

D U N E

I M P E R I U M

L'AVÈNEMENT D'IX



ÉTENDRE L'IMPERIUM

Avec *L'AVÈNEMENT D'IX*, élargissez votre compréhension du vaste univers de Dune. Cette extension de *Dune : Imperium* permet notamment de redécouvrir un acteur clé de la scène galactique dont le jeu de base avait limité le rôle, et d'en introduire un nouveau, non moins redoutable.



Chaque Grande Maison possède des parts dans la CHOM, ou Combinat des Honnêtes Ober Marchands. L'entreprise fixe les prix des marchandises, et coordonne les ventes et leur approvisionnement avec la coopération de la Guilde Spatiale (qui fournit les vaisseaux et la navigation interstellaire).



La planète Ix est connue à travers tout l'Imperium pour sa technologie. Les machines « non-pensantes » ixiennes sont tellement avancées qu'elles ont la réputation de violer les limites morales. Des interrogations... vite balayées par leur évidente utilité.

MATÉRIEL



Plateau de la CHOM
(à superposer)



Plateau Ix



4 cartes Conflit

2 Conflit I
1 Conflit II
1 Conflit III



17 cartes Intrigue



18 tuiles Technologie



4 jetons Fouineur

Utilisés avec la Dirigeante
Tessia Vernius



35 cartes Imperium



6 Dirigants

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



9 cartes
Maison Hagal



2 cartes de
référence Rival

MATÉRIEL DU JOUEUR



1 disque
jeton Cargo



2 cuirassés

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

Utilisé uniquement en mode
Partie Épique



1 carte de départ *Contrôler l'Épice*

MISE EN PLACE

Lorsque vous jouez avec L'AVÈNEMENT D'IX, ces étapes modifient et s'ajoutent à la mise en place du jeu de base.

1 Placez le plateau superposable de la CHOM sur le coin supérieur droit de votre plateau de jeu de base (en recouvrant les sections Landsraad et CHOM d'origine).

2 Placez le plateau Ix à côté du plateau de jeu.

Mélangez les 18 tuiles Technologie face cachée, puis divisez-les en trois piles de 6 tuiles. Placez les piles sur les trois emplacements du plateau Ix, puis retournez face visible la tuile du dessus de chaque pile.



3 Mélangez les nouvelles cartes Conflit à celles que vous possédez déjà.

Bien que vous choisissiez aléatoirement parmi davantage de cartes, vous créerez toujours le deck Conflit de la même manière : vous devez avoir un deck de 10 cartes avec 1 carte Conflit I sur le dessus, 5 cartes Conflit II au milieu, et enfin 4 cartes Conflit III en dessous.



Dans le jeu de base, toutes les cartes Conflit III étaient utilisées au cours d'une partie. Il vous en restera désormais une, que vous remettrez dans la boîte avec les autres cartes Conflit inutilisées.

4 Ajoutez les autres nouvelles cartes à celles du jeu d'origine :

Mélangez les 17 cartes Intrigue au deck Intrigue.



Mélangez les 35 cartes Imperium au deck Imperium avant de former la Rangée Imperium.



Ajoutez les 6 nouveaux Dirigeants à ceux que vous possédez déjà. Les joueurs peuvent prendre n'importe quel Dirigeant, du jeu de base ou de l'extension.



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



5 Chaque joueur prend le nouveau matériel de sa couleur.

Placez les deux cuirassés dans votre réserve (avec le reste de votre matériel de départ).



Placez le Cargo sur la case la plus basse de la piste d'Expédition.



Pour les parties Solo et à Deux Joueurs, consultez les règles de mise en place supplémentaires en page 8.

Pour jouer au nouveau mode Partie Épique (qui utilise les cartes *Contrôler l'Épice*), reportez-vous à la page 10.

TUILES TECHNOLOGIE

L'AVÈNEMENT D'IX permet aux joueurs d'avoir accès à la technologie et aux machines ixiennes. Ces nouvelles capacités sont représentées par 18 tuiles Technologie uniques.

ACQUÉRIR DES TUILES TECHNOLOGIE



L'icône **Acquérir une Technologie** est la seule manière d'obtenir une tuile Technologie. À chaque fois que vous la déclenchez (sur un emplacement du plateau ou sur une carte), vous pouvez acquérir **une** tuile Technologie du plateau Ix. Il n'y a pas de limite au nombre de tuiles Technologie qu'un joueur peut posséder.

Pour acquérir une tuile Technologie, choisissez une tuile face visible du dessus de l'une des trois piles, payez le coût en Épice qui y figure et placez-la face visible dans votre réserve. Enfin, s'il reste des tuiles dans la pile où vous avez choisi votre tuile Technologie, retournez la tuile supérieure de cette pile face visible. S'il n'en reste pas, cette pile reste vide, et vous aurez moins de choix lors des futures actions d'acquisition d'une tuile Technologie.

Il existe deux manières de réduire le coût d'une tuile Technologie, mais jamais en dessous de 0.



Réductions sur Technologie. Lorsqu'un -1 ou -2 Épice apparaît dans le coin de l'icône Acquérir une Technologie, le coût de la tuile Technologie est réduit d'autant d'Épice. Vous ne pouvez pas combiner les réductions de plus d'une icône.



Négociation de Technologie. À chaque fois que vous déclenchez cette icône, depuis un emplacement du plateau ou une carte, vous pouvez prendre une troupe de votre réserve et la placer en tant que Négociateur sur le plateau Ix, sur la bannière à la gauche des tuiles Technologie. (Si vous n'avez aucune troupe dans votre réserve, rien ne se passe.)

Votre Négociation de Technologie portera ses fruits plus tard, lors de l'utilisation d'une icône Acquérir une Technologie. Vous pouvez à ce moment renvoyer dans votre réserve n'importe quel nombre de vos Négociateurs depuis le plateau Ix. Pour chaque Négociateur ainsi renvoyé, réduisez le coût de la tuile Technologie que vous achetez d'1 Épice. Vous pouvez combiner cet effet avec une Réduction sur Technologie.



C'est le tour Agent de Bodie. Il envoie un Agent sur Négociation de Technologie. En plus d'1 Persuasion qu'il obtiendra plus tard lors de son tour Révélation, il peut désormais soit Acquérir une Technologie avec une réduction d'1 Épice, soit envoyer une troupe de sa réserve sur Ix en tant que Négociateur. Il choisit la première option, sélectionne Centre de Stockage des Déchets, qui coûte 3 Épice, depuis l'une des trois piles de tuiles Technologie. Sa Réduction sur Technologie en réduit le coût à 2 Épice. S'il avait déjà eu des Négociateurs sur Ix, il aurait pu réduire encore davantage ce coût en les renvoyant dans sa réserve. Mais il n'en a pas, ou décide de ne pas les renvoyer, et paie donc 2 Épice.

Bodie utilise l'effet d'Acquisition du Centre de Stockage des Déchets (détruire une carte), puis place la tuile dans sa réserve. Là, elle lui permettra de bénéficier de sa capacité pour le restant de la partie. Il retourne enfin face visible la prochaine tuile de la pile où il vient d'acheter le Centre de Stockage des Déchets.

UTILISER LES TUILES TECHNOLOGIE

Les tuiles Technologie disposent de capacités très variées fonctionnant à différents moments de la partie : lors de votre tour Révélation, lorsque vous remportez un Conflit, au début d'une manche, à la fin de la partie...



Une capacité avec cette icône s'utilise pendant votre tour, et **une seule fois par manche**. Lorsque vous utilisez une tuile Technologie de ce type, retournez-la face cachée pour montrer qu'elle a été utilisée. Au début de la prochaine manche (lors de la Phase 1 : Début de Manche), retournez-la face visible pour montrer que vous pouvez l'utiliser à nouveau.

ANATOMIE D'UNE TUILE TECHNOLOGIE



- A** Coût en Épice
- B** Nom
- C** Effet d'Acquisition
Vous gagnez cet effet une fois, lorsque vous faites l'acquisition de la tuile. Toutes les tuiles n'en possèdent pas.
- D** Capacité
- E** Symbole Maison Hagal
Un Rival peut en faire l'acquisition lors d'une partie solo. Voir détails en page 9.



LA PISTE D'EXPÉDITION

L'AVÈNEMENT D'IX accroît le rôle de la CHOM dans *DUNE : IMPERIUM*. Chaque joueur contrôle désormais un Cargo sur la piste d'Expédition (sur le plateau superposé de la CHOM), offrant de nouvelles possibilités stratégiques pour interagir avec le Combinat.

DÉPLACER ET RAPPELER LES CARGOS



À chaque fois que vous déclenchez l'icône Cargo (depuis un emplacement du plateau ou une carte), vous pouvez déplacer votre Cargo de l'une de ces deux manières :

- en montant votre Cargo d'un cran sur la piste d'Expédition. (Vous ne pouvez pas choisir cette option si votre Cargo est déjà sur la case la plus haute.)
- en rappelant votre Cargo en bas de la piste d'Expédition. Lorsque vous faites cela, vous récoltez toutes les récompenses d'expédition associées à la case que quitte votre Cargo, ainsi que chaque case en dessous.



RÉCOLTER LES RÉCOMPENSES D'EXPÉDITION

Lorsque vous rappelez votre Cargo, prenez vos récompenses dans l'ordre de votre choix. Selon la case de la piste d'Expédition, vous pouvez :

Acquérir une Technologie avec une Réduction sur Technologie de 2 Épice.

Recruter deux troupes et gagner une Influence sur la Faction de votre choix.

Choisir entre :

- Les **Dividendes**, c'est-à-dire que vous gagnez 5 Solari et chacun de vos adversaires gagne 1 Solari. (Toutes les Grandes Maisons ont des parts dans la CHOM et collectent les dividendes lorsque les profits sont répartis.)

OU

- Gagner 2 Épice.

Bodie joue une carte pour envoyer un Agent sur l'Expédition Interstellaire (ce qu'il peut faire puisqu'il a 2 Influence ou plus sur la Guilde Spatiale). Il gagne ainsi deux icônes Cargo.

Pour la première icône, il monte son Cargo d'un cran. Il se trouvait déjà à un cran du sommet de la piste d'Expédition, et l'a désormais atteint.

Pour la seconde icône, il rappelle son Cargo en bas de la piste. Étant donné qu'il était au sommet, il gagne toutes les récompenses de la piste, dont il peut bénéficier dans l'ordre de son choix. Il choisit d'abord de prendre 2 Épice. Puis il réalise l'action Acquérir une Technologie. En dépensant les 2 Épice qu'il vient de prendre et en utilisant la Réduction de 2 qu'il obtient, il acquiert la tuile Technologie Munitions en Accès Restreint (qui coûte 4). Enfin, Bodie gagne une Influence (il choisit la Faction Bene Gesserit) et recrute deux troupes. L'Expédition Interstellaire n'étant pas un emplacement de Combat, il ne peut placer ces troupes que dans sa garnison.



CUIRASSÉS

L'AVÈNEMENT D'IX ajoute des puissants cuirassés susceptibles d'accroître votre force militaire.



À chaque fois que vous déclenchez l'icône **Cuirassé** (depuis un emplacement du plateau ou une carte), vous pouvez mettre un cuirassé en service : prenez-le dans votre réserve et placez-le dans votre garnison. (Si vous mettez le cuirassé en service en envoyant un Agent sur un emplacement de Combat, vous pouvez le déployer dans le Conflit.) Chaque joueur ne peut avoir que deux cuirassés en service à la fois. S'il ne vous en reste plus dans votre réserve, vous ne pouvez plus en mettre d'autre en service.

Les Cuirassés ont trois avantages majeurs :

Ils sont puissants : chaque cuirassé dans un Conflit vaut 3 force. De plus, vos cuirassés vous apportent de la force même si vous n'avez aucune troupe dans le Conflit — votre force ne devient pas 0, vos épées comptent toujours, et vous pouvez jouer vos cartes Intrigue Combat.

Ils sont résistants : une fois le Combat résolu, vos cuirassés dans le Conflit ne retournent pas dans votre réserve, mais sont placés sur le plateau ou renvoyés dans votre garnison.

Ils peuvent contrôler les lieux d'Arrakis : lorsque vous remportez un Conflit dans lequel vous aviez au moins un cuirassé, vous prenez le contrôle d'un emplacement du plateau jusqu'à la prochaine phase de Combat.

Unités

Ce nouveau terme désigne à la fois les troupes et les cuirassés. Les cartes peuvent désormais se référer à une « unité » en général, quelle qu'elle soit, ou à une « troupe » ou un « cuirassé » spécifiquement. Les cartes du jeu de base se référant aux « troupes » ne concernent pas les « unités », et ne peuvent donc pas affecter les cuirassés, seulement les troupes.

L'apparition du terme « unité » modifie la règle de déploiement des troupes dans le conflit (page 10 du livret de règles du jeu de base). Remplacez-y « troupe » par « unité » pour lire plutôt :

Lorsque vous envoyez un Agent sur un emplacement de Combat, vous pouvez déployer des **unités** dans la zone de Conflit : la zone du plateau de jeu au milieu des garnisons. Vous pouvez déployer tout ou partie des **unités** recrutées ce tour-ci grâce à l'emplacement du plateau et à la carte jouée, et **jusqu'à deux unités** supplémentaires de votre garnison. Toute **unité** recrutée, mais que vous choisissez de ne pas déployer dans le Conflit, est placée dans votre garnison comme en temps normal.

Contrôler des Lieux avec un Cuirassé

Un cuirassé peut contrôler n'importe lequel des trois emplacements sur lequel un marqueur Contrôle peut être placé : Arrakeen, Carthag ou le Bassin Impérial.

Lorsque vous remportez un Conflit dans lequel vous aviez au moins un cuirassé, vous **devez** choisir l'un de ces emplacements **qui ne contient pas déjà un cuirassé**. Placez votre cuirassé sur le drapeau sous cet emplacement, en recouvrant tout marqueur Contrôle qui s'y trouverait. Le propriétaire de ce marqueur Contrôle ne contrôle plus le lieu tant que son marqueur est recouvert. (Si votre second cuirassé était également dans le Conflit, renvoyez-le dans votre garnison.)

Tant que votre cuirassé est dans ce lieu, vous gagnez tout bonus qui devrait normalement être obtenu pour un marqueur Contrôle : 1 Solari pour Arrakeen ou Carthag, 1 Épice pour le Bassin Impérial, et une troupe en bonus défensif (si une carte Conflit est révélée pour cet emplacement). **Votre contrôle dure jusqu'à la fin de la prochaine phase de Combat**. À ce moment, votre cuirassé retourne dans votre garnison. Si votre cuirassé avait recouvert un marqueur Contrôle, le contrôle du lieu revient alors au propriétaire de ce marqueur.



Lors de son tour Révélation, Bodie possède deux troupes dans le Conflit, donc 4 points de force. Ned n'a aucune troupe, mais possède un cuirassé et révèle deux épées, pour un total de 5 points de force. Enfin, à son propre tour Révélation, Frida possède un cuirassé et deux troupes pour un total de 7 points de force. Personne ne joue de carte Intrigue Combat ; le combat est donc résolu.

Frida gagne, et remporte donc la récompense pour la première place. Elle doit également prendre le contrôle d'un lieu avec son cuirassé. Bodie ayant acquis le contrôle d'Arrakeen avec un cuirassé à la manche précédente, elle choisit le Bassin Impérial, recouvrant le marqueur Contrôle de Ned qui s'y trouve.

Ned reçoit la deuxième récompense. Il n'a pas remporté le Conflit, et renvoie donc son cuirassé dans sa garnison depuis le Conflit.

Enfin, le phase de Combat étant terminée, Bodie déplace son cuirassé dans sa garnison depuis Arrakeen (où il est resté pendant une manche entière), révélant ainsi le marqueur Contrôle de Ned, qui récupère le contrôle d'Arrakeen.



AUTRES NOUVELLES ICÔNES

Ces icônes supplémentaires sont utilisées sur certaines cartes et tuiles Technologie de L'AVÈNEMENT D'IX.

DÉFAUSSER



L'icône Défausser signifie que vous choisissez une carte de votre main (qui ne soit pas une carte Intrigue) et la placez dans votre défausse. Cet effet s'utilise en général pour payer un coût afin d'obtenir un autre effet. Comme toujours, si vous ne pouvez pas payer le coût (ici, défausser une carte), vous n'obtenez pas l'effet.

Lorsque vous jouez Administratrice en Chef de la Guilde pendant votre tour Agent, vous pouvez défausser une autre carte présente dans votre main. Si vous faites ainsi, détruisez une carte de votre main, de votre défausse, ou en jeu.



DÉCHARGER



Les zones Révélation de certaines cartes de L'AVÈNEMENT D'IX contiennent l'icône Décharger. Elle indique deux manières supplémentaires de gagner les effets de la zone Révélation :

- Lorsque vous défaussez la carte. Par exemple en utilisant l'icône Défausser de votre *Administratrice en Chef de la Guilde*, ou si un adversaire joue la *Révérrende Mère Mohiam*.
- Lorsque vous détruisez la carte. Par exemple si vous utilisez l'icône Détruire de votre *Administratrice en Chef de la Guilde*, ou envoyez un Agent sur l'emplacement Sélection Génétique du plateau.

Vous bénéficiez aussi de l'effet d'une zone Révélation avec Décharger comme de n'importe quel effet de zone Révélation lors de vos tours Révélation : si vous révéléz la carte, ignorez l'icône Décharger et gagnez ses effets Révélation normalement.

Notez qu'une carte disposant d'une zone Révélation avec Décharger ne permet pas de se défausser ou de se détruire elle-même. Sauf mention explicite, vous devez y parvenir par un autre moyen.

Vous jouez Administratrice en Chef de la Guilde et défaussez Esmar Tuek. Vous gagnez 2 Épice et 2 Solari, puisque Esmar Tuek dispose d'une icône Décharger. Vous détruisez ensuite une carte avec votre Administratrice en Chef de la Guilde. Si vous choisissez de détruire une carte avec Décharger, vous résoudrez également son effet. Vous pouvez même détruire la carte Esmar Tuek défaussée à l'instant et gagner à nouveau 2 Épice et 2 Solari.



INFILTRATION



Certaines cartes de L'AVÈNEMENT D'IX arborent la silhouette partielle d'un Agent sur leurs icônes Agent. Cela indique que vous pouvez infiltrer un emplacement du plateau déjà occupé par un ou plusieurs Agents ennemis.

Frida possède déjà un Agent sur l'emplacement du plateau Contrebande. Bodie joue le Délégué de la CHOM, qui permet d'infiltrer les emplacements du plateau Commerce d'Épice. Bodie envoie son Agent sur Contrebande en ignorant l'Agent de Frida.

Vous ne pouvez pas utiliser l'infiltration pour envoyer un second Agent sur un emplacement du plateau sur lequel vous en possédez déjà un. L'infiltration ne fonctionne que contre les Agents ennemis.

L'infiltration ne vous permet pas d'ignorer les effets de la carte *La Voix*.

Attention : si vous utilisez la carte Intrigue *Dépêcher un Représentant* pour ajouter des icônes Agent à une carte dont l'icône arbore une silhouette d'Agent, les nouvelles icônes Agent ne gagnent pas cette silhouette, et ne vous permettent donc pas de vous infiltrer.



AJOUTS AUX PARTIES SOLO ET À DEUX JOUEURS

Dans les parties en solo ou à deux joueurs, de nouvelles règles s'appliquent à la manière dont les Rivaux interagissent avec les éléments de L'AVÈNEMENT D'IX.

MISE EN PLACE

L'AVÈNEMENT D'IX comprend 9 nouvelles cartes Maison Hagal à mélanger au deck Maison Hagal. Parmi les cartes du jeu de base, retirez *Hall de l'Oratoire* et *Rallier des Troupes*. Et parmi les nouvelles cartes :

Pour une partie solo, retirez les deux cartes *Cuirassé* arborant « 2J » dans le coin supérieur droit.

Pour une partie à deux joueurs, retirez les quatre cartes arborant « 1J » dans le coin supérieur droit : deux cartes *Cuirassé* et deux cartes *Négociation de Technologie*.

NOUVELLES CARTES MAISON HAGAL

Les nouvelles cartes Maison Hagal envoient les Agents des Rivaux sur les emplacements du plateau IX et du plateau superposé de la CHOM, leur offrant les effets représentés sur les cartes.

Cuirassé — Si cette carte est révélée pour un Rival possédant déjà deux cuirassés, ignorez-la et révélez une autre carte à la place.

Expédition Interstellaire — L'emplacement du plateau Expédition Interstellaire requiert d'un joueur qu'il ait 2 Influence sur la Guilde Spatiale. Cela s'applique également aux Rivaux. Chaque carte *Expédition Interstellaire* propose donc une alternative au Rival ne disposant pas de suffisamment d'Influence : ignorer la carte et en révéler une nouvelle, ou choisir un autre emplacement pour l'Agent du Rival.

Négociation de Technologie — Cette carte (utilisée uniquement dans une partie solo) est décrite dans la section Tuiles Technologie (en page suivante).



LA PISTE D'EXPÉDITION

Le Rival **ne monte pas son Cargo sur le troisième emplacement** de la piste d'Expédition : une fois son Cargo sur le deuxième emplacement (celui qui permet de recruter deux troupes et de gagner une Influence), il le rappelle.

Il choisit toujours les Dividendes (et non l'Épice) comme récompense pour le **premier emplacement** — gagnant 5 Solari (lors d'une partie solo) et faisant gagner 1 Solari à chaque autre joueur. En partie solo, les Rivaux gagnent également 1 Solari comme Dividendes à chaque fois qu'un autre joueur les choisit (humain ou Rival). Quand un Rival gagne l'Influence du **deuxième emplacement**, il gagne une Influence auprès de la Faction sur laquelle il a le moins d'Influence. En cas d'égalité entre plusieurs Factions, le joueur avec le marqueur Premier joueur (ou le joueur juste après le Rival possédant le marqueur Premier joueur) choisit sur laquelle de ces Factions il gagne une Influence.

CUIRASSÉS

Un Rival favorise toujours le déploiement des cuirassés par rapport à celui des troupes, et déploiera un cuirassé dans le Conflit dès que possible.

À chaque fois qu'un Rival remporte un Conflit et que son cuirassé doit prendre le contrôle d'un emplacement du plateau, il recouvre **systematiquement** un marqueur Contrôle d'un adversaire si c'est possible, et ne recouvrira l'un des siens que s'il ne peut pas faire autrement. Lorsqu'un Rival peut tout de même envoyer son cuirassé sur plusieurs emplacements, il préférera d'abord le Bassin Impérial (pour sa précieuse Épice), puis procédera dans l'ordre antihoraire sur le plateau (sur Arrakeen, puis, en dernier lieu, sur Carthag). Par exemple, si aucun joueur ne contrôle le Bassin Impérial et que des marqueurs Contrôle d'adversaires se trouvent sur Arrakeen et sur Carthag, un Rival enverra son cuirassé sur Arrakeen.



RIVAUX EN PARTIE SOLO

Deux des nouveaux Dirigeants peuvent être joués par un Rival lors d'une partie solo : le *Prince Rhombur Vernius* et le *Vicomte Hundro Moritani*. Vous pouvez donc les mélanger aux autres Dirigeants au moment de choisir ceux des Rivaux.

Prince Rhombur Vernius — Lorsque ce Rival active sa Chevalière, il Acquiert une Technologie s'il le peut. Sinon, il utilise l'icône Négociation de Technologie.

Vicomte Hundro Moritani — À chaque fois que ce Rival active sa Chevalière, il dépense 1 Épice (s'il en possède) pour bénéficier de l'icône Cargo.

Les nouvelles cartes Conflit permettent désormais de gagner des troupes. Un Rival dans une partie solo peut obtenir cette récompense.

TUILES TECHNOLOGIE (SOLO)

Dans une partie solo, les Rivaux peuvent acquérir des tuiles Technologie — mais uniquement celles arborant une petite icône Maison Hagal dans leur coin inférieur droit. À tout moment, si aucune tuile Technologie marquée de cette icône n'est visible sur les piles, détruisez la tuile de la plus grande pile et révélez-en une nouvelle. (Si plusieurs piles font la même hauteur, détruisez la tuile de la pile du haut.)



Dans une partie à deux joueurs, votre Rival ignore totalement les tuiles Technologie. Aucune de ces règles sur les tuiles Technologie ne s'applique.

Un Rival accumulera l'Épice pour les tuiles Technologie : il ne dépensera pas 7 Épice pour obtenir un Point de Victoire, sauf si la carte Conflit actuelle est une carte Conflit III. Lorsqu'un Rival utilise une icône Acquérir une Technologie, il acquiert la tuile Technologie la plus chère possible. (En cas d'égalité, il choisit la tuile Technologie de la pile la plus haute du plateau Ix.)

Lorsqu'un Rival envoie un Agent sur Négociation de Technologie, il Acquiert une Technologie avec une Réduction sur Technologie d'1 Épice. S'il ne possède pas assez d'Épice pour acquérir une tuile Technologie mais possède au moins une troupe dans sa réserve, il place cette troupe sur la planète Ix en tant que Négociateur à la place. La prochaine fois que ce Rival a l'occasion d'Acquérir une Technologie, il utilisera tous les Négociateurs qu'il possède sur Ix afin de réduire le coût de la tuile Technologie s'il le peut.

La plupart des tuiles Technologie fonctionnent de la même manière qu'elles soient acquises par un Rival ou un joueur humain. Certaines requièrent en revanche des adaptations :

Drones d'Entraînement — Un Rival retournera cette tuile lors de l'un de ses tours à la première occasion chaque manche, y compris immédiatement après l'avoir acquise.

Engins de Détonation — Un Rival gagnera toujours un Point de Victoire quand il le peut.

Fouineurs Soniques — Un Rival pioche une carte Intrigue lorsqu'il acquiert cette tuile, mais ne détruira jamais la tuile Technologie.

Moteur Holtzman — Cette tuile vaut 1 Point de Victoire pour le Rival en Fin de Partie. (Comme pour la carte Intrigue *Monopoliser le Marché*, chaque Rival est considéré comme possédant deux cartes *L'Épice Doit Couler*.)

Navire Amiral — À chaque fois qu'un Rival envoie un Agent sur un emplacement de Combat, s'il possède 4 Solari (et au moins trois troupes dans sa réserve), il dépense ces Solari et retourne cette tuile pour recruter et déployer trois troupes.

Satellites Espions — Si un Rival possède 3 Épice à son tour, il les dépense pour détruire cette tuile et gagner un Point de Victoire.

Transports de Troupes — Un Rival déploiera toujours dans le Conflit toutes les troupes qu'il recrute depuis la Piste d'Expédition (sauf si vous utilisez la règle Déploiement des Troupes Expert).

Vaisseaux d'Invasion — Si nécessaire, un Rival retourne cette tuile pour éviter qu'un de ses Agents soit bloqué. Il n'a alors pas à payer le coût de défausse.

VARIANTES SOLO

Si vous le souhaitez, vous pouvez inclure l'une de ces règles optionnelles à votre partie solo.

« Roulement » de la Rangée Imperium grâce aux dés.

Si vous avez deux dés standards à 6 faces à disposition, cette variante simule l'acquisition de cartes de la Rangée Imperium par vos Rivaux.

À la fin de chacun de vos tours Révélation, lancez les deux dés. En comptant les cartes à partir de la gauche de la Rangée Imperium, détruisez la carte correspondant à chaque résultat, par exemple la première et la quatrième carte si vous avez obtenu 1 et 4. Ignorez les 6. Si vous obtenez le même résultat entre 1 et 5 sur les deux dés, ne détruisez qu'une carte.

Escalade Brutale

Pour les joueurs solo vétérans, toujours en quête de plus grands défis...

À chaque fois qu'un Rival entre en compétition dans un combat de Conflit III, retournez **deux** cartes du deck Maison Hagal et ajoutez les épées de ces deux cartes à sa force.

MODE PARTIE ÉPIQUE

Cette variante optionnelle est destinée aux joueurs qui désirent une partie multijoueur plus longue et plus intense. Pour une partie particulièrement épique, vous pouvez également utiliser le mode Éclaireurs d'Arrakeen sur l'application compagnon *Dire Wolf Game Room* (pour PC, smartphone et tablette).

Dans une partie Épique, vous jouez jusqu'à **12 Points de Victoire** au lieu de 10. Tous les autres changements s'effectuent lors de la Mise en Place :



N'utilisez pas de carte Conflit I lorsque vous construisez le deck Conflit. Utilisez à la place 5 cartes Conflit II sélectionnées au hasard et placées au-dessus de 5 cartes Conflit III.



Chaque joueur retire un exemplaire de *Dune, la Planète des Sables* de son deck de départ et la remplace par un exemplaire de *Contrôler l'Épice*. (La carte dispose de l'icône Partie Épique dans le coin supérieur droit pour rappeler qu'elle est exclusive à ce mode).



Chaque joueur pioche une carte Intrigue. (Il est recommandé à un joueur utilisant le Dirigeant *Vicomte Hundro Moritani* d'attendre que tous les joueurs aient pioché leur carte Intrigue, puis d'utiliser la capacité Renseignement.)

Chaque joueur débute avec 5 troupes dans sa garnison (au lieu de 3).



ÉCLAIRCISSEMENTS

Appropriation — Vous ne pouvez pas mélanger Solari et Épice pour payer le coût d'une tuile Technologie. Vous pouvez renvoyer des Négociateurs d'Ix pour réduire le coût d'1 Solari par Négociateur ainsi renvoyé.

Bashar Imperial — La zone Révélation compte uniquement les autres cartes qui vous apportent réellement des épées ce tour-ci. (Par exemple : *Sœur Bene Gesserit* n'est pas prise en compte si vous choisissez de gagner 2 Persuasion au lieu de 2 épées.)

Deuxième Vague — Comme pour toute carte Intrigue Combat, vous devez déjà posséder une unité dans le Conflit pour pouvoir jouer cette carte.

Ilesa Ecaz — Si vous décidez de jouer un tour Révélation en tant que premier tour d'une manche, ajoutez la carte que vous avez mise de côté à vos cartes révélées. *Ilesa Ecaz* ne vous donne ni 1 Épice ni 1 Solari.

Intrigue de Cour / Fouineurs Soniques — Lorsque vous placez une carte sous le deck Intrigue, ne la révélez pas à vos adversaires.

Traîtrise — Contrairement à la majorité des cartes dotées de l'icône Décharger, la zone Agent de cette carte spécifie qu'elle se détruit elle-même. Cela déclenche donc l'effet dans la zone Révélation Décharger.

DIRE WOLF DIGITAL

Conception
Paul Dennen

Producteur Exécutif
Scott Martins

Conception Artistique et Graphique
Clay Brooks, Atilla Guzey, Nate Storm

Illustration des Cartes
Atilla Guzey, Derek Herring, Kenan Jackson,
Raul Ramos, Nate Storm

Production
Evan Lorentz

Développement du Jeu
Justin Cohen, Paul Dennen

Développement Supplémentaire du Jeu
Julia Duga, Evan Lorentz, Dylan Nelkin, 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
Gamer Insight (Rodolphe Chambonnaud), Siegfried Würtz

Remerciements spéciaux à toutes les personnes impliquées dans la création de ce jeu :

Brian Herbert, Kevin J. Anderson,
et l'équipe de Herbert Properties.

Nos merveilleux partenaires de Legendary
et les cinéastes extraordinaires sans
qui ce jeu n'aurait pu voir le jour.

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

Et Frank Herbert, auteur et créateur de l'univers de *Dune*, dont
la vision singulière et l'imagination nous ont tant inspirés.



www.direwolfdigital.com

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

NOUVEAUX TERMES ET ICÔNES



Acquérir une Technologie — Vous pouvez acquérir une tuile Technologie au choix parmi celles face visible au sommet des piles du plateau Ix. Payez son coût en Épice, placez-la dans votre réserve, puis révélez la prochaine tuile de la pile.



Ces versions de l'icône Acquérir une Technologie vous octroient une Réduction sur Technologie d'1 ou 2 Épice.



Cargo — Choisissez l'une des deux manières de déplacer votre Cargo : montez-le d'un cran sur la piste d'Expédition, ou renvoyez-le en bas de la piste d'Expédition et récoltez toutes les récompenses associées à la case qu'il quitte et à chaque case en dessous.



Cuirassé — Mettez un cuirassé en service : prenez-le dans votre réserve et placez-le dans votre garnison (ou vous pouvez le déployer dans le Conflit si vous avez envoyé un Agent sur un emplacement de Combat ce tour-ci). Les avantages des cuirassés sont décrits en page 6.



Décharger — Une zone Révélation avec Décharger se déclenche dans l'une de ces trois situations : lors de votre tour Révélation (comme d'habitude), lorsque vous défaussez la carte, ou lorsque vous détruisez la carte.



Défaussez une carte de votre choix de votre main (pas une carte Intrigue).



Dividendes — Vous gagnez 5 Solari et chacun de vos adversaires en gagne 1.



Infiltration — Sur certaines cartes, les icônes Agent arborent une partie de la silhouette d'un Agent. Vous pouvez alors envoyer un Agent sur un emplacement (correspondant à l'icône Agent) déjà occupé par un Agent **ennemi**. (Dans cet exemple, il s'agit d'un emplacement Fremen, mais la silhouette peut apparaître sur n'importe quel type d'icône Agent.)



L'Avènement d'Ix — Cette icône apparaît dans le coin inférieur droit de toutes les cartes de cette extension. Elle n'a pas d'autre fonction que de les distinguer des cartes du jeu de base.



Négociation de Technologie — Vous pouvez placer une troupe de votre réserve en tant que Négociateur sur la planète Ix. Plus tard, lorsque vous Acquerrez une Technologie, vous pourrez renvoyer n'importe quel nombre de Négociateurs depuis le plateau Ix dans votre réserve pour une réduction d'autant d'Épice.



Partie Épique — Une carte avec cette icône n'est utilisée que dans le mode Partie Épique. Voir détails en page 10.



Retournez cette tuile Technologie face cachée pour utiliser sa capacité. Tournez-la face visible au début de la prochaine manche. (Vous ne pouvez l'utiliser qu'une fois par manche.)



Tuile Technologie Rivale — Cette icône Maison Hagal indique que la tuile Technologie peut être acquise par un Rival dans une partie solo. Voir détails en page 9.

Unité — Soit une troupe, soit un cuirassé.

NOUVEAUX EMPLACEMENTS DU PLATEAU



Contrebande

Icône d'Agent : Commerce d'Épice
Gagnez 1 Solari et déplacez votre Cargo.



Cuirassé

Icône d'Agent : Landsraad
Coût : 3 Solari
Mettez un cuirassé en service et/ou Acquérez une Technologie.



Expédition Interstellaire

Icône d'Agent : Commerce d'Épice
Prérequis : vous devez avoir au moins 2 Influence sur la Guilde Spatiale.
Déplacez votre Cargo deux fois.



Négociation d'Épice

Icône d'Agent : Landsraad
Choisissez l'un : Acquérez une Technologie avec une Réduction sur Technologie d'1 Épice, ou envoyez un Négociateur sur la planète Ix.

De plus, lors de votre tour Révélation, gagnez 1 Persuasion si vous possédez un Agent sur cet emplacement.