

# DUNE

## IMPERIUM

## CARTES DE LA MAISON HAGAL – PARTIES SOLO & DEUX JOUEURS

Les cartes de la Maison Hagal sont utilisées pour contrôler de manière automatique les adversaires (appelés « Rivaux » dans la suite de ces règles) qui rivalisent avec vous lors des parties solo ou à deux joueurs. Ces Rivaux dépêchent des Agents pour occuper les emplacements du plateau et vous affrontent dans les Conflits en recrutant et en y déployant des troupes.

Les Rivaux sont affectés par les cartes et les emplacements du plateau qui affectent les adversaires (ou « joueurs »), s'ils disposent des ressources spécifiées.

Vous souhaitez enrichir votre expérience *DUNE : IMPERIUM* ? Essayez l'application compagnon *Dire Wolf Game Room* sur votre PC, smartphone ou tablette. Vous pouvez l'utiliser à la place des cartes physiques de la Maison Hagal pour fluidifier votre partie !

### AGENTS

Lors de la Phase 2 : Tours des Joueurs, un Rival jouera des tours Agent, mais ne jouera pas de tour Révélation.

Lorsqu'un Rival joue un tour Agent, révéléz la carte du dessus du deck Maison Hagal. Cette carte enverra un Agent sur l'emplacement du plateau révélé, si cet emplacement n'est pas occupé. Si cet emplacement est occupé, ignorez la carte et continuez à révéler des cartes jusqu'à ce que vous révéléz un emplacement inoccupé.

Quand le deck Maison Hagal est épuisé, ou si la carte *Remélangez* est révélée, remélangez immédiatement les cartes Maison Hagal afin de former un nouveau deck.

Lorsqu'un Rival envoie un Agent sur un emplacement du plateau, ignorez tous les coûts et les effets habituels de cet emplacement. Il ne reçoit à la place que les effets indiqués sur la carte révélée :



Le Rival monte sur la piste Influence indiquée. Il ne gagne aucun bonus de la piste Influence, mais prendra une Alliance de Faction si possible.



Le Rival utilise la capacité Chevalière de son Dirigeant. (Partie solo uniquement.)



Le Rival recrute une troupe de sa réserve pour chacune de ces icônes. Si la carte révélée est un emplacement de Combat, déployez-les dans le Conflit. Sinon, placez les troupes dans sa garnison.

Lorsqu'un Rival envoie un Agent sur un emplacement de Combat, il déploie également jusqu'à deux troupes de sa garnison (si possible) sur le Conflit. Faites ainsi même si la carte elle-même ne recrute aucune troupe (par exemple une carte *Récolte d'Épice*).

### Cartes Récolte d'Épice

Si la carte révélée est une carte *Récolte d'Épice*, suivez ses instructions. Si la carte envoie l'Agent d'un Rival récolter de l'Épice, retirez toute l'Épice bonus de cet emplacement. (Dans une partie à deux joueurs, remettez-la dans la banque. Lorsque vous jouez en Solo, suivez les règles de Partie Solo pour la *Récolte d'Épice*.)



### COMBAT

Lorsque la Phase 3 : Combat débute, chaque Rival ayant au moins une troupe dans le Conflit gagne un bonus de Combat. Dans l'ordre du tour, révéléz la carte du dessus du deck Maison Hagal. (Si vous révéléz la carte *Remélangez*, suivez les instructions pour remélanger le deck et révéléz à nouveau.) Ignorez tout ce qui est sur la carte révélée à l'exception des icônes d'épée en bas de la carte. Sur la Piste de Combat, avancez le marqueur Combat du Rival du nombre d'épées ainsi révélé. Les joueurs peuvent ensuite jouer des cartes Intrigue Combat avant de résoudre le Combat.

## PARTIES À DEUX JOUEURS

Lors d'une partie à deux joueurs, un joueur fictif, le Rival, entre en compétition contre votre adversaire et vous. Incarnant la Maison Hagal, il a pour rôle de vous gêner, et opère selon ses propres règles. Il ne collecte aucune ressource, ne construit pas de deck, n'obtient pas de récompense, et ne marque pas de Points de Victoire. Il utilise en revanche les cartes Maison Hagal selon les principes détaillés plus tôt : il envoie ses Agents occuper des emplacements du plateau et rivalise avec vous dans les Conflits grâce au déploiement de ses troupes.

### MISE EN PLACE

Choisissez une couleur pour la Maison Hagal. Placez un de ses cubes sur une des cases du bas de la piste d'Influence de chacune des quatre Factions. Mettez le reste de ses cubes dans sa réserve. **Elle commence sans aucune troupe dans sa garnison.**

Retirez du deck Maison Hagal les trois cartes Arrakeen portant la mention « 1J » dans leur coin supérieur droit. Mélangez les cartes restantes et placez-les, ainsi que les trois Agents de la Maison Hagal, près de sa réserve.

### PENDANT LA PARTIE

Après chacun des tours Agent du Premier Joueur, la Maison Hagal agit, tant qu'il lui reste un Agent dans sa réserve, selon la méthode décrite ci-dessus. De ce fait, le nombre de tours qu'elle joue chaque manche peut varier : si un joueur possède un Maître d'Armes mais pas l'autre, elle pourra jouer trois tours lors d'une manche, puis deux au cours de la suivante.

Étant donné que la Maison Hagal ne peut pas obtenir de récompense d'un Conflit, elle ne peut jamais prétendre au contrôle d'un emplacement du plateau. En revanche, si elle remporte un Conflit pour un emplacement du plateau actuellement contrôlé par un autre joueur, retirez le marqueur Contrôle de ce joueur.

# PARTIE SOLO

Dans une partie Solo, vous faites face à **deux** Rivaux qui (une fois de plus) n'utilisent pas les règles du jeu normales. Ni l'un ni l'autre ne construit de deck, mais ils disposent d'autres puissants avantages et partagent le même but : gagner la faveur des factions les plus puissantes de l'Imperium et contrôler le commerce de l'Épice sur Arrakis ! Si l'un ou l'autre atteint 10 Points de Victoire, il déclenchera la fin de la partie... et pourrait bien vous vaincre !

## MISE EN PLACE

Sélectionnez un niveau de difficulté à partir du tableau de droite.

Choisissez deux Dirigeants, un pour chaque Rival. Au cours de la partie, ces Rivaux utiliseront uniquement la capacité Chevalière de leur Dirigeant, ignorant leur capacité de gauche. Vos Rivaux ne peuvent pas jouer Paul Atréides ou Helena Richèse. (Pour votre première partie solo, Comte Memnon Thorvald et Glossu « La Bête » Rabban sont recommandés.)

Choisissez une couleur pour chaque Rival. Placez un des cubes de chacun sur une des cases du bas de la piste d'Influence de chacune des quatre Factions. Placez dans leur garnison le nombre de troupes correspondant à la difficulté sélectionnée, et le reste dans leur réserve. Placez deux de leurs Agents dans leur réserve et insérez le Maître d'Armes (troisième Agent) de chaque Rival dans le paquet Conflit, en plaçant par-dessus le nombre exact de cartes indiqué pour la difficulté sélectionnée.

Retirez du dek Maison Hagal toutes les cartes portant la mention « 2J » dans leur coin supérieur droit (la carte *Remélangez* et trois cartes *Arrakeen*). Mélangez les cartes restantes et placez le deck près de vos Rivaux.

Si votre niveau de difficulté le nécessite, placez un jeton 5 Solari sur l'emplacement du Mentat. Cela signifie que pour cette partie, cet emplacement du plateau coûte 5 Solari au lieu de 2 !

Vos Rivaux et vous commencez chacun avec 1 eau, plus les ressources supplémentaires indiquées pour le niveau de difficulté sélectionné.

Le Rival à votre gauche prend le marqueur Premier Joueur.

## Difficulté

La mise en place change selon le niveau de difficulté sélectionné :

	Mercenaire (Novice)	Sardaukar (Vétéran)	Mentat (Expert)
Vos ressources de départ supplémentaires	1 Solari 1 Épice	—	—
Jeton 5 Solari sur l'Emplacement du Mentat	Non	Oui	Oui
Troupes de départ dans la garnison des Rivaux	—	3	3
Cartes Conflit au-dessus des Maîtres d'Armes rivaux	5	4	3
Ressources de départ supplémentaires des Rivaux	—	1 carte Intrigue	1 carte Intrigue

**Kwisatz Haderach** (Expert+) : vous ne pouvez de surcroît pas gagner de Maître d'Armes.

## TOURS DES RIVAUX

Lors de la Phase 2 : Tours des Joueurs, vos Rivaux jouent chacun des Tours Agent en séquence avec vous, tant qu'il leur reste un Agent dans leur réserve. (Utilisez la méthode décrite précédemment.)

Lorsqu'un Rival utilise *Récolte d'Épice* pour envoyer un Agent sur un emplacement du plateau, il gagne toute l'Épice qui s'y trouve (Épice de base et Épice bonus). Placez les ressources accumulées dans la réserve du Rival.

Les Rivaux gagnent des Points de Victoire grâce aux Conflits et aux pistes Influence, aussi bien en atteignant 2 Influence sur une Faction qu'en acquérant les jetons Alliance. Ils ne reçoivent pas de bonus en atteignant 4 Influence sur une Faction.

## COMBAT

En plus des Points de Victoire et de l'Influence, les Rivaux obtiennent les récompenses de première et deuxième places des Conflits, même celles qu'ils ne prennent ordinairement par sur les emplacements du plateau :

Ils obtiennent Solari, Épice, eau et cartes Intrigue. Conservez-les dans la réserve du Rival, afin de les dépenser comme expliqué ci-dessous.

Ils gagnent le Contrôle des emplacements du plateau et placent leur marqueur Contrôle sur le drapeau sous l'emplacement. Dans les tours suivants, ils gagnent le bonus de Contrôle lorsqu'un Rival ou vous-même y envoyez un Agent. Ils reçoivent également le bonus défensif d'une troupe si un Conflit pour cet emplacement du plateau est révélé ultérieurement.

Ils gagnent le Mentat et l'utilisent comme Agent lors de la manche suivante.

### Dépenser des Ressources

Lorsqu'un Rival dispose des ressources indiquées, il les dépense immédiatement pour gagner un Point de Victoire.



## RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES POUR LES RIVAUX

**Maîtres d'Armes** — Lorsque vous révélez la carte Conflit posée au-dessus des Maîtres d'Armes des Rivaux, vos Rivaux reçoivent chacun immédiatement leur troisième Agent : ils l'utiliseront lors de la manche en cours et pour le restant de la partie.

**Choix** — Lorsqu'un Rival gagne de l'Influence et doit choisir sur qui, il choisit la Faction sur laquelle il a le moins d'Influence. En cas d'égalité (ou dans le cas d'un choix n'impliquant pas d'Influence), vous décidez pour le Rival.

**Monopoliser le Marché** — Pour les besoins de cette carte Intrigue, traitez chaque Rival comme ayant deux cartes *L'Épice Doit Couler*. (Il vous en faudra vous-même trois pour obtenir 2 Points de Victoire.)

**Déploiement des Troupes Expert** — Lors d'une partie en difficulté Expert, vos Rivaux sont plus regardants quant au déploiement des troupes dans un Conflit. Lors de l'affrontement d'une carte Conflit I ou II, un Rival ne déploiera pas ses troupes s'il mène déjà de deux troupes ou plus (il les garde à la place dans sa garnison). Pour une carte Conflit III, plus critique, un Rival recommencera à déployer toutes les troupes possibles à chaque occasion.