

# D U N E I M P E R I U M

## GUIDE DES EMPLACEMENTS DU PLATEAU

Chaque emplacement du plateau est expliqué dans ce document, dans l'ordre alphabétique.

Les emplacements de Combat sont identifiés. (Souvenez-vous : il s'agit des emplacements du plateau arborant l'illustration d'un désert ainsi que des épées croisées.) Lorsque vous envoyez un Agent sur un emplacement de Combat, vous pouvez déployer n'importe quel nombre de troupes recrutées ce tour-ci dans le Conflit, dont les troupes recrutées par la carte que vous avez jouée. De plus, vous pouvez déployer jusqu'à deux troupes supplémentaires de votre garnison.



### Arrakeen

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



### Conspirer

Icône d'Agent : Empereur  
Coût : 4 Épice  
Gagnez une Influence sur l'Empereur.  
Gagnez 5 Solari, recrutez deux troupes et piochez une carte Intrigue.



### Bassin de Hagga

Icône d'Agent : Commerce d'Épice  
Emplacement de Combat  
Coût : 1 eau  
Gagnez 2 Épice, ainsi que l'Épice bonus accumulée sur l'icône Faiseur.



### Distilles

Icône d'Agent : Fremen  
Emplacement de Combat  
Gagnez une Influence sur les Fremen.  
Gagnez 1 eau.



### Bassin Impérial

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



### Espace Plissé

Icône d'Agent : Guilde Spatiale  
Gagnez une Influence sur la Guilde Spatiale.  
Faites l'acquisition d'une carte Espace Plissé de la Réserve.



### Carthag

Icône d'Agent : Cité  
Emplacement de Combat  
Recrutez une troupe et piochez une carte Intrigue.  
Le joueur qui contrôle Carthag gagne 1 Solari.



### La Grande Étendue

Icône d'Agent : Commerce d'Épice  
Emplacement de Combat  
Coût : 2 eau  
Gagnez 3 Épice, ainsi que l'Épice bonus accumulée sur l'icône Faiseur.



### Conclure un Contrat

Icône d'Agent : Commerce d'Épice  
Gagnez 3 Solari.



### Guerriers Endurcis

Icône d'Agent : Fremen  
Emplacement de Combat  
Coût : 1 eau  
Gagnez une Influence sur les Fremen.  
Recrutez deux troupes.





### Hall de l'Oratoire

Icône d'Agent : Landsraad  
Recrutez une troupe.  
Lors de votre tour Révélation, gagnez 1 Persuasion si l'un de vos Agents se trouve ici.



### Haut Conseil

Icône d'Agent : Landsraad  
Coût : 5 Solari

Vous ne pouvez envoyer qu'un Agent à cet endroit par partie. Placez votre jeton Conseiller sur un siège vide du Conseil (à la droite de l'emplacement). Pour le reste de la partie, gagnez 2 Persuasion lors de chacun de vos tours Révélation.



### Long-Courrier

Icône d'Agent : Guilde Spatiale  
Emplacement de Combat  
Coût : 6 Épice  
Gagnez une Influence sur la Guilde Spatiale.  
Recrutez cinq troupes et gagnez 2 eau.



### Maître d'Armes

Icône d'Agent : Landsraad  
Coût : 8 Solari  
Vous ne pouvez envoyer qu'un Agent par partie à cet endroit. Gagnez votre Maître d'Armes (votre troisième Agent, placé près du plateau lors de la mise en place). Placez-le sur votre Dirigeant. Pour le reste de la partie (dont cette manche-ci) vous avez trois Agents.



### Mentat

Icône d'Agent : Landsraad  
Coût : 2 Solari  
Piochez une carte. Si le Mentat est présent sur l'emplacement, prenez-le et placez-le sur votre Dirigeant. Vous pouvez l'utiliser comme l'un de vos Agents pour jouer un tour Agent cette manche-ci. Lors de la Phase 5 : Rappel, remettez-le ici.



### Rallier des Troupes

Icône d'Agent : Landsraad  
Coût : 4 Solari  
Recrutez quatre troupes.



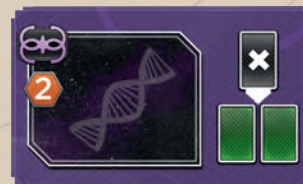
### Richesse

Icône d'Agent : Empereur  
Gagnez une Influence sur l'Empereur.  
Gagnez 2 Solari.



### Secrets

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



### Sélection Génétique

Icône d'Agent : Bene Gesserit  
Coût : 2 Épice  
Gagnez une Influence sur le Bene Gesserit.  
Détruisez une carte pour piocher deux cartes.



### Sietch Tabr

Icône d'Agent : Cité  
Emplacement de Combat  
Prérequis : vous devez avoir au moins 2 Influence sur les Fremen.  
Recrutez une troupe et gagnez 1 eau.



### Station de Recherche

Icône d'Agent : Cité  
Emplacement de Combat  
Coût : 2 eau  
Piochez trois cartes.



### Vendre le Mélange

Icône d'Agent : Commerce d'Épice  
Coût : de 2 à 5 Épice  
Gagnez la quantité de Solari indiquée sous la quantité d'Épice payée. Vous ne pouvez pas faire plusieurs échanges dans le même tour.