

DUNE

IMPERIUM

INSURRECTION

PARTIES À SIX JOUEURS

Sur Arrakis, un chef mystérieux nommé Muad'Dib mène une guerre depuis les profondeurs du désert, menaçant les réserves de la substance la plus précieuse de l'Univers : le Mélange. À l'insu de l'Empereur, Muad'Dib place ses pions pour s'emparer du Trône du Lion lui-même !

Dans une partie à six joueurs, les joueurs forment deux équipes de trois, chacune menée par un Commandeur : Muad'Dib ou Shaddam Corrino IV. Quatre autres dirigeants forment des paires pour devenir les Alliés de leur Commandeur respectif.

Chaque joueur dispose de son propre marqueur Score, et la Fin de Partie est déclenchée de la même manière que lors d'une partie normale. Le score d'une équipe est déterminé par le total des scores individuels de chaque joueur de l'équipe.

Les Commandeurs ne disposent pas de leur propre armée et ne peuvent pas gagner de récompense des Conflits. Ils peuvent en revanche toujours recruter des unités ! À chaque fois qu'ils doivent gagner une unité, ils la recrutent pour l'un de leurs Alliés. De plus, chaque Allié **prend part à un Conflit individuellement**. Vous n'additionnez pas les forces des deux Alliés d'une même équipe. Les trois récompenses de chaque carte Conflit restent à prendre et sont donc décernées Allié par Allié. Rempporter et la première et la deuxième place d'un Conflit pourrait représenter une belle réussite pour votre équipe. Pour autant, les équipiers peuvent vouloir planifier qui va viser le prix principal du Conflit, et qui va se battre pour les restes !

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE



6 jetons Bonus Maître d'Armes



2 jetons Alliance

Grandes Maisons et Mondes Périphériques

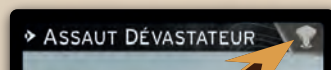


2 plateaux personnels

Empereur pour le joueur Shaddam
Fremen pour le joueur Muad'Dib

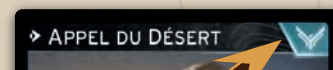


Deux decks de départ de 10 cartes



Joueur Empereur :

Argument Convaincant,
Puissance Corrino,
Livraisons Critiques,
Exiger des Résultats,
Assaut Dévastateur,
Orni Impérial (2),
Tente Impériale, À la
Recherche d'Alliés,
Chevalière



Joueur Muad'Dib :

Imposer le Respect,
Argument Convaincant,
Exiger l'Attention, Appel
du Désert, Accès Limité
au Landsraad (2),
À la Recherche d'Alliés,
Chevalière, Menacer
la Production d'Épice,
Usul

MATÉRIEL JOUEUR SUPPLÉMENTAIRE



2 disques

1 marqueur Score

1 jeton Conseiller



3 jetons Agent



Cube Faction



3 Espions

Le matériel ci-dessus est présent en bleu clair pour le joueur Muad'Dib (représenté) et gris pour le joueur Shaddam (non représenté).

MISE EN PLACE

Les joueurs choisissent les chefs et les équipes avant de s'asseoir à la table. Les Commandeurs s'asseyent en face l'un de l'autre, Muad'Dib au bas du plateau de jeu (« sur Arrakis ») et Shaddam en haut du plateau de jeu (« au Landsraad »). Les Alliés s'asseyent ensuite de chaque côté du chef adverse, de sorte à alterner d'une équipe à l'autre en suivant le sens horaire.

Modifiez ou complétez ensuite les étapes de mise en place normale comme suit :

A Utilisez le recto du plateau de jeu. Plusieurs changements y figurent, le plus notable étant que les Factions Empereur et Fremen sont remplacées par les Factions Grandes Maisons et Mondes Périphériques.

Chaque Commandeur prend un plateau personnel et le place devant lui, à côté de sa carte Dirigeant. Muad'Dib prend le plateau Fremen et Shaddam le plateau Empereur.

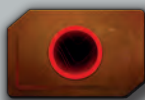
Placez les six jetons Alliance sur leur piste correspondante (les jetons Alliance Fremen et Empereur sont placés sur le plateau personnel de leur Commandeur respectif).



B Lors de la création du deck Conflit, n'utilisez pas de carte Conflit I. Le deck ne doit contenir que cinq cartes Conflit II, recouvrant les quatre cartes Conflit III mélangées. La partie ne durera donc au maximum que 9 manches.



C Le Module de la CHOM doit être utilisé (cf. page 16 du livret de règles principal). Ajoutez à leur deck les cartes Imperium et Intrigue associées. Avant de mélanger les contrats, mettez de côté les deux contrats Sardaukar tel que décrit sur le Dirigeant Shaddam Corrino IV.



E Muad'Dib et Shaddam prennent leur deck de départ Commandeur respectif au lieu du deck de départ standard.



Pour l'expérience la plus fidèle à l'histoire, nous recommandons que les différents Dirigeants soient assignés aux équipes comme indiqué ci-dessous. Sentez-vous cependant libre d'essayer diverses combinaisons et scénarios hypothétiques (tous les Dirigeants des produits *DUNE : IMPERIUM* précédents peuvent également être utilisés).

Alliés recommandés pour

Muad'Dib :

Gurney Halleck
Dame Jessica
Staban Tuek

Alliés recommandés pour

Shaddam Corrino IV :

Feyd-Rautha Harkonnen
Dame Margot Fenring
Princesse Irulan

Allié possible pour chacun :

Dame Amber Metulli

G Les Commandeurs (Shaddam et Muad'Dib) ne reçoivent pas tout le matériel personnel comme leurs Alliés. Ils n'ont ni troupe, ni marqueur Combat, ni marqueur Contrôle, ni Agent normal. Ils reçoivent bien des jetons Espions et deux disques.

G¹ À la place d'Agents normaux, les Commandeurs reçoivent un set trois jetons Agent. Ils commencent avec les deux jetons Agent marqués d'une seule flèche directionnelle et mettent le jeton pourvu de deux flèches (leur Maître d'Armes) de côté avec les autres Maîtres d'Armes.



Mettez également tous les jetons Bonus Maître d'Armes avec les Maîtres d'Armes, à côté du plateau de jeu.



G² Les Commandeurs placent un disque sur le « 4 » de la piste de Score (marqué d'un « C »). Chaque Allié place un disque sur le « 1 » (marqué d'un « A »).



G⁴ Les Alliés placent un cube Faction sur la case la plus basse de chaque piste Influence du plateau de jeu, comme à l'accoutumée. Ils ne placent aucun jeton Faction sur les plateaux personnels des Commandeurs.



Chaque Commandeur place son seul cube Faction sur la case la plus basse de la piste Influence de son plateau personnel, face à lui.

H Seuls les joueurs Allié piochent des cartes Objectif. Si les deux Objectifs Souris du Désert sont piochés par la même équipe, le joueur avec l'Objectif Souris du Désert 4/6J l'échange avec l'Allié adverse assis à côté de lui, de sorte que chaque équipe ait un Objectif Souris du Désert et un Objectif Krys.



NOUVEAUX CONCEPTS MAJEURS

ACTIVATION D'ALLIÉ

Les Commandeurs utilisent généralement cartes et emplacements du plateau comme n'importe quel autre joueur. Cependant, les Commandeurs ne disposent pas de troupe à recruter et déployer dans le Conflit, ni de cube sur les quatre pistes Influence du plateau de jeu. Lors de chacun de leurs tours, ils *activent* à la place un de leurs Alliés, qui reçoit tous les effets que le Commandeur ne peut pas utiliser directement.

Lors d'un tour Agent, l'Allié activé est déterminé par la flèche sur le jeton Agent que le Commandeur utilise : l'Allié assis soit à sa gauche, soit à sa droite (passé l'adversaire immédiatement adjacent). Lors de l'utilisation du jeton Maître d'Armes, le Commandeur choisit quel Allié activer pour ce tour.



Lors d'un tour Révélation, le Commandeur choisit quel Allié activer.

L'Allié actif prend la place du Commandeur dans les cas suivants :



De l'Influence est gagnée ou perdue sur une piste Influence du plateau de jeu.



Des unités sont recrutées ; la décision de déployer des unités dans le Conflit doit être prise.



Des épées sont appliquées à la force.

Muad'Dib envoie un Agent sur Guerriers Endurcis, dépense 1 Eau et active son Alliée, Dame Jessica. Le cube Faction de Muad'Dib sur la piste Influence Fremen monte d'un cran et Dame Jessica recrute deux troupes. Guerriers Endurcis est un emplacement de Combat. Dame Jessica peut donc déployer ces troupes dans le Conflit, ainsi que jusqu'à deux troupes supplémentaires de sa garnison.



Lors d'un tour suivant, Shaddam envoie un Agent sur Espionnage, dépensant 1 Épice et activant Feyd-Rautha. Feyd-Rautha ayant déjà 3 Influence sur le Bene Gesserit, il en gagne maintenant une de plus, monte d'un cran et obtient les bonus de Faction : l'Alliance et une carte Intrigue. Notez que Feyd-Rautha pioche la carte Intrigue du bonus, car c'est son cube Faction qui l'a atteint.

Si, lors du tour Révélation d'un Commandeur, un Allié n'ayant pas encore joué son propre tour Révélation est activé, ce dernier peut toujours recevoir les épées du Commandeur. L'Allié marque sa force maintenant, puis l'augmente plus tard, lors de son propre tour Révélation (ou ajuste sa force à 0 s'il n'a pas d'unité dans le Conflit à ce moment).

Un Commandeur peut forcer le déploiement ou le repli de troupes d'un Allié actif même une fois le tour Révélation de cet Allié joué. L'Allié ajuste son marqueur Combat en fonction. Cela permet à un Allié de prendre part à un Conflit dans lequel il n'était pas rentré lors de son propre tour Révélation. Mais, dans ce cas de figure, toute épée générée par cet Allié lors de son tour Révélation est perdue à cause de l'absence de coordination sur le champ de bataille.

COMMUNICATION

Bien que la communication soit encouragée, il est recommandé que les joueurs d'une même équipe ne puissent pas communiquer entre eux *en privé*. Cela inclut : murmurer des plans, s'envoyer des textos, montrer une carte à ses équipiers, etc. Cette règle a pour but de vous rappeler que vos moindres faits et gestes sont surveillés par les espions déployés dans tout l'Imperium.

Des groupes de jeu peuvent préférer instaurer des règles de communication différentes. C'est vous qui connaissez le mieux votre groupe !

PLATEAUX PERSONNELS



Chaque Commandeur possède un plateau personnel avec deux emplacements sur lequel il est seul à pouvoir envoyer un Agent. À chaque fois qu'il y envoie un Agent, il avance son cube Faction sur la piste Influence du plateau. Ces pistes Influence disposent de bonus, comme les pistes du plateau de jeu, mais ces bonus bénéficient à toute l'équipe du Commandeur..



Lorsque Muad'Dib atteint 1 ou 3 Influence sur la piste Influence Fremen, chaque membre de l'équipe gagne la récompense indiquée, 1 Épice ou 1 Eau.



Lorsque Shaddam atteint 1 ou 3 sur la piste Influence Empereur, chaque membre de l'équipe gagne la récompense indiquée, 1 Solari ou l'opportunité de placer un Espion.

De la même manière, chaque plateau personnel apporte un Point de Victoire au Commandeur lorsqu'il atteint 2 Influence, ainsi qu'une Alliance (avec son Point de Victoire associé) lorsqu'il atteint 4 Influence.



Seul Shaddam peut influencer la Faction Empereur et *seul Muad'Dib* peut influencer la Faction Fremen. Un Allié ne peut jamais impacter l'Influence du plateau personnel de son Commandeur.

NOUVEAUX CONCEPTS MAJEURS (SUITE)

INFLUENCE PARTAGÉE ET NOUVELLES FACTIONS

Bien qu'un Commandeur n'ait pas de cube Faction sur les quatre pistes Influence du plateau de jeu, ses Alliés lui donnent de l'Influence sur ces Factions. **L'Allié avec le plus d'Influence sur une Faction du plateau de jeu donne à son Commandeur la même quantité d'Influence.** C'est également le cas durant l'activation de l'autre Alliés.

Muad'Dib joue Préparer le Chemin, envoie un Agent à Carthag et active Gurney Halleck. Gurney n'a qu'1 Influence sur le Bene Gesserit. Mais puisque Dame Jessica, l'autre Alliée de Muad'Dib, a 2 Influence sur le Bene Gesserit, Muad'Dib pioche une carte.



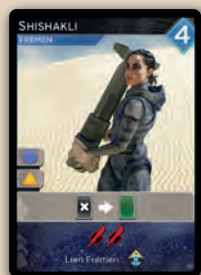
En raison de l'ajout de deux nouvelles Factions au plateau de jeu, deux des icônes Faction renvoient désormais à deux Factions différentes. Pour les prérequis et les effets de chaque carte et emplacement du plateau :



Chacun des quatre Alliés et Muad'Dib utilisent la Faction Grandes Maisons. Shaddam choisit entre les Factions Grandes Maisons et Empereur.



Chacun des quatre Alliés et Shaddam utilisent la Faction Mondes Périphériques. Muad'Dib choisit entre les Factions Mondes Périphériques et Fremen.



Lorsque Gurney Halleck révèle Shishakli et gagne l'effet Lien Fremen, Gurney gagne une Influence sur la Faction Mondes Périphériques. Lorsque Muad'Dib révèle Shishakli et gagne l'effet Lien Fremen, il peut soit gagner de l'Influence sur les Fremen, et monter son propre cube Faction sur son plateau personnel, soit gagner cette Influence sur les Mondes Périphériques, et monter le cube Faction de son Alliés actif sur la piste Influence Mondes Périphériques.

Shaddam envoie un Agent sur l'emplacement du plateau Transport et active Feyd-Rautha (pour ce faire, au moins un des Alliés de Shaddam doit avoir au moins 2 Influence sur la Guilde Spatiale ; pas nécessairement Feyd-Rautha !). Shaddam gagne 5 Solari et une Influence de son choix. Shaddam pourrait monter d'un cran l'un des cubes Faction de Feyd-Rautha, mais choisit à la place de gagner une Influence sur sa piste Influence Empereur personnelle.



TOURS DES JOUEURS

La Faction Grandes Maisons propose deux nouvelles icônes pouvant être utilisées par des coéquipiers pour s'entraider.



Renfort. Recrutez trois troupes, réparties comme vous le souhaitez entre les deux Alliés de votre équipe. Tout ou partie de ces troupes peuvent être déployées dans le Conflit.

Dame Jessica envoie un Agent sur Soutien Militaire. Elle choisit de recruter une de ses propres troupes et la place dans sa garnison, et permet à Gurney de recruter deux de ses propres troupes. Gurney déploie les deux troupes dans le Conflit. Puisque Soutien Militaire n'est pas un emplacement de Combat, Gurney ne peut pas déployer davantage de troupes ce tour-ci.



Échange. Choisissez un coéquipier et échangez : chacun d'entre vous peut donner à l'autre 1 ou plus d'un type de « bien d'échange » unique (cartes Intrigue, Épice, Eau ou Solari). L'un de vous (ou les deux) peut décider de ne rien donner à la place.

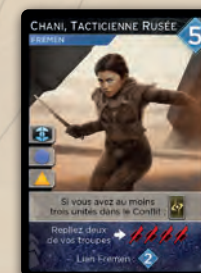
Princesse Irulan envoie un Agent sur Soutien Économique, gagne 1 Épice et choisit d'échanger avec Shaddam. Irulan donne deux de ses cartes Intrigue à Shaddam et en conserve une. Shaddam décide de donner 3 de son Épice à Irulan.

Plus tard, Muad'Dib joue Imposer le Respect. Ayant obtenu son Maître d'Armes, Muad'Dib choisit de détruire la carte pour échanger avec Dame Jessica. Muad'Dib lui donne une carte Intrigue. Dame Jessica dispose de peu de ressources et décide de ne rien échanger avec Muad'Dib.

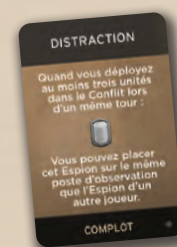
POSSESSION PARTAGÉE DES UNITÉS

Toutes les unités et les garnisons possédées par un Alliés actif sont également possédées par le Commandeur de cette équipe. Ce partage permet à certaines cartes d'être activées pendant le tour d'un Commandeur.

Lorsqu'un Commandeur joue Chani, Tacticienne Rusée pendant un tour Agent, il pioche une carte Intrigue si son Alliés actif a au moins trois unités dans le Conflit. Lorsqu'il joue Chani pendant un tour Révélation, il peut replier deux des troupes de son Alliés actif pour donner quatre épées à cet Alliés.



Lorsqu'un Commandeur recrute des unités pour un Alliés actif, le Commandeur et cet Alliés sont tous deux considérés comme ayant recruté ces unités. De la même manière, lorsque des unités sont déployées dans le Conflit pendant le tour d'un Commandeur, le Commandeur et son Alliés actif sont tous deux considérés comme ayant déployé ces unités.



Muad'Dib envoie un Agent sur Guerriers Endurcis, active Gurney Halleck et recrute deux troupes pour lui. Gurney décide d'engager ces troupes, plus deux autres de sa garnison, dans le Conflit. Muad'Dib peut jouer Distraction car il prend part au déploiement de ces unités.

Notez cependant qu'une carte Conflit remportée par des Alliés n'est pas également possédée par un Commandeur.

TOURS DES JOUEURS (SUITE)

Rangée Trône de Shaddam

Le plateau personnel de l'Empereur et la carte *Tente Impériale* permettent à Shaddam de déplacer des cartes de la Rangée Imperium vers une Rangée Trône spéciale. Lorsqu'il le fait, remplacez immédiatement la carte avec une nouvelle carte du deck Imperium.



Les cartes de la Rangée Trône ne peuvent être acquises que par Shaddam et ses Alliés (jamais par Muad'Dib ou ses Alliés). Ces cartes ne font plus partie de la Rangée Imperium (et ne peuvent pas être impactées par des cartes telles que *Manipulation*). La taille de la Rangée Trône est illimitée, elle peut donc être construite sur plusieurs manches si aucune des cartes n'est acquise.

MAÎTRES D'ARMES

L'Agent Maître d'Armes de chaque joueur ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie. À la fin d'une manche, si vous avez envoyé votre Maître d'Armes sur un emplacement du plateau, remettez-le dans la boîte. Si vous avez votre Maître d'Armes mais ne l'envoyez pas sur un emplacement du plateau lors d'une manche, gardez-le pour l'utiliser lors d'une manche future.



Lorsque vous gagnez votre Maître d'Armes, vous gagnez également un jeton Bonus Maître d'Armes que vous conservez pour le restant de la partie (même après avoir utilisé votre Maître d'Armes). Placez-le sur le plateau de jeu (les Alliés le placent dans leur garnison ; les Commandeurs le placent au bord de la zone Conflit, au plus proche de leur côté du plateau). Une fois que vous avez un jeton Bonus Maître d'Armes sur le plateau, ajoutez 2 épées à chaque tour Révélation que vous jouez.

PHASE 3: COMBAT

CARTES INTRIGUE COMBAT

Les joueurs jouent des cartes Intrigue Combat dans le sens horaire comme à l'accoutumée. Lors du tour d'un Commandeur, ce dernier peut jouer des cartes pour le compte d'un Allié ayant au moins une unité dans le Conflit, puis appliquer les effets à cet Allié (un Commandeur ne peut pas « diviser » une carte Intrigue Combat entre ses Alliés).

Muad'Dib joue Méthodes Douteuses et active Gurney Halleck. Muad'Dib choisit que Gurney perde 1 Influence sur les Mondes Périphériques pour gagner un total de 5 épées. Muad'Dib ne peut pas faire perdre l'Influence à son autre Allié (qui n'est pas actif), bien qu'il ait pu choisir de perdre lui-même 1 Influence sur les Fremen.



En cas d'égalité entre alliés

Lorsque deux Alliés d'une même équipe sont à égalité dans un Combat, l'un d'entre eux peut choisir de concéder la plus grande récompense à l'autre. S'ils sont à égalité pour la troisième récompense du Conflit, le joueur qui concède ne reçoit rien.

Gurney Halleck et Dame Jessica sont à égalité pour la première place d'un Conflit. Gurney concède la victoire à Dame Jessica, qui prend la première récompense (et est considérée comme ayant remporté le Conflit). Gurney prend la deuxième récompense.

FIN DE PARTIE

La Fin de Partie est déclenchée lors de la phase Rappel, comme en temps normal : si un joueur a au moins 10 Points de Victoire sur la piste Score, ou si le deck Conflit est épuisé. Les joueurs jouent d'abord leurs cartes Fin de Partie applicables, puis l'équipe avec le score combiné le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, combinez les ressources de chaque équipe et vérifiez les éléments de départage habituels entre les deux équipes.

Certaines cartes Intrigue Fin de Partie sont utiles pour les Commandeurs, quand d'autres sont inutiles. L'utilisation de l'icône échange est encouragée lorsqu'un joueur détient une carte Intrigue Fin de Partie qui ne serait utile qu'à un coéquipier.

- **Krys, Souris du Désert, Orni** — Un Commandeur ne peut pas détenir de carte Conflit et ne peut donc pas utiliser ces cartes en Fin de Partie.
- **Profits de la CHOM, Assurer le Commerce d'Épice, Alliance de l'Ombre** — Ces cartes représentent des sources potentielles de Points de Victoire pour les Commandeurs. Pour Alliance de l'Ombre, souvenez-vous que l'Influence d'un Commandeur sur une Faction est toujours la plus élevée de celles de ses deux Alliés.



INTÉGRER D'AUTRES PRODUITS *DUNE : IMPERIUM*

Cette section explique comment intégrer les précédents titres *DUNE : IMPERIUM* dans vos parties à six joueurs. Nous avons tenté de couvrir les questions les plus susceptibles d'être posées, mais veuillez noter que ces produits n'ont pas été créés dans l'idée de parties à six joueurs. Des cas peuvent sembler inhabituels, ou difficiles à trancher. Si vous faites face à une situation que ces règles ne couvrent pas, consultez d'abord la FAQ *DUNE : IMPERIUM* (à l'adresse www.duneimperium.com/FAQ, et sélectionnez « Français » dans le menu déroulant). Si vous avez immédiatement besoin d'une réponse en cours de partie, laissez Shaddam trancher. Le titre d'Empereur de l'Univers Connu a ses avantages.

Bien qu'*INSURRECTION* ne comporte aucune carte avec le coût ou l'effet « **Perdez une troupe** », celui-ci apparaît dans d'autres produits *DUNE : IMPERIUM*. Lorsqu'un Commandeur déclenche un effet incluant un tel coût, son Allié actif perd les troupes.

D'autres produits *DUNE : IMPERIUM* incluent du matériel fonctionnant « **lorsque vous remportez un Conflit** ». Ces effets sont inutilisables par les Commandeurs, puisqu'ils ne remportent jamais de Conflit.

DUNE : IMPERIUM

- **Exiger le Respect / Au Vainqueur...** — Ces cartes sont inutiles aux Commandeurs (échangez-les !).
- **Orni Mitrailleur / Test d'Humanité** — Les Commandeurs ne possèdent aucune troupe pendant les tours des autres joueurs. Un Commandeur ne perd donc jamais de troupe à cause de la carte d'un autre joueur. Pour *Test d'Humanité*, un Commandeur doit défausser une carte s'il le peut.
- **Kwisatz Haderach** — Cette carte n'autorise pas un autre joueur à envoyer un Agent sur le plateau personnel d'un Commandeur.
- **Plans au Sein de Plans** — Un Commandeur peut choisir d'utiliser son plateau personnel plutôt que la Faction du plateau de jeu avec la même icône.
- **La Voix** — Vous pouvez choisir un emplacement du plateau sur le plateau personnel d'un Commandeur.



IMMORTALITÉ

Les Commandeurs n'ajoutent pas les exemplaires d'*Expérimentation* à leur deck (et n'en retirent aucune carte).

Les Commandeurs n'ont ni jeton Recherche sur la piste Recherche, ni jeton Tleilaxu sur la piste Tleilaxu. Leur Allié actif reçoit les bénéfices (ainsi que tout bonus en résultant) à chaque fois qu'ils déclenchent une icône Recherche ou gagnent une icône Tleilaxu.

Un Commandeur a les mêmes marqueurs génétiques que son Allié le plus avancé sur la piste Recherche. C'est également le cas durant l'activation de l'autre Allié.

Lorsqu'un Commandeur génère un Spécimen, il provient de la réserve de son Allié actif. Un Commandeur peut dépenser uniquement les Spécimens de son Allié actif (pour payer un coût en spécimen sur une carte, ou acquérir une carte Tleilaxu).

Si vous jouez avec la variante Pousser jusqu'à 11, les Alliés commencent à 0 Point de Victoire (au lieu de 1). Les Commandeurs commencent en revanche toujours à 4 Points de Victoire.

- **Marché Noir** — Les Commandeurs n'activent aucun Allié lors de la Fin de Partie. Par conséquent, l'effet Fin de Partie de cette carte ne leur apporte rien.



L'AVÈNEMENT D'IX

Durant la mise en place, chaque joueur reçoit un contrat spécial *L'AVÈNEMENT D'IX*. Mélangez les contrats *L'AVÈNEMENT D'IX* et distribuez-en deux à chaque Allié. Ils en choisissent chacun un, le conservent et donnent l'autre à leur Commandeur. Le Commandeur garde l'un des deux contrats ainsi reçus, et remet l'autre dans la boîte.

Si un Commandeur veut placer un Négociateur, il doit prendre une troupe de la réserve de son Allié actif. Lorsqu'un Commandeur peut Acquérir une Technologie, il peut en réduire le coût en utilisant les Négociateurs de son Allié actif.

Les Commandeurs n'ont pas de Cargo sur la piste Expédition, mais peuvent bouger le Cargo de leur Allié actif. Si un Commandeur rappelle un Cargo, l'Allié actif gagne les récompenses résultant de ce rappel (en revanche, le Commandeur et l'Allié sont tous deux considérés comme ayant recruté les troupes qui en résulteraient).

Lorsqu'un joueur déclenche Dividendes sur la piste Expédition, chaque autre joueur gagne 1 Solari (dans les règles de *L'AVÈNEMENT D'IX*, chaque « adversaire » gagne 1 Solari, mais dans une partie à six joueurs, cela s'applique à vos adversaires comme à vos coéquipiers).

Grâce aux icônes Infiltration et à d'autres effets similaires, vous pouvez infiltrer des emplacements du plateau avec les Agents de vos coéquipiers en plus de ceux avec des Agents ennemis.

- **Chaumurky** — Si la partie finit par une égalité, l'équipe qui détient Chaumurky remporte la victoire.
- **Enregistreur de Voix** — Un Commandeur peut choisir d'utiliser son plateau personnel plutôt que la Faction du plateau de jeu avec la même icône.
- **Satellites Espions** — Puisque l'Influence d'un Commandeur sur une Faction est égale à l'Influence la plus élevée entre ses deux Alliés, le bénéfice de Fin de Partie de cette tuile Technologie lui sera difficile à obtenir. Il peut toujours dépenser l'Épice et détruire cette tuile Technologie pour un Point de Victoire.



Mode Partie Épique

Utiliser le mode Partie Épique de *L'AVÈNEMENT D'IX* pour un groupe de six joueurs occasionnera (dans la plupart des cas) une partie d'*INSURRECTION* de plus de 3 heures ! Mais l'expérience ainsi vécue a des chances d'être aussi épique que le nom le suggère !

Construisez le deck Conflit tel que décrit dans les règles du mode Partie Épique (en ajoutant *Suprématie Économique* à vos cartes Conflit III, pour un total de 10 cartes Conflit).

Vous pouvez choisir d'inclure ou non les autres cartes Conflit de *L'AVÈNEMENT D'IX*. Si vous le faites, certains Conflit peuvent ne pas récompenser le vainqueur avec une icône bataille.

Les Commandeurs n'ajoutent pas *Contrôler l'Épice* à leur deck (et n'en retirent aucune carte).

Chaque joueur pioche une carte Intrigue lors de la Mise en Place (Commandeurs inclus).

ICÔNES SUPPLÉMENTAIRES



Carte de départ Muad'Dib — Une carte avec cette icône fait partie du deck de départ du joueur Muad'Dib.



Renfort. Recrutez trois troupes, divisées comme vous le souhaitez entre les deux Alliés de votre équipe. Tout ou partie de ces troupes peuvent être déployées dans le Conflit.



Carte de départ Shaddam — Une carte avec cette icône fait partie du deck de départ du joueur Shaddam.



Récompense d'équipe. Chaque joueur de votre équipe gagne la récompense indiquée : 1 Solari, 1 Épice, 1 Eau, ou placer un Espion.



Échange. Choisissez un coéquipier et échangez : chacun d'entre vous peut donner à l'autre 1 ou plus d'un type de « bien d'échange » unique (cartes Intrigue, Épice, Eau ou Solari).

GUIDE DES EMPLACEMENTS DU PLATEAU SIX JOUEURS



Carthag

Icône Agent : Cité
Emplacement de Combat
Recrutez une troupe et piochez une carte Intrigue.



Technologie Controversée

Icône Agent : Fremen
Coût : 2 Épice
Gagnez une Influence sur les Mondes Périphériques. Piochez une carte Intrigue, piochez une carte et détruisez une carte.



Maîtrise du Désert

Icône Agent : Fremen
Emplacement de Combat
Gagnez une Influence sur les Fremen. Piochez une carte et gagnez 1 Épice.



Soutien Économique

Icône Agent : Empereur
Gagnez une Influence sur les Grandes Maisons et gagnez 1 Épice. Puis choisissez un coéquipier avec lequel échanger : chacun d'entre vous peut donner à l'autre 1 ou plus d'un type de « bien d'échange » unique (cartes Intrigue, Épice, Eau ou Solari).



Expédition

Icône Agent : Fremen
Gagnez une Influence sur les Mondes Périphériques. Prenez un contrat (ou, s'il n'en reste aucun, gagnez 2 Solari à la place).



Chaîne de Habbanya

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



Guerriers Endurcis

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



Soutien Militaire

Icône Agent : Empereur
Coût : 2 Épice
Gagnez une Influence sur les Grandes Maisons.
Recrutez trois troupes, réparties comme vous le souhaitez entre les deux Alliés de votre équipe. Tout ou partie de ces troupes peuvent être déployées dans le Conflit.



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 pour une seule utilisation. Placez un jeton Bonus Maître d'Armes sur le plateau. Pour le restant de la partie, lors de votre tour Révélation, gagnez 2 points de force.



Vastes Richesses

Icône Agent : Empereur
Gagnez une Influence sur l'Empereur.
Gagnez 3 Solari.