartes, Résolution des Effets Révélation, Ajustement de la Force et Nettoyage.

RÉVÉLATION DES CARTES

Révélez **toutes** les cartes qu'il vous reste en main en les plaçant devant vous face visible. Gardez-les à part des cartes que vous avez jouées lors de vos tours Agent précédents.

RÉSOLUTION DES EFFETS RÉVÉLATION

Vous bénéficiez désormais des effets apparaissant dans la zone Révélation des cartes que vous venez de révéler (mais pas de ceux des cartes que vous avez jouées au cours de vos tours Agent, plus tôt dans la manche).

Vous pouvez résoudre les effets dans l'ordre de votre choix. De plus, vous pouvez utiliser la Persuasion obtenue pendant cette manche afin d'acquérir de nouvelles cartes pour votre deck, avant, entre, ou après vos effets Révélation.



Ajuster Votre Force

Après la Révélation des Cartes, mais avant le Nettoyage, vous calculez également votre force pour le Combat de cette manche.

Chaque troupe que vous possédez **dans le Conflit** contribue à votre force (les troupes de votre garnison ou de votre réserve ne contribuent rien). Chaque troupe vaut 2 points de force. Chaque ver des sables vaut 3 points de force.



Chaque épée révélée au cours de votre tour Révélation vaut 1 point de force.

Vous devez avoir au moins une troupe dans le Conflit pour avoir des points de force. Si votre dernière troupe est retirée, votre force devient 0.

Après avoir calculé votre force, annoncez le résultat à vos adversaires et déplacez votre marqueur Combat sur la case correspondante de la piste Combat. Si votre force est supérieure à 20, retournez le marqueur Combat sur son côté +20 et recommencez depuis le début de la piste.



NETTOYAGE

Retirez toutes les cartes devant vous (posées pendant vos tours Agent et Révélation) et placez-les dans votre pile de défausse.

Acquérir des Cartes

1 La Persuasion gagnée au cours d'une manche est utilisée pendant votre tour Révélation afin d'acquérir de nouvelles cartes pour votre deck. Vous pouvez acquérir une des cinq cartes de la Rangée Imperium, ou celles des piles *Préparer le Chemin* ou *L'Épice Doit Couler* de la Réserve.

Le coût d'acquisition d'une carte est indiqué en haut à droite de cette carte. Vous pouvez acquérir autant de cartes que vous le désirez, tant que vous avez suffisamment de Persuasion à dépenser. Vous pouvez mutualiser la Persuasion depuis différentes sources (cartes et emplacements du plateau) pour acquérir une carte, et pouvez scinder la Persuasion d'une source unique afin de payer différentes cartes. La Persuasion n'est représentée par aucun jeton, car vous ne pouvez pas la conserver : toute Persuasion que vous n'avez pas utilisée durant votre tour Révélation est perdue.

Lorsque vous faites l'acquisition d'une carte, placez-la dans votre pile de défausse (face visible, à la droite de votre Dirigeant). Vous ne pouvez pas l'utiliser immédiatement : elle sera mélangée avec le reste de votre défausse quand vous tomberez à court de cartes à piocher.

La Rangée Imperium doit toujours contenir cinq cartes : lorsque ce n'est plus le cas, remplacez les cartes manquantes depuis le dessus du paquet Imperium. Cela signifie qu'après avoir acquis une carte, vous pouvez désormais acquérir la carte qui la remplace (si vous avez suffisamment de Persuasion).

Jules joue un tour Révélation. Il révèle les trois cartes qu'il lui reste en main : Préparer le Chemin, Fournisseur Rebelle et Flotte de Frappe.

Fournisseur Rebelle dispose d'un effet que Jules peut résoudre. Il prend 1 Épice de la banque. Ses cartes lui apportent également de la Persuasion et des épées.

Les cartes de Jules lui donnent 3 Persuasion. Il en utilise 2 pour acquérir la carte Survie dans le Désert depuis la Rangée Imperium, qu'il place dans sa pile de défausse. Une nouvelle carte est piochée du paquet Imperium et remplit l'espace laissé vide de la Rangée Imperium. Bien qu'il reste 1 Persuasion à Jules, aucune carte disponible ne coûte 1.

Jules possède deux troupes dans le Conflit, lui offrant un total de 4 points de force. Les cartes qu'il a révélées ce tour-ci lui en apportent 4 de plus : 1 épée de Fournisseur Rebelle et 3 épées de Flotte de Frappe. Il place son marqueur Combat sur le 8 de la piste de Combat.



Jules décide de jouer une carte Intrigue, Alliés Inattendus. Jules paye 2 Eau, retire le jeton Bouclier du plateau et attire un ver des sables qu'il prend dans la banque et place directement dans le Conflit. Grâce au ver qui rejoint ses forces, Jules ajuste son marqueur Combat de 8 à 11, puis défausse la carte Intrigue.

Enfin, Jules prend les cartes devant lui et les place dans sa pile de défausse.

La phase continue. Jules ne jouera plus avant la phase de Combat, après qu'Aya et Nour auront également joué un tour Révélation.



Ajuster votre Force n'est plus une étape distincte entre « Résolution des Effets Révélation » et « Nettoyage ». Ajustez la force à tout moment lorsque vous résolvez des effets révélation, et actualisez-la lorsque nécessaire. Cette distinction permet à des cartes telles que le nouveau Dirigeant *Gurney Halleck* de se référer à votre force pendant votre tour Révélation.

X PHASE 3 : COMBAT

Le Combat se résout durant cette phase, mais les joueurs ont d'abord l'opportunité de jouer des cartes Intrigue Combat.

CARTES INTRIGUE COMBAT

En commençant par le joueur détenant le marqueur Premier Joueur et en continuant dans le sens horaire, les joueurs ayant au moins une troupe dans le Conflit peuvent jouer n'importe quel nombre de cartes Intrigue Combat, ou passer.

Avoir déjà passé au cours de cette phase de Combat ne vous empêche pas de poser une carte quand votre tour revient. Une fois que tous les joueurs impliqués dans le Combat ont **successivement** passé, résolvez le Combat.

Si une carte modifie le nombre de troupes d'un joueur dans le Conflit (ou altère sa force), ce joueur ajuste son marqueur Combat en conséquence sur la piste Combat. Rappel : si vous n'avez aucune troupe dans le Conflit, votre force est de 0.



RÉSOLUTION DU COMBAT



Les Récompenses de la carte Conflit sont attribuées aux joueurs en fonction de leur force, telle qu'elle apparaît sur la piste Combat.

Le joueur ayant le plus de force remporte le Conflit et gagne la première récompense de la carte Conflit. Le joueur en deuxième position remporte la deuxième récompense. Dans une partie à quatre (ou six) joueurs, le joueur en troisième position remporte la troisième récompense (à trois joueurs ou moins, la troisième récompense n'est utilisée que lors d'une égalité pour la deuxième place, comme décrit ci-contre). Enfin, le gagnant prend la carte Conflit, la place face visible dans sa réserve et regarde s'il y a correspondance avec l'icône bataille (voir Icônes Bataille ci-dessous).

Un joueur ayant 0 force ne reçoit aucune récompense. Référez-vous à la quatrième de couverture de ce livret de règles pour trouver un guide des icônes utilisées sur les cartes Conflit.

Une fois toutes les récompenses attribuées, chaque joueur prend ses troupes du Conflit et les place dans sa réserve (pas dans sa garnison). Remettez les marqueurs Combat de tous les joueurs sur la case 0 de la piste Combat. Remettez chaque ver des sables de ce Conflit dans la banque.

Une fois toutes les récompenses attribuées, chaque joueur prend ses troupes du Conflit et les place dans sa réserve (pas dans sa garnison). Remettez les marqueurs Combat de tous les joueurs sur la case 0 de la piste Combat. Remettez chaque ver des sables de ce Conflit dans la banque.

Une fois toutes les récompenses attribuées, chaque joueur prend ses troupes du Conflit et les place dans sa réserve (pas dans sa garnison). Remettez les marqueurs Combat de tous les joueurs sur la case 0 de la piste Combat. Remettez chaque ver des sables de ce Conflit dans la banque.

Icônes Bataille

Il existe trois icônes bataille : le Krys, la Souris du Désert et l'Orni. Lorsque vous remportez un Conflit et prenez cette carte dans votre réserve, regardez si vous possédez une autre carte Conflit ou Objectif face visible avec la même icône bataille dans votre réserve. Le cas échéant, vous devez retourner la paire de cartes identiques et gagner 1 Point de Victoire.



Récompenses Doubles par le Ver des Sables

Si vous contrôlez au moins un ver des sables dans le Conflit lorsque vous obtenez vos récompenses, **doubez ces récompenses**. La majorité des récompenses peut être doublée (ni le contrôle d'un lieu ni les icônes bataille d'une carte Conflit remportée ne peuvent l'être). Lorsqu'une récompense propose un coût optionnel pour un gain, vous pouvez payer ce coût une seconde fois pour obtenir ce gain une seconde fois.

Si vous gagnez cette récompense avec au moins un ver des sables, vous gagnez 2 Influence (sur la même Faction, ou sur deux Factions différentes). Vous pouvez également payer 3 Épice pour gagner un Point de Victoire, ou 6 Épice pour en gagner 2.



Les icônes bataille et les récompenses doublées par le ver des sables apportent de nouvelles considérations stratégiques au Combat. Après l'attribution des récompenses, le vainqueur du Conflit prend la carte Conflit dans sa réserve et regarde si son icône bataille correspond. Les vers des sables sont remis dans la banque après le combat.

Quand commence la Phase de Combat, Jules a 11 points de force et Aya en a 9. Jules détient le marqueur Premier Joueur, mais il est déjà en tête du Conflit. Il passe sans jouer de carte Intrigue Combat.

Aya lui succède et joue une carte Intrigue, Plan d'Urgence, qui lui octroie 3 points de force supplémentaires : elle avance donc son marqueur de Combat sur 12.

Nour est la joueuse suivante dans l'ordre du tour, mais elle n'a aucune troupe dans le Conflit. Sa force est de 0 et elle ne peut pas prendre part à cette phase.

C'est maintenant au tour de Jules. Bien qu'il ait passé plus tôt lors de cette phase, il pourrait désormais décider de jouer une carte Intrigue. Mais il regarde ses cartes Intrigue et aucune n'est une carte Intrigue Combat. Il passe à nouveau.

Aya, satisfaite de sa victoire, passe également.



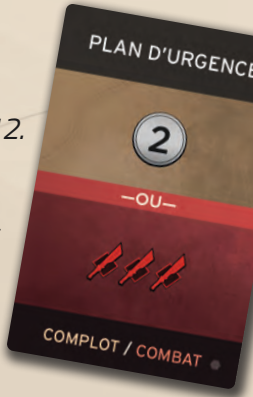
Avec 12 points de force, Aya remporte le Conflit. La récompense du haut de la carte Conflit Sécuriser le Bassin Impérial lui confère 2 Épice, 1 troupe (recrutée de sa réserve dans sa garnison), et le contrôle du Bassin Impérial. Elle place un de ses marqueurs Contrôle sur le drapeau sous l'emplacement Bassin Impérial du plateau.

Jules remporte la deuxième récompense, doublée par le ver des sables qu'il contrôle dans le Conflit (ce qu'il n'a rendu possible qu'en détruisant au préalable le Bouclier lors de son tour Révélation). Il prend 4 Eau et 2 troupes (recrutées de sa réserve dans sa garnison).

Nour ne reçoit rien de ce Conflit. Elle a 0 point de force et la troisième récompense n'est de toute manière pas disponible dans une partie à 3 joueurs.

Aya, ayant remporté le Conflit, prend également la carte Conflit dans sa réserve. Si elle possédait une autre carte face visible avec une icône bataille Souris du Désert, elle aurait retourné les deux cartes face cachée et gagné 1 Point de Victoire. Ce n'est pas le cas, et elle sera par conséquent à l'affût d'une autre carte Conflit ornée d'une icône bataille Souris du Désert qu'elle pourrait remporter.

Pour finir, toutes les troupes dans le Conflit retournent dans la réserve de leur propriétaire. Le ver des sables de Jules retourne dans la banque.



PHASE 4 : FAISEURS

Lors de cette phase, l'Épice peut s'accumuler sur les emplacements Faiseur du plateau. Vérifiez chacun des emplacements avec une icône Faiseur : le Désert Profond, le Bassin de Hagga et le Bassin Impérial (dans une partie à six joueurs, rajoutez la Chaîne de Habbanya). S'il n'y a aucun Agent sur l'emplacement, placez-y 1 Épice de la banque (sur la zone désignée pour le bonus d'Épice). L'Épice est ajoutée au bonus d'Épice qui y aurait potentiellement été placé lors des manches précédentes.

Un Agent est présent sur le Bassin Impérial (Jules l'y a placé plus tôt cette manche-ci). Mais aucun Agent ne se trouve sur le Désert Profond ni sur le Bassin de Hagga : chacun de ces emplacements reçoit donc 1 Épice bonus. 1 Épice bonus d'une manche précédente se trouvait déjà sur le Désert Profond, qui en comporte donc désormais 2.



PHASE 5 : RAPPEL

Si un joueur possède au moins 10 Points de Victoire sur la Piste de Score, ou si le paquet Conflit est vide, la Fin de Partie est déclenchée.

S'il n'y a pas de vainqueur, préparez la manche suivante :

- Les joueurs rappellent leurs Agents et les replacent sur leur Dirigeant.
- Passez le marqueur Premier Joueur au joueur suivant dans le sens horaire, puis débutez une nouvelle manche avec la Phase 1.

Personne n'a atteint 10 Points de Victoire. Les Agents des joueurs sont donc renvoyés dans les réserves des joueurs et le marqueur Premier Joueur est passé dans le sens horaire, à Aya. Une nouvelle manche commence alors, avec la Phase 1.

FIN DE PARTIE

Tout d'abord, vous pouvez jouer et résoudre vos cartes Intrigue Fin de Partie. Ensuite, quiconque a le plus de Points de Victoire est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le départage s'effectue en vérifiant, dans cet ordre : quantité d'Épice, de Solari, d'Eau, de troupes en garnison.

MODULE DE LA CHOM

DUNE: IMPERIUM — INSURRECTION comprend une mini-extension : le Module de la CHOM. Nous vous recommandons de jouer sans au moins une fois afin de vous familiariser avec le jeu. Une fois que vous vous sentez à l'aise, vous pouvez ajouter le Module de la CHOM pour augmenter la profondeur de la stratégie.

MISE EN PLACE

Ajoutez ou modifiez les étapes suivantes de votre mise en place :

- A³** Mélangez les 20 contrats face cachée, puis retournez-en deux face visible et placez-les sur les emplacements délimités du plateau, sous le Conseil du Landsraad. Placez les 18 contrats restants face cachée dans la banque.



- C¹** Mélangez les 4 cartes Intrigue supplémentaires dans votre deck Intrigue.

- C²** Mélangez les 4 cartes Imperium supplémentaires dans votre deck Imperium.

- D** Un joueur peut choisir d'utiliser le Dirigeant *Shaddam Corrino IV* (bien que ce ne soit pas obligatoire).

MATÉRIEL



4 cartes Imperium,
4 cartes Intrigue,
et Shaddam Corrino IV
Les cartes supplémentaires
possèdent ce symbole.



20 jetons Contrat

Utilisés uniquement
avec l'extension
L'AVÈNEMENT D'IX



10 jetons Contrat
avec un dos contrasté

PRENDRE DES CONTRATS

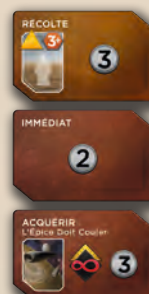


Lorsque vous jouez **sans** le Module de la CHOM, l'icône contrat signifie que vous gagnez simplement 2 Solari, comme indiqué sur le plateau. Mais lorsque vous jouez **avec** le Module de la CHOM, l'icône signifie que vous prenez l'un des deux contrats face visible du plateau et le mettez dans votre réserve. Lorsque vous prenez un contrat, remplacez-le par un autre contrat de la banque en le retournant face visible (si tous les contrats ont été pris par les joueurs, l'icône ne vous donne à nouveau plus que 2 Solari).

COMPLÉTER DES CONTRATS

Un contrat représente votre promesse de rendre un service à la CHOM. Ce n'est que lorsque vous aurez honoré votre promesse que vous recevrez un « paiement ».

- La plupart des contrats nomment un emplacement spécifique du plateau et sont complétés en envoyant un Agent sur cet emplacement.
- Un contrat de Récolte est complété en envoyant un Agent sur un emplacement Faiseur du plateau et en remportant la quantité d'Épice indiquée durant ce tour (le total incluant l'Épice provenant d'autres sources que l'emplacement lui-même).
- Le contrat Immédiat est complété dès qu'il est pris.
- Le contrat Acquérir L'Épice Doit Couler est complété dès que vous faites la prochaine acquisition de cette carte.



Lorsque vous complétez un contrat, annoncez-le, gagnez les récompenses représentées sur ce contrat et retournez-le face cachée. Conservez-le dans votre réserve, car certaines cartes se réfèrent aux « contrats complétés ».

Si vous prenez un contrat impliquant un emplacement du plateau où vous avez déjà envoyé un Agent ce tour-ci, vous devez attendre un prochain tour pour compléter ce contrat (en d'autres termes, vous devez déjà avoir le contrat au moment où vous envoyez votre Agent).

Jouer au Module de la CHOM avec L'AVÈNEMENT D'IX

L'extension *L'AVÈNEMENT D'IX* remplace l'un des lieux du plateau *INSURRECTION*, sur lequel vous pouvez prendre un nouveau contrat. En compensation, et pour donner plus rapidement l'occasion de compléter des contrats, *INSURRECTION* inclut 10 contrats supplémentaires (au dos différent) à utiliser spécifiquement lorsque vous jouez avec *L'AVÈNEMENT D'IX*.

Après avoir mis en place les 20 contrats standard, mélangez les 10 contrats *L'AVÈNEMENT D'IX* et distribuez-en deux à chaque joueur. Chaque joueur regarde les deux contrats reçus et choisit simultanément le contrat **avec lequel il souhaite débiter la partie** (en le plaçant face visible dans sa réserve). Remettez les contrats *L'AVÈNEMENT D'IX* qui n'ont pas été sélectionnés dans la boîte.



CLARIFICATIONS

Dame Jessica — Vous commencez la partie avec cette face du Dirigeant visible (et non Révérende Mère Jessica).

Dame Margot Fenring / Princesse Irulan — Vous « atteignez » 2 Influence même lorsque vous dépassez 2 si vous gagnez plusieurs Influence à la fois. Vous pouvez atteindre 2 Influence sur une faction donnée plus d'une fois par partie en perdant de l'Influence puis en la regagnant, bien que vous n'atteigniez 2 Influence qu'en montant sur la piste Influence, et non en y descendant.

Émissaire de la Guilde — Quand vous jouez cette carte pendant un tour Agent, vous devez défausser une carte.

Faveur de la Guilde Spatiale — Déplacer cette carte dans votre défausse depuis la zone de jeu durant le Nettoyage ne déclenche pas sa capacité de défausse.

Feyd-Rautha Harkonnen — Au moment de la mise en place, mettez le jeton Feyd sur le cran de gauche de la piste d'entraînement imprimée sur le Dirigeant. Lorsque le jeton atteint le cran de droite, il y reste jusqu'à la fin de la partie.

Shaddam Corrino IV — Lorsque vous jouez votre Chevalière pour envoyer un Agent sur un emplacement du plateau, la restriction l'Empereur de l'Univers Connue concernant le déploiement des unités dans le Conflit prend effet immédiatement.



Ces clarifications concernent les cartes de *INSURRECTION*. Le Module de la CHOM, sur la page ci-contre, est une nouveauté.

CONSEILS STRATÉGIQUES



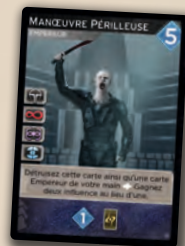
L'Eau est rare et précieuse sur Dune. Elle est cruciale pour récolter la précieuse Épice. La Guilde Spatiale peut vous approvisionner en fournitures vitales. Une autre alternative est de gagner les faveurs des Fremen et de rendre visite au Sietch Tabr.

L'Épice est une substance polyvalente, pouvant être utilisée de bien des manières. Trois factions offrent de précieux services en échange de quantités variables d'Épice.



Le Solari est la devise de l'Imperium et graisse les rouages du Conseil du Landsraad. Que vous cherchiez à réaliser des améliorations sous la forme d'un Maître d'Armes ou d'un siège au Haut Conseil, ou qu'il vous faille simplement quelques troupes supplémentaires, ne vous présentez pas les mains vides.

Souvenez-vous, quand vous faites l'acquisition de cartes pour votre deck, l'accès aux différentes Factions représente une partie de ce pour quoi vous payez. Veillez à ne pas vous priver des outils qui vous permettraient d'envoyer vos Agents sur les emplacements clefs du plateau.



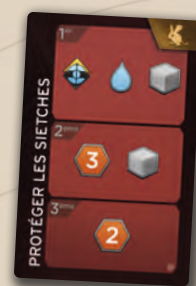
Gagner 2 Influence sur une Faction n'apporte pas seulement un Point de Victoire, mais débloquent également une capacité unique liée à cette Faction. Un nouvel emplacement devient disponible pour l'Empereur, la Guilde Spatiale et les Fremen. Plusieurs cartes augmentent en puissance pour le Bene Gesserit. Essayez de débloquent certaines de ces capacités rapidement et de les utiliser à votre avantage.

Quand vient le moment de remporter des Conflits, le positionnement est primordial. Plus vous attendez pour engager vos troupes, plus vous aurez d'informations lorsque vous le faites et moins vous laisserez de chances de réagir à vos adversaires.

Une victoire mineure remportée à moindre coût peut parfois valoir davantage lors d'un Conflit qu'une victoire plus importante chèrement acquise.

Les cartes Intrigue font que vous ne pouvez jamais être totalement certain de l'issue d'un Conflit.

Obtenir une Alliance avec l'une des Factions peut représenter un avantage important sur votre route vers la victoire. Prêtez attention aux adversaires qui essayent de vous dépasser et ne laissez pas passer une opportunité d'en faire de même avec eux !



Les Espions peuvent donner un sentiment de sécurité : leur capacité Infiltration signifie que vous ne pouvez pas être empêché d'envoyer un Agent sur un emplacement qu'ils espionnent. N'ayez pour autant pas peur de les rappeler pour Recueillir des Informations, particulièrement quand vous avez plusieurs Espions sur le terrain.

Les vers des sables de Dune sont une force de la nature phénoménale. Mais il est possible de devenir un cavalier des sables, avec l'aide des Fremen. Le processus prend un certain temps, vous pourriez donc vous faire distancer par les autres joueurs en milieu de partie, si vous optez pour cette voie. Assurez-vous de rentabiliser votre investissement, en attirant des vers des sables dès que vous en avez l'occasion, pour vous assurer les récompenses d'un Conflit. Même si vous ne remportez pas un Conflit, doubler les récompenses des deuxième et troisième places peut s'avérer important !



COMBINER *INSURRECTION* AVEC D'AUTRES PRODUITS *DUNE : IMPERIUM*

DUNE : IMPERIUM — *INSURRECTION* est compatible avec tous les produits *DUNE : IMPERIUM* précédents.

AJOUTER *L'AVÈNEMENT D'IX*

- Lors de la mise en place, conservez le plateau superposable de la CHOM plié et ne recouvrez que le coin supérieur droit du plateau *INSURRECTION*. Cela créera une nouvelle section CHOM et recouvrira les emplacements du plateau Hall de l'Assemblée et Recueillir le Soutien au Landsraad, tout en laissant inchangés les autres emplacements du plateau *INSURRECTION* du Landsraad.
- *L'AVÈNEMENT D'IX* ayant été imprimé avant *INSURRECTION*, le plateau superposable de la CHOM et le plateau IX n'ont pas de poste d'observation. **Jouez comme si chacun des deux plateaux disposait d'un poste d'observation** : un poste est connecté à Expédition Interstellaire et Contrebande, l'autre est connecté à Négociation de Technologie et Cuirassé.
- Nous vous recommandons de ne pas ajouter les cartes Conflit de *L'AVÈNEMENT D'IX*. Vous pouvez les ajouter si vous le souhaitez, mais cela rendra la correspondance d'icônes bataille un peu plus difficile (vous aurez cependant besoin d'une carte Conflit III supplémentaire pour jouer au mode Partie Épique, auquel cas vous devriez ajouter *Suprématie Économique*).
- Utiliser *Ilesa Ecaz* nécessite les cartes *Espace Plissé* de *DUNE : IMPERIUM* (autorisez *Ilesa Ecaz* à faire l'acquisition des cartes *Espace Plissé*, même si personne d'autre ne peut en faire l'acquisition).



AJOUTER *IMMORTALITÉ*

- La Station de Recherche d'*INSURRECTION* a beau être différente de celle du plateau de jeu original de *DUNE : IMPERIUM*, vous devriez tout de même la recouvrir avec le plateau superposable Station de Recherche.



COMBINER AVEC *DUNE : IMPERIUM*

- Nous vous recommandons de ne pas ajouter les cartes Conflit de *DUNE : IMPERIUM*. Vous pouvez les ajouter si vous le souhaitez, mais cela rendra la correspondance d'icônes bataille plus difficile.
- *INSURRECTION* n'utilisant pas de Mentat, vous devriez retirer la carte Intrigue *Recrutement Calculé* (et la carte Conflit *Faire le Tri dans le Chaos*, si vous avez choisi d'utiliser les cartes Conflit de *DUNE : IMPERIUM*).
- Vous pouvez mélanger toutes les autres cartes Intrigue et Imperium avec *INSURRECTION* si vous le souhaitez, ou créer votre propre sélection de cartes issues de *DUNE : IMPERIUM* et *INSURRECTION*.



Accédez aux règles et aux clarifications les plus récentes dans la Foire aux Questions (sélectionnez « Français » dans le menu déroulant) :

<http://www.duneimperium.com/FAQ>

Vous souhaitez améliorer votre expérience *DUNE : IMPERIUM* — *INSURRECTION* ? Jetez un œil à l'application d'accompagnement Dire Wolf Game Room sur PC, smartphone et tablette.

CRÉDITS

DIRE WOLF DIGITAL

Conception

Paul Dennen

Producteur Exécutif

Scott Martins

Direction Artistique et Conception Graphique

Clay Brooks, Nate Storm

Illustration des Cartes

Clay Brooks, Atilla Guzey, Derek Herring, Kenan Jackson, Chris Mercado,
Brett Nienburg, Raul Ramos, Nate Storm, Dan Taylor

Production

Evan Lorentz, Marshall Britt

Développement du Jeu

Justin Cohen, Paul Dennen, Caleb Vance

Développement Supplémentaire du Jeu

Phil Amylon, Andy Clautice, Julia Duga, Evan Lorentz,
Kevin Spak, Yuri Tolpin, Jay Treat

GALE FORCE 9

Producteur et Responsable de Marque

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

Co-Producteur

John-Paul Brisigotti

VERSION FRANÇAISE PAR LUCKY DUCK GAMES

Traduction

Albin Chevrel

Maquette

Marek Baranowski

Relecteur et responsable éditorial

Elric Rozet

Distribution

Davy Spychala

Marketing et événementiel

Guillaume Poueys, Théo Vitte

Remerciements spéciaux à tous ceux impliqués dans la création de ce jeu :

Brian Herbert, Kevin J. Anderson, Byron Merritt, et les Herbert Properties, LLC

Nos partenaires de Legendary Entertainment

Tous les incroyables membres de l'équipe Dire Wolf Digital
ainsi que leurs amis et leurs familles,
qui ont aidé à tester *DUNE : IMPERIUM — INSURRECTION*.



www.direwolfdigital.com

[f/direwolfdigital](https://www.facebook.com/direwolfdigital)
[@direwolfdigital](https://twitter.com/direwolfdigital)



luckyduckgames.com/fr

[f/LuckyDuckGamesFR](https://www.facebook.com/LuckyDuckGamesFR)
[@luckyduckgamesfr](https://www.instagram.com/luckyduckgamesfr)



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

Published by: Dire Wolf Digital

© 2024 Dire Wolf Digital, Inc. Tous droits réservés.

Version française par Lucky Duck Games, ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.

DUNE : IMPERIUM — INSURRECTION est publié sous licence Gale Force Nine, une entreprise du Battlefront Group.

DUNE © 2024 Legendary. Tous droits réservés.



GUIDE DES ICÔNES ET TERMES SUPPLÉMENTAIRES



Acquérir. Certaines cartes ont une zone d'acquisition spéciale, représentée sous leur coût. Vous bénéficiez de cet effet une fois, au moment où vous faites l'acquisition de la carte (et non pas plus tard, lorsque vous la jouez de votre main).



Agent. Vous pouvez gagner votre troisième Agent (qui a été placé à côté du plateau lors de la mise en place) grâce à l'emplacement Maître d'Armes, puis l'utiliser pour le reste de la partie.

Alliance — Vous ne pouvez utiliser cet effet que si vous possédez le jeton Alliance de la Faction représentée. (Une Alliance avec la Guilde Spatiale est représentée ici.)



Alliance :



Icônes Bataille. Lorsque vous remportez un Conflit et prenez cette carte dans votre réserve, regardez si vous possédez une autre carte face visible avec la même icône bataille (Krys, Souris du Désert ou Orni). Le cas échéant, retournez cette paire de cartes face cachée et gagnez 1 Point de Victoire.



En Fin de Partie, vous pouvez faire correspondre l'**icône bataille joker** avec n'importe laquelle des trois icônes bataille de votre réserve. Retournez cette paire face cachée et gagnez 1 Point de Victoire.



Contrat. Si vous jouez sans le Module de la CHOM, gagnez 2 Solari. Si vous jouez avec le Module de la CHOM, prenez un contrat face visible (ou, s'il n'en reste aucun, gagnez 2 Solari).



Contrôle. Si vous remportez un Conflit avec une récompense de Contrôle (sur Arrakeen, la Raffinerie d'Épice ou le Bassin Impérial), placez votre marqueur Contrôle sur le drapeau sous l'emplacement correspondant du plateau (en remplaçant l'éventuel marqueur d'un adversaire). Lorsqu'une carte Conflit est révélée pour un emplacement que vous contrôlez déjà, vous pouvez déployer une troupe de votre réserve dans ce Conflit.



Défaussez une carte au choix de votre main (ce symbole, ou toute autre occasion où il vous est indiqué de défausser une carte, ne vous permet pas de défausser de carte Intrigue, sauf indication contraire).



Piochez une carte de votre deck. Si votre deck est vide, remélangez votre pile de défausse, dans votre réserve, afin de former un nouveau deck, puis continuez à piocher.



Piochez une carte Intrigue du deck Intrigue. Gardez-la face cachée jusqu'à ce que vous la jouiez. Vous pouvez la regarder à tout moment.

Lien Fremen — Vous pouvez utiliser cet effet si vous avez au moins une *autre* carte Fremen en jeu. Deux cartes ayant le Lien Fremen peuvent s'activer mutuellement, peu importe l'ordre dans lequel elles sont jouées (voir En Jeu).

En jeu — Les cartes que vous jouez lors de vos tours Agent et révèlez lors de votre tour Révélation restent face visible et « en jeu » jusqu'à ce que vous nettoyez à la fin de votre tour Révélation (à moins qu'elles ne soient d'abord détruites).

Influence — Vous ne pouvez bénéficier de cet effet que si vous possédez au moins la quantité d'Influence indiquée sur la Faction donnée (ici, au moins 2 Influence sur les Fremen).



2 Influence :



Gagnez de l'Influence sur la Faction représentée : Empereur, Guilde Spatiale, Bene Gesserit, ou Fremen.



Gagnez une, deux, ou perdez une Influence. Choisissez l'une des quatre Factions (lorsque vous gagnez deux Influence, vous ne pouvez pas choisir deux Factions différentes).



Faiseur. Les emplacements du plateau dotés d'une icône Faiseur gagnent chacun 1 Épice bonus lors de la Phase 4 : Faiseurs si aucun Agent n'y est présent. Lorsque vous envoyez un Agent sur l'un de ces emplacements du plateau, vous gagnez également toute l'Épice bonus qui s'y trouve.



Prenez un jeton **Hameçons à Faiseur** de la banque si vous n'en possédez pas déjà un. Placez-le dans votre garnison pour le reste de la partie ; il vous rend capable d'attirer des vers des sables. Si cette icône est suivie de deux points, elle signifie que vous devez déjà avoir un jeton Hameçons à Faiseur dans votre réserve pour obtenir l'effet qui suit.



Payer un coût. Une flèche indique un coût (à gauche de la flèche, ou au-dessus) et un effet (à droite de la flèche, ou en dessous). Si vous ne payez pas le coût, vous n'obtenez pas l'effet. Un tel coût, sur une carte, n'est pas obligatoire. Vous ne pouvez pas payer un coût plus d'une fois par tour (excepté lorsqu'un ver des sables double une récompense d'une carte Conflit).



Persuasion [montant indiqué]. Vous recevez principalement de la Persuasion depuis la zone Révélation de vos cartes. Vous l'utilisez pour acquérir des cartes Imperium ou Réserve, en payant le coût indiqué dans le coin supérieur droit de la carte.



Rappelez un Agent. Rappelez l'un de vos Agents du plateau sur votre Dirigeant (mais pas l'Agent que vous avez envoyé ce tour-ci). Vous pouvez à nouveau l'utiliser lors d'un autre tour Agent de la même manche.



Rappelez un Espion. Rappelez l'un de vos Espions d'un poste d'observation sur le plateau dans votre réserve.



Ressources : Solari, Épice, Eau. Lorsque vous gagnez une ressource ou que vous en payez une en tant que coût, elle est prise de la banque ou y est remise (pour les Solari ou l'Épice, gagnez ou payez le montant indiqué).

Repliez — Lorsque vous repliez une troupe, déplacez-la du Conflit vers votre garnison.



Ver des Sables. Sans effet si le Conflit en cours est protégé par le Bouclier. Sinon, attirez et déployez un ver des sables : prenez-le dans la banque et placez-le sur votre quadrant du Conflit.



Vous pouvez retirer le jeton **Bouclier** du plateau.



Chevalière. Lorsque vous jouez votre carte *Chevalière* au cours d'un tour Agent, utilisez la capacité Chevalière (avec l'icône correspondante) de votre Dirigeant.



Espion. Placez un Espion : prenez-le dans votre réserve et placez-le sur un poste d'observation inoccupé du plateau (certains effets limitent le placement ; par exemple «  sur  » signifie que le poste d'observation doit être connecté à un emplacement du plateau ). Si vous n'avez pas d'Espion dans votre réserve, vous pouvez d'abord rappeler l'un de vos Espions sans effet.



Vol d'Intrigue. Chaque adversaire ayant quatre cartes Intrigue ou plus doit vous en donner une (sélectionnée au hasard).



Épée. Chaque épée ajoute 1 point de force à votre total de force dans le Conflit.



Détruisez une carte Intrigue de votre choix de votre main.



Détruisez une carte de votre main, de votre défausse, ou en jeu. Remettez-la dans la boîte : elle ne sera plus utilisée pour le restant de la partie. (Les cartes Réserve sont remises dans leur pile de Réserve à la place.) Détruire est optionnel à moins qu'il ne s'agisse d'un coût à payer, ou qu'une carte ne vous indique de la détruire.



Troupe. Recrutez une troupe : prenez-la dans votre réserve et placez-la dans votre garnison sur le plateau de jeu. (Si vous recrutez cette troupe en envoyant un Agent sur un emplacement de Combat, vous pouvez la déployer dans le Conflit.)



Insurrection — Cette icône apparaît dans le coin inférieur droit de toutes les cartes de cette extension. Elle sert uniquement de référence.



Point de Victoire. Lorsque vous gagnez un Point de Victoire, montez votre marqueur Score d'un cran sur la piste de Score. Lorsque vous en perdez un, descendez votre marqueur Score d'un cran.