

DUNE

IMPERIUM

Il n'est dans tout l'Univers Connu de ressource plus précieuse que le Mélange, ou Épice. Présente uniquement sur la rude planète désertique Arrakis (connue également sous le nom de Dune), c'est en effet autour du contrôle de l'Épice que s'articulent nombre de conflits opposant les Grandes Maisons de l'Imperium. Ceux qui convoitent le pouvoir par son biais recherchent alliances et soutien afin de consolider leur position. Les conseillers siégeant au Landsraad. La CHOM et sa soif insatiable de profit. Le Bene Gesserit, au regard tourné vers l'avenir. La Guilde spatiale et son monopole sur le voyage à travers l'espace plissé. Les Fremen, guerriers endurcis du désert. Même l'Empereur n'est pas au-dessus de la lutte pour la domination. Le conflit est inévitable, et l'issue incertaine. Une chose est certaine, cependant :

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



À TRAVERS L'IMPERIUM

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

Remarque : le jeu contient deux Dirigeants pour chacune des quatre Grandes Maisons. Si vous cherchez l'expérience narrative la plus immersive possible, deux Dirigeants de la même Maison ne devraient pas être utilisés au cours de la même partie. Le jeu est cependant conçu pour autoriser des combinaisons inhabituelles de Dirigeants, qui pourraient apparenter vos parties 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 remplira vos coffres de Solari, la devise principale de l'Imperium.



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.



Dans l'univers de *Dune*, les ordinateurs (ou machines pensantes) ont été bannis il y a des millénaires, suite à une grande guerre au cours de laquelle l'Intelligence Artificielle a pratiquement détruit l'humanité. À l'issue de cette guerre, certains humains se sont consacrés à un entraînement rigoureux pour devenir des « calculateurs humains » appelés **Mentats**.



Le **Combinat des Honnêtes Ober Marchands** (ou simplement **CHOM**) est une organisation commerciale gigantesque s'étendant à travers tout l'Imperium. Si vous avez un besoin urgent de Solari, elle est toujours prête à conclure un accord.



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.



Les **Fremen** sont des guerriers féroces, et leur discipline de l'eau leur confère un avantage unique dans la lutte pour le contrôle de Dune. Leur aide est essentielle à la récolte de la précieuse Épice.



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.



Les gigantesques vers des sables de Dune règnent sur ses **déserts**, menaçant constamment ceux qui cherchent l'Épice de la planète. Mais vous devez affronter le désert pour mériter ses récompenses. Une bonne récolte peut ouvrir de nombreuses portes...

Cette page ne contient aucune règle. Vous pouvez passer à la page suivante si vous le souhaitez. Si vous n'êtes pas familier avec le monde de *Dune*, ou si vous souhaitez découvrir comment le plateau de jeu est relié à l'histoire, lisez ce qui suit.

MATÉRIEL



Plateau de jeu



Fiche Guide des Emplacements du Plateau



15 jetons Eau



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



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



18 cartes Conflit
4 Conflit I
10 Conflit II
4 Conflit III



40 cartes Intrigue



Mentat



4 jetons Alliance



24 cartes Réserve
8 Contact d'Arrakis
10 L'Épice Doit Couler
6 Espace Plissé



67 cartes Imperium



8 Dirigeants
Au verso, un rappel de la Séquence du Tour



Marqueur Premier Joueur



4 jetons Baron Harkonnen
Utilisés avec le Dirigeant Baron Vladimir Harkonnen

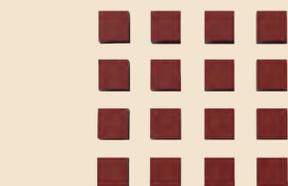
MATÉRIEL DU JOUEUR



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)

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



16 cubes



2 disques
1 marqueur Score
1 jeton Conseiller



3 marqueurs Contrôle



3 Agents



Marqueur Combat

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



Utilisé uniquement lors d'une partie en Solo ou à Deux Joueurs



31 cartes Maison Hagal



Fiche de règles Cartes de la Maison Hagal

MISE EN PLACE

A Disposez le plateau dans votre zone de jeu, puis placez-y le matériel suivant :

A¹ Couchez le Mentat sur l'emplacement Mentat.

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 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 10 cartes Conflit II et placez-en 5 face cachée par-dessus les cartes Conflit III.

Mélangez les 4 cartes Conflit I et placez-en une 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 :

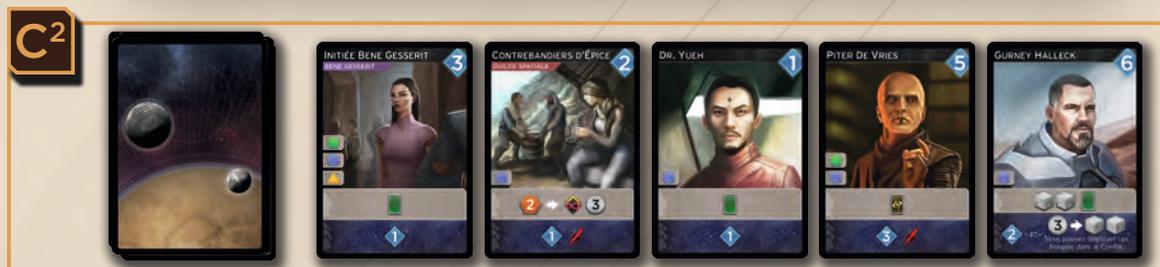
C¹ Mélangez le deck Intrigue et placez-le face cachée.

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

C³ Placez les cartes Réserve en trois piles à côté de la Rangée Imperium : une pile *Contact d'Arrakis*, une pile *L'Épice Doit Couler*, une pile *Espace Plissé*.

D Chaque joueur prend un Dirigeant et le place devant lui. Vous pouvez les choisir ou laisser faire le hasard.

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 : *Paul Atreides*, *Glossu « La Bête » Rabban*, *Comte Memnon Thorvald*, ou *Comte Ilban Richèse*.



Vous souhaitez enrichir votre expérience de *DUNE : IMPERIUM* avec des modes de jeu exclusifs ? Essayez l'application compagnon *Dire Wolf Game Room* sur PC, smartphone ou tablette !

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.



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 restants. Ils ne sont pas considérés comme étant limités : si vous en manquez, utilisez le substitut de votre choix.

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. 

F¹, G⁶



E



D, G¹



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

H Déterminez aléatoirement le premier joueur. Il prend le marqueur Premier Joueur.

Les parties en Solo et à Deux Joueurs requièrent une mise en place supplémentaire. Retrouvez ces instructions sur la fiche de règles séparée : Cartes de la Maison Hagal.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE ET CONCEPTS MAJEURS

OBJECTIF

Vous êtes le Dirigeant de l'une des Grandes Maisons du Landsraad. 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 y 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.

En cas de contradiction, l'effet d'une carte prime toujours sur les règles du jeu !

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 dans la description de la phase 2 (pages 8 à 10), tandis que les emplacements du plateau sont détaillés sur la fiche séparée Guide des Emplacements du Plateau.

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

L'Agent Mentat

Le Mentat est un Agent indépendant spécial que vous pouvez temporairement ajouter à vos propres Agents pour une manche. Pour des informations supplémentaires, consultez la section consacrée à l'Emplacement Mentat sur la fiche séparée Guide des Emplacements du Plateau.



FACTIONS

Les quatre Factions de *DUNE : IMPERIUM* 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 du rôle de chacune de ces Factions dans l'univers de *Dune*.



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 de trois emplacements du plateau : Carthag, Conspirer et Secrets. (Mais cherchez d'autres opportunités sur les cartes, partout où vous voyez 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 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 cartes Conflit 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 tour sont détaillés dans les trois 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.



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 a déjà un.

Vous devez payer tout coût ou respecter tout prérequis de l'emplacement sélectionné. Si vous ne pouvez pas remplir ces conditions, vous ne pouvez pas y envoyer votre Agent.

La zone Agent de la carte jouée peut 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 ne peut être révélée que pendant un tour Révélation.

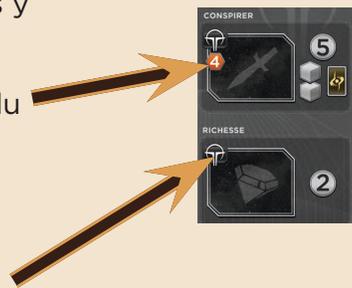


Coûts des Emplacements du Plateau

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 Empereur du plateau. L'emplacement du dessus, « Conspirer », requiert que vous payiez 4 Épice pour y envoyer un Agent.

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



Influence du Sietch Tabr

L'emplacement du plateau Sietch Tabr possède une condition unique. Vous devez posséder au moins 2 Influence sur les Fremen pour y envoyer un Agent.



Les sept icônes Agent différentes sont :

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



Cette carte *Légion Sardaukar* 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 Landsraad vous permet de l'envoyer sur l'un des cinq emplacements du Landsraad à la place.

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) que vous devez payer pour obtenir l'effet (à droite ou en dessous de la flèche). Vous ne pouvez pas payer le coût plus d'une fois, et ne pouvez donc bénéficier qu'une fois de l'effet. Vous n'êtes pas cependant jamais obligé de payer ce coût. Dans ce cas, vous n'obtiendrez pas l'effet.



Lorsque vous jouez Camp Fremen, vous pouvez décider de ne pas payer 2 Épice. Vous ne recruterez alors pas 3 troupes. (Et vous ne pouvez pas payer 4 Épice pour recruter 6 troupes).

TOUR DU JOUEUR - TOUR AGENT (SUITE)

Déployer des Troupes dans le Conflit

Au début de chaque manche, une nouvelle carte Conflit est révélée, offrant des récompenses aux joueurs qui participeront au Combat.

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.)

Garder des troupes en garnison ne vous rapportera cependant rien. 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 (Guerriers Endurcis et Distilles).

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. Toute troupe recrutée, mais que vous choisissez de ne pas déployer dans le Conflit, est placée dans votre garnison comme en temps normal.



Bonus de Contrôle

Certaines cartes Conflit (expliquées plus en détail dans la description de la Phase 3 : Combat) récompensent un joueur contrôlant l'un des trois emplacements de Dune : Arrakeen, Carthag ou le Bassin Impérial, selon le nom de la carte. Si vous remportez le Conflit nommé, prenez un **marqueur Contrôle** de votre réserve et placez-le sur le drapeau, sous l'emplacement correspondant du plateau.

Tant que votre marqueur Contrôle est sur 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 Carthag, 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 sur le Conflit.



Récolter l'Épice

Sur le plateau, les trois emplacements d'Arrakis arborant un Faiseur permettent la récolte d'Épice : la Grande Étendue, le Bassin de Hagga et le Bassin Impérial. Lorsque vous y envoyez un Agent, vous gagnez en Épice la valeur de base indiquée sur l'emplacement, ainsi que le bonus d'Épice qui s'y serait accumulé. (Détails dans la description de la Phase 4 : Faiseurs.)

Lorsque vous envoyez un Agent au Bassin de Hagga, vous gagnez 2 Épice de la banque et prenez le bonus d'Épice qui s'y est accumulé.



John 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. John 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.



Abby joue Duncan Idaho pour envoyer un Agent à Carthag. Le marqueur Contrôle de John s'y trouve depuis une manche précédente. Il prend donc 1 Solari de la banque.

Sur cet emplacement, Abby recrute une troupe et pioche une carte Intrigue. Avec Duncan Idaho, elle choisit de payer 1 eau pour recruter une autre troupe et piocher une carte de son deck.

Abby pourrait placer ses deux nouvelles troupes dans sa garnison. Mais Carthag est également un emplacement de Combat, et elle sent qu'elle peut triompher de John. 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, mais pas une troisième.)

Ned décide de mettre son tour à profit pour constituer ses forces en vue d'un combat futur. Il joue Initiée Bene Gesserit pour envoyer un Agent sur Rallier des Troupes. Il doit payer 4 Solari en tant que coût supplémentaire de l'emplacement. Il pioche une carte de son deck avec Initiée Bene Gesserit. Il recrute quatre troupes avec Rallier des Troupes. Il ne s'agit en revanche pas d'un emplacement de Combat : il ne peut donc pas déployer de troupe dans le Conflit et les place dans sa garnison à la place.



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 (voir ci-contre).



AJUSTEMENT DE LA FORCE

Totalisez votre force pour le Combat de cette manche.

Chaque troupe que vous possédez **dans le Conflit** vaut 2 points de force. (Les troupes de votre garnison ou de votre réserve n'y contribuent pas.)

 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 immédiatement 0 et ne peut plus être augmentée par aucun moyen, y compris par les épées sur vos cartes révélées.

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 *Contact d'Arrakis* ou *L'Épice Doit Couler* de la Réserve. (Les cartes *Espace Plissé* sont acquises depuis l'emplacement du plateau du même nom, tel que décrit dans la fiche séparée Guide des Emplacements du Plateau.)

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 contient toujours 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).

John n'a plus d'Agent quand débute son tour, il joue donc un tour Révélation. Il révèle les trois cartes qu'il lui reste en main : Espion Impérial, Orni de Contrebandier et Stilgar.

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

Les cartes de John lui donnent 4 Persuasion. Il en utilise 3 pour acquérir la carte Voyage Spatial depuis la Rangée Imperium et il la 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 John, aucune carte disponible ne coûte 1.

John 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 Espion Impérial et 3 épées de Stilgar. Il place son marqueur de Combat sur le 8 de la piste de Combat.

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

La phase continue. John ne jouera plus avant la phase de Combat, après qu'Abby et Ned auront également joué un tour Révélation.



X PHASE 3 : COMBAT

Avant que le Combat se résolve durant cette phase, les joueurs ont 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.)

Quelques cartes Intrigue Combat ont un effet « lorsque vous remportez un Conflit ». Ne les jouez pas avant d'avoir résolu le Combat. Attendez d'avoir gagné, puis jouez-les (avant de passer à la phase suivante).



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 récompense la plus élevée de la carte Conflit. Le joueur en deuxième position remporte la deuxième récompense. Dans une **partie à 4 joueurs (uniquement)**, le joueur en troisième position remporte la troisième récompense.

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.

Égalités

Lorsque des joueurs sont à égalité pour la première place, personne ne remporte le Conflit. Les joueurs à égalité reçoivent chacun la deuxième récompense. (Dans une partie à 4 joueurs, si deux joueurs sont à égalité pour la première place, les deux autres joueurs sont toujours en compétition pour la troisième récompense.)

Lorsque les joueurs sont à égalité pour la deuxième place, ils reçoivent chacun la troisième récompense.

Les joueurs à égalité pour la troisième place ne reçoivent rien.



Quand commence la Phase de Combat, John a 8 points de force et Abby en a 6. John détient le marqueur Premier Joueur, mais il est déjà en tête du Conflit. Il passe sans jouer de carte Intrigue Combat.

Abby lui succède et joue une carte Intrigue, Embuscade, qui lui octroie 4 points de force supplémentaires : elle avance donc son marqueur de Combat sur 10.

Ned est le joueur suivant dans l'ordre du tour, mais il n'a aucune troupe dans le Conflit. Sa force est de 0 et il ne peut pas prendre part à cette phase.

C'est maintenant au tour de John. 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.



Abby, satisfaite de sa victoire, passe également.

Avec 10 points de force, Abby remporte le Conflit. La récompense du haut de la carte Conflit Siège d'Arrakeen lui confère 1 Point de Victoire et le contrôle d'Arrakeen. Elle avance son marqueur Score d'une case sur la piste de Score et place un de ses marqueurs Contrôle sur le drapeau sous l'emplacement Arrakeen du plateau.

John remporte la deuxième récompense et prend 4 Solari de la banque.

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



PHASE 4 : FAISEURS

Lors de cette phase, l'Épice peut s'accumuler sur certains emplacements du plateau. Vérifiez chacun des trois emplacements avec une icône Faiseur : la Grande Étendue, le Bassin de Hagga et le Bassin Impérial. S'il n'y a aucun Agent sur l'emplacement, placez-y 1 Épice provenant de la banque (sur la zone délimitée pour le bonus d'Épice). L'Épice est ajoutée au bonus d'Épice qui pourrait déjà y être présent depuis une manche précédente.

Un Agent est présent sur le Bassin Impérial. (John l'y a placé plus tôt cette manche-ci.) Il n'y a en revanche aucun Agent sur la Grande Étendue ou le Bassin de Hagga : chacun de ces emplacements reçoit donc 1 Épice bonus. 1 Épice bonus d'une manche précédente se trouvait déjà sur la Grande Étendue, 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 :

- Renvoyez le Mentat sur son emplacement dédié au Landsraad (s'il ne s'y trouve pas déjà).
- 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. Le Mentat et les Agents des joueurs sont donc renvoyés sur leurs emplacements respectifs et le marqueur Premier Joueur est passé dans le sens horaire, à Abby. Une nouvelle manche commence alors, avec la Phase 1.

CLARIFICATIONS

Baron Vladimir Harkonnen — Pour utiliser la capacité Coup de Maître, au moment de la mise en place, choisissez deux des quatre jetons Baron Harkonnen et placez-les sur votre Dirigeant, face Faction cachée. (Remettez les deux autres dans la boîte sans les montrer à vos adversaires.) Une fois par partie, révélez vos choix comme indiqué pour recevoir votre récompense.

Exiger le Respect — Si vous remportez un Conflit vous récompensant par de l'Épice, vous pouvez d'abord prendre l'Épice, puis l'utiliser pour payer cette carte Intrigue. (Vous pouvez aussi jouer *Au Vainqueur...* afin de gagner l'Épice pour ensuite jouer *Exiger le Respect*.)

Kwisatz Haderach — Vous pouvez jouer cette carte pour jouer un tour Agent même s'il ne vous reste plus d'Agent en réserve, puisqu'elle vous laisse envoyer un Agent déjà placé sur un emplacement du plateau. Vous pouvez renvoyer un Agent sur l'emplacement où il se trouvait déjà.

Si un emplacement du plateau ne peut être utilisé qu'une fois par partie (Haut Conseil, Maître d'Armes), vous ne pouvez pas utiliser *Kwisatz Haderach* pour y envoyer un Agent plus d'une fois. Vous ne pouvez pas surmonter *La Voix* et envoyer un Agent sur un emplacement du plateau où vous ne pouvez pas envoyer d'Agent.

Si vous déplacez un Agent hors d'un emplacement doté d'une icône Faiseur et que cet emplacement reste vide jusqu'à la Phase 4, l'Épice bonus s'y accumule normalement.

FIN DE PARTIE

Si la Fin de Partie est déclenchée, vous pouvez jouer et résoudre vos cartes Intrigue Fin de Partie. Ensuite, le joueur ayant le plus de Points de Victoire est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, la victoire va, dans l'ordre, à celui qui possède le plus : d'Épice, de Solari, d'eau, ou enfin de troupes en garnison.

La Voix — Utilisez un de vos marqueurs Contrôle disponibles pour désigner l'emplacement du plateau choisi, puis retirez-le à votre prochain tour. (*La Voix* n'empêche vos adversaires d'envoyer des Agents à cet emplacement que pour un tour.)

Cet effet empêche *Kwisatz Haderach* d'envoyer un Agent à l'emplacement du plateau que vous avez choisi.

Paul Atréides / Goûte-Poison — Vous ne pouvez pas regarder la carte du dessus de votre deck s'il est vide. (Vous ne remélangez pas votre pile de défausse et ne constituez pas un nouveau deck si vous ne devez pas piocher de carte.)

Recrutement Calculé — Cette carte Intrigue ne vous permet de prendre le Mentat qu'à sa position initiale au Landsraad.

Suspension Bindu — Cette carte Intrigue ne peut être jouée qu'au tout début de votre tour, avant de faire quoi que ce soit d'autre. Piochez alors une carte de votre deck, puis vous pouvez choisir de mettre immédiatement fin à votre tour ou de le continuer normalement.

Test d'Humanité — Les adversaires effectuent leur choix en commençant par le joueur à votre gauche et en continuant dans le sens horaire. Chaque adversaire doit choisir une condition qu'il peut remplir : il ne peut pas défausser si sa main est vide, ou perdre une troupe déployée s'il n'en a aucune. La défausse n'est pas aléatoire : un adversaire qui choisit de défausser choisit quelle carte défausser.

CONSEILS STRATÉGIQUES



L'eau est rare et précieuse sur Dune. Elle est cruciale pour récolter la précieuse Épice. Tournez-vous vers les Fremens si vous vous retrouvez dans le besoin.

L'Épice est une substance polyvalente, pouvant être utilisée de bien des manières. Un surplus trouvera bien sûr toujours acheteur. La CHOM ou l'Empereur seront heureux de vous en débarrasser en échange de Solari. La Guilde Spatiale ne négocie l'Épice qu'en très grandes quantités, mais si vous pouvez répondre à leurs besoins, vous constaterez que leurs vaisseaux long-courriers facilitent grandement le déplacement d'un nombre important de troupes vers Dune.



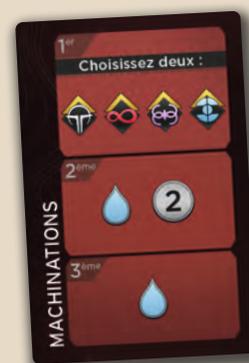
Le Solari est la devise de l'Imperium et graisse les rouages du Conseil du Landsraad. Que vous cherchiez à réaliser des améliorations sous la forme d'un Maître d'Armes ou d'un siège au Haut Conseil, ou que vous ayez simplement un besoin urgent

d'aide sous forme de quelques troupes supplémentaires ou d'un Mentat, ne vous présentez pas les mains vides.

Souvenez-vous, quand vous faites l'acquisition de cartes pour votre deck, une partie de ce pour quoi vous payez est l'accès aux différentes Factions. Veillez à ne pas vous retrouver sans les outils nécessaires pour envoyer vos Agents sur des emplacements clés du plateau.



Chacune des Factions propose un emplacement de plateau doté d'un coût et un sans coût. Les emplacements sans coût vous aideront tout de même à gagner de l'Influence sur une Faction tandis que vous rassemblez les ressources nécessaires aux autres emplacements.



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 dissimulatrices du Bene Gesserit constituent une bonne source de cartes Intrigue, cartes qui vous laisseront prendre vos adversaires par surprise. Elles ont également la capacité de détruire des cartes de votre deck, ce qui peut l'améliorer et vous aider à trouver vos cartes les plus fortes plus vite et plus souvent.



Accédez aux règles et aux clarifications les plus récentes dans la Foire aux Questions :

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

DIRE WOLF DIGITAL

Conception

Paul Dennen

Producteur Exécutif

Scott Martins

Conception Artistique et Graphique

Clay Brooks, Brett Nienburg, Nate Storm

Illustration des Cartes

Clay Brooks, Atilla Guzey, Derek Herring, Kenan Jackson,
Brett Nienburg, Raul Ramos, Nate Storm

Production

Evan Lorentz

Développement du Jeu

Justin Cohen, Paul Dennen

Développement Supplémentaire du Jeu

Corey Burkhart, Evan Lorentz, Sam Pardee,
Luis Scott-Vargas, Kevin Spak, Yuri Tolpin

GALE FORCE 9

Producteur et Responsable de Marque

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

Co-Producteur

John-Paul Brisigotti

ÉDITION FRANÇAISE

Traduction

Albin Chevrel

Relecture

MeepleRules.fr, Siegfried Würtz

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*



www.direwolfdigital.com

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

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



ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne

luckyduckgames.com/fr

[f / Lucky Duck Games Francophone](https://www.facebook.com/LuckyDuckGamesFrancophone)



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

Publié par : Dire Wolf Digital

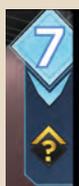
© 2021 Dire Wolf Digital, LLC. Tous droits réservés.

Dune : Imperium est publié sous licence Gale Force Nine, une entreprise du Battlefront Group.

DUNE © 2021 Legendary. Tous droits réservés.



GUIDE DES ICÔNES ET TERMES SUPPLÉMENTAIRES



Acquerir. 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 par exemple).



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.)



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



Contrôle — Si vous remportez un Conflit avec une récompense de Contrôle (sur Arrakeen, Carthag 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.

Défausser — Sauf indication contraire, quand vous devez défausser une carte, prenez une carte de votre main (pas une carte Intrigue) pour la placer dans votre défausse.



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.

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).



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



Faiseur. Les trois emplacements du plateau dotés d'une icône Faiseur gagnent chacun un bonus d'1 Épice 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.



Faites l'acquisition d'une carte Espace Plissé de la Réserve.



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



Gagnez une, deux, ou perdez une Influence. Choisissez celle des quatre Factions sur laquelle votre Influence est altérée (Lorsque vous gagnez deux Influence, vous ne pouvez pas choisir deux Factions différentes.)

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.)



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).



Mentat. Prenez le Mentat depuis son emplacement sur le plateau et placez-le sur votre Dirigeant. Vous pouvez l'utiliser pendant cette manche comme l'un de vos Agents pour jouer un tour Agent supplémentaire. Vous ne pouvez pas le prendre s'il se trouve déjà sur un Dirigeant ou sur un autre emplacement, à moins de le recevoir comme récompense d'un Conflit. Dans ce cas, vous le prenez où qu'il soit, et le conservez pendant la manche suivante.



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). Vous ne pouvez pas payer un coût plus d'une fois par tour pour bénéficier plusieurs fois de l'effet. Vous n'êtes pas obligé de payer un coût, mais si vous ne le faites pas, vous ne bénéficiez pas de l'effet.

Perdez une troupe — Lorsque vous perdez une troupe, remettez-la dans votre réserve (et non pas dans votre garnison).



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.



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 paquet Intrigue. Gardez-la face cachée jusqu'à ce que vous la jouiez. Vous pouvez la regarder à tout moment.



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.

Rappelez — Lorsque vous rappelez l'un de vos Agents, remettez-le sur votre Dirigeant. Vous pouvez à nouveau l'utiliser lors d'un tour Agent dans la même manche.

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



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.)



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.)



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