



# RÈGLES EN FRANÇAIS DUNE 2019

Traduction Frédéric Arzac décembre 2019

# Table des matières

CONFIGURATION POUR JOUER AU JEU DE BASE.....	3
SÉQUENCE DE JEU.....	3
PHASE 1 : TEMPÊTE.....	4
Première tempête.....	4
Mouvement de la tempête.....	4
Dommages.....	4
Obstruction.....	4
PHASE 2 : EXPLOSION DE L'ÉPICE.....	4
Nexus.....	4
Premier tour.....	4
PHASE 3 : AUMÔNE DE LA CHOM.....	4
PREMIER JOUEUR.....	4
PHASE 4 : ENCHÈRES.....	4
Déclaration.....	4
Commissaire priseur.....	4
Vente aux Enchères.....	4
Limite aux Enchères.....	4
Enchérisseur suivant.....	5
Fin de l'Enchère.....	5
Transparence.....	5
Limite de temps.....	5
PHASE 5 : ENRÔLEMENT.....	5
Enrôlement des troupes.....	5
Résurrection des chefs.....	5
PHASE 6 : DÉBARQUEMENT ET MOUVEMENT.....	5
Débarquement de troupes.....	5
Mouvement de troupe.....	5
PHASE 7 : BATAILLES.....	6
Ordre des batailles.....	6
Premier joueur.....	6
Plan de bataille.....	6
Roue de Bataille.....	6
Chefs.....	6
Pas de Carte Traîtrise.....	6
Cartes Traîtrise.....	6
Dévoilement des Roues.....	6
Résolution des batailles.....	6
PHASE 8 : RÉCOLTE DE L'ÉPICE.....	7
PHASE 9 : PHASE DE PAUSE MENTAT.....	7
ALLIANCES (NEXUS).....	7
Formation d'une alliance.....	7
Briser une alliance.....	7
Fonctionnement d'une Alliance.....	7
SECRET.....	8
TRACTATIONS.....	8
RÈGLES AVANCÉES.....	9
INTRODUCTION.....	9
AUGMENTATION DU FLUX D'ÉPICES.....	9
DOUBLE EXPLOSION D'ÉPICE.....	9
COMBAT AVANCÉ.....	9
CARTES KARAMA AVANCÉES.....	9
QUESTIONS ET RÉPONSES.....	10
CARTES TRÂÎTRISE.....	10
ENRÔLEMENT.....	10
MOUVEMENT.....	10
BATAILLE.....	10
DIVERS.....	11
RÈGLES FACULTATIVES POUR LES ALLIANCES.....	11

# CONFIGURATION POUR JOUER AU JEU DE BASE

Placez tous les pions d'Épices dans la Banque d'Épices. Les piles de cartes Épices et Traîtrise sont mélangées et placées face cachée à côté du plateau de jeu. Les cartes jouées seront empilées face visible à côté des pioches et mélangées de nouveau pour réapprovisionner la Pioche Épices et la Pioche Traîtrise si nécessaire.

## Les joueurs choisissent maintenant leur faction.

Voici quelques manières pour attribuer les factions.

1. Utilisez les cartes de faction de la Pioche de Prédiction pour déterminer au hasard quelle faction chaque joueur va jouer. Mélangez les cartes et distribuez 1 carte à chaque joueur, ou
2. Chaque joueur tire au hasard une carte parmi les cartes de prédiction de tour du Bene Gesserit et choisit une faction dans l'ordre de la carte tirée, la carte la plus haute faisant son choix en premier.

Les joueurs peuvent échanger des factions entre eux à ce stade s'ils le souhaitent.

## Les joueurs prennent leurs boucliers de joueur et leurs feuilles de faction et mettent en place leurs factions comme suit.

### 1. Placement

Les joueurs placent leur marqueur de joueur sur le cercle de joueur le plus proche de leur bouclier et s'assoient à la table.

### 2. Traîtres

Retirez les cartes de toutes les factions qui ne sont pas en jeu de la pile des cartes Traîtres. Mélangez ensuite les cartes. Chaque joueur reçoit ensuite 4 cartes. Chaque joueur choisit ensuite secrètement une carte à conserver. Si un joueur tire un chef d'une faction adverse, il peut le choisir pour devenir son traître. S'il n'a tiré aucun chef adverse, il peut protéger l'un de ses propres chefs. De toute façon, chaque joueur place sa carte choisie face cachée derrière son bouclier, défaussant les autres cartes face cachée au bas de la pile de cartes Traître.

### 3. Épices

Une quantité d'Épices égale à la quantité indiquée sur chaque feuille de joueur est retirée de la Banque d'Épices et placée derrière chaque bouclier.

### 4. Troupes

Les troupes de chaque joueur sont placées sur le plateau comme indiqué sur leur feuille de joueur. Toutes les troupes en réserve sont placées à côté de votre bouclier.

### 5. Traîtrise

une carte de la Pioche Traîtrise est distribuée à chaque joueur.

### 6. Marqueur de tour

Placez le marqueur de tour à 1 sur la piste des tours.

Note : Une faction a des avantages particuliers qui peuvent contredire les règles. Les avantages particuliers d'une faction ont toujours préséance sur les règles.

## OBJET DU JEU

Chaque faction possède un ensemble unique d'avantages économiques, militaires, stratégiques ou de trahison. Le but du jeu est d'utiliser ces avantages pour prendre le contrôle de Dune. Le vainqueur est le premier joueur à occuper au moins 3 forteresses avec au moins une de ses troupes pendant la Phase de Pause de Mentat.

Un joueur peut gagner seul ou en alliance avec d'autres joueurs.

## Jeux à deux et trois joueurs

Pour un jeu à trois joueurs, les factions recommandées sont Atreides, Harkonnen et Fremens. Dans un jeu à trois joueurs, une Alliance a besoin de 4 forteresses pour gagner, comme dans les règles standard d'Alliance.

**Pour un jeu à deux joueurs**, essayez Atreides contre Harkonnen, ou jouez 2 factions chacun (choisissez normalement les factions comme décrit ci-dessus). Dans une partie à deux joueurs, le nombre de forteresses nécessaires pour gagner est porté à 4.

## Jeu à quatre et cinq joueurs

Pour 4 joueurs, ne tenez pas compte de la Guilde et du Bene Gesserit, alors que pour 5 joueurs, jouez sans Bene Gesserit.

# SÉQUENCE DE JEU

DUNE se joue en tours jusqu'à **une limite maximale de 10 tours**.

Chaque tour est composé de neuf phases spécifiques qui doivent être accomplies dans l'ordre exact présenté ci-dessous.

### 1. Phase Tempête

Le pion tempête est déplacé autour de la carte.

La faction dont le pion du joueur est le prochain traversé par la tempête sera le Premier Joueur pour ce tour.

### 2. Explosion d'Épices et phase NEXUS

La carte supérieure de la pioche à Épices est retournée et la quantité d'Épices indiquée sur la carte est placée dans le territoire révélé. Si Shai-Hulud apparaît pendant la phase d'explosion d'Épices, un Nexus se produit et les joueurs ont la possibilité de faire ou de briser des alliances.

### 3. Aumône de la CHOM

Les joueurs avec 0 ou 1 Épice peuvent réclamer l'Aumône de la CHOM.

### 4. Phase d'Enchères

Les joueurs dépensent de l'Épice pour acquérir des Cartes Traîtrise.

### 5. Phase d'Enrôlement

Tous les joueurs sont autorisés à récupérer les troupes et les chefs des Cuves Tleilaxu.

### 6. Phase de Débarquement et de Mouvement

En commençant par le Premier Joueur et en procédant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur débarque à son tour des troupes vers la planète ou fait venir des troupes de l'hémisphère sud (Fremens) et déplace ensuite ses troupes sur le plateau de jeu.

### 7. Phase de Bataille

Les joueurs doivent résoudre les batailles dans chaque territoire occupé par des troupes de deux factions ou plus.

### 8. Phase de récolte des Épices

Les troupes dans les territoires qui contiennent des Épices peuvent collecter l'Épice.

### 9. Phase de la Pause Mentat

Les factions déclarent un gagnant (ou des gagnants) ou prennent le temps d'évaluer leur position sur la carte, puis déplacent le compteur de tours à la position suivante sur la piste de tours pour commencer le tour suivant.

# PHASE 1 : TEMPÊTE

## Première tempête

La première fois que la tempête est déplacée, le marqueur de tempête est placé à un endroit aléatoire le long du bord de la carte selon la procédure suivante. Les deux joueurs dont les cercles de joueurs sont les plus proches de chaque côté du secteur Départ de la tempête composent en secret un numéro de 0 à 20 sur les roues de bataille. Les deux nombres sont simultanément révélés, additionnés et le marqueur de tempête se déplace à partir du secteur Départ de la Tempête dans le sens antihoraire autour de la carte pour autant de secteurs que la somme totale composée.

## Mouvement de la tempête

Pour toutes les Phases de Tempête suivantes, les deux joueurs qui ont utilisé les Roues de Bataille pour la dernière fois composeront indépendamment un numéro de 1 à 3, révéleront simultanément leurs numéros, les additionneront, puis feront avancer le marqueur de Tempête de sa position actuelle dans le sens antihoraire autour de la carte pour le total des deux nombres.

## Dommages

Toutes les troupes dans un secteur de territoire de désert (à l'exception du bassin impérial) sur lequel la tempête passe ou s'arrête sont tuées. Placez ces troupes dans les Cuves Tleilaxu. Les troupes qui ne se trouvent pas sur un territoire de désert trouvent une protection contre la tempête. De plus, toute Épice dans un secteur sur lequel une tempête passe ou s'arrête est retournée vers la Banque d'Épices.

## Obstruction

Des troupes ne peuvent pas entrer, sortir ou traverser un secteur dans une tempête. Des Forces ne peuvent pas se battre si l'une ou l'autre Force est dans la tempête.

# PHASE 2 : EXPLOSION DE L'ÉPICE

La carte supérieure de la pioche à Épices est retournée. Si il s'agit d'un :

### - Territoire

C'est Explosion d'Épice. La quantité d'Épices indiquée sur la carte est tirée de la Banque d'Épices et est placée sur le territoire du secteur contenant l'icône Explosion d'Épice. Ensuite, cette carte est placée face visible sur la pile de défausse du paquet d'Épices. (Si l'icône Explosion d'Épice est actuellement sous la tempête, aucune Épice n'est placée ce tour-là.)

### - Shai-Hulud

Un Nexus se produira après les événements suivants :

- Toutes les Épices et les troupes se trouvant sur le territoire indiqué sur la carte maintenant face visible dans la pile de défausse sont retournées à la Banque d'Épices et les Cuves Tleilaxu. Ensuite, la carte Shai-Hulud est placée face visible sur la pile de défausse du paquet d'Épices.

- Puis une autre carte est retournée. Si c'est un Shai-Hulud, il est immédiatement défaussé et une autre carte est

retournée. Ceci continue jusqu'à ce qu'une carte de territoire apparaisse et que de l'Épice soit placée comme défini ci-dessus. La carte de territoire est placée face visible sur la pile de défausse de la pioche à Épices.

## Nexus

Révéler une carte Shai-Hulud après le premier tour provoque également un Nexus à la fin de la phase. Dans un Nexus, des alliances peuvent être formées et rompues. (Voir Alliances à la page ).

## Premier tour

Pendant la phase de L'explosion d'Épices des premiers tours seulement, toutes les cartes Shai Hulud retournées sont ignorées et mises de côté, puis mélangées de nouveau dans la Pioche Épices après cette phase.

# PHASE 3 : AUMÔNE DE LA CHOM

Tout joueur avec 0 ou 1 Épice peut récupérer des Épices pour porter son total à 2 en déclarant "Aumône de la CHOM".

## PREMIER JOUEUR

Le joueur dont le marqueur est le plus proche de l'arrivée de la tempête est le premier joueur de la phase d'Enchères, de la phase de Débarquement et de la phase de mouvement.

# PHASE 4 : ENCHÈRES

## Déclaration

Avant le début des Enchères, tous les joueurs doivent déclarer le nombre de Cartes Traîtrise qu'ils détiennent. La limite de cartes en main est de 4, les joueurs avec 4 cartes ne peuvent participer à cette phase d'Enchères.

## Commissaire priseur

Un des joueurs pose sur la table des cartes de la Pile Traîtrise face cachée, 1 carte pour chaque joueur autorisé à enchérir.

## Vente aux Enchères

La première carte de la rangée est maintenant vendue aux Enchères pour de l'Épice.

- L'Enchère est lancée par le Premier Joueur. Si ce joueur a déjà 4 Cartes Traîtrise, c'est le joueur suivant à sa droite qui a moins de 4 Cartes Traîtrise qui ouvre les Enchères.

- Le joueur qui enchérit le premier doit miser 1 ou plusieurs Épices ou passer. L'Enchère se poursuit ensuite avec le joueur à droite de l'enchérisseur. Le prochain enchérisseur peut augmenter la mise ou passer et ainsi de suite autour de la table jusqu'à ce qu'une Enchère supérieure soit faite et que tous les autres joueurs passent. Le joueur qui enchérit le plus haut paie ensuite le nombre d'Épices correspondant à la Banque d'Épices et prend la carte.

## Limite aux Enchères

Les joueurs ne peuvent pas miser plus d'Épices qu'ils n'en ont.

## Enchérisseur suivant

Lors d'une Enchère ultérieure au cours de cette phase, le joueur à droite du joueur qui a ouvert l'Enchère pour la carte précédente, commence l'Enchère pour la carte suivante. De cette façon, chaque joueur qui peut enchérir a la possibilité d'entamer un Enchère pour une carte Traîtrise.

## Fin de l'Enchère

Les Enchères pour les Cartes Traîtrise se poursuivent jusqu'à ce que toutes les cartes disponibles soient vendues aux Enchères ou jusqu'à ce qu'une carte ne fasse l'objet d'aucune Enchère. Si tous les joueurs passent, toutes les cartes restantes sont remises en haut de la Pioche de Traîtrise et la Phase d'Enchères est terminée.

## Transparence

Le nombre (et non le type) de Cartes Traîtrise que chaque joueur détient doit toujours être visible par tous pendant la phase d'Enchères. Personne n'a le droit de cacher le nombre de cartes qu'il détient. Un joueur ne peut jamais avoir plus de 4 cartes en main à la fois. S'il a une main pleine, il doit passer pour toutes les Enchères.

## Limite de temps

Chaque joueur doit enchérir dans les 10 secondes qui suivent le joueur précédent ou il est présumé avoir passé.

## PHASE 5 : ENRÔLEMENT

### Enrôlement des troupes

Tous les joueurs peuvent maintenant enrôler jusqu'à 3 troupes des Cuves Tleilaxu.

- **Gratuit** : Un certain nombre de troupes sont enrôlées gratuitement comme indiqué sur la feuille du joueur.
- **En payant en Épices** : Toutes les troupes supplémentaires qui peuvent être enrôlées doivent être payées à un coût de 2 Épices par troupe. Toutes les Épices dépensées pour l'Enrôlement des troupes sont placées dans la Banque d'Épices.
- **Limite** : Un joueur ne peut jamais enrôler plus de 3 troupes par tour.
- **Vers la Réserve** : Les troupes enrôlées doivent être placées dans la réserve du joueur.

### Résurrection des chefs

Si les 5 chefs d'un joueur sont tous dans les Cuves Tleilaxu, il peut ressusciter 1 chef par tour jusqu'à ce que tous ses chefs soient ressuscités.

Pour ressusciter un chef, un joueur doit payer à la Banque d'Épices **la valeur de combat de ce chef en Épices**. Un chef réanimé peut être joué normalement et peut encore trahir.

**Mort à nouveau** : Si un chef ressuscité est tué à nouveau, placez-le face cachée dans les Cuves Tleilaxu. Ce chef ne pourra être ressuscité tant que tous les autres chefs du joueur n'auront pas été ressuscités, tués et envoyés de nouveau dans les Cuves Tleilaxu.

## PHASE 6 : DÉBARQUEMENT ET MOUVEMENT

Le Premier Joueur effectue le Débarquement de ses troupes puis son Mouvement. Le jeu continue ensuite vers la droite jusqu'à ce que tous les joueurs aient terminé cette phase.

### Débarquement de troupes

- **Débarquement depuis les réserves**

Un joueur avec des réserves hors planète peut effectuer un Débarquement de n'importe quel nombre de troupes de sa réserve vers n'importe quel territoire de la carte.

- **Paiement**

Un joueur doit payer des Épices à la Banque d'Épices pour leur Débarquement. Le coût de Débarquement des réserves hors de la planète est de 1 Épice par troupe expédiée dans une forteresse et de 2 Épices par troupe expédiée dans n'importe quel autre territoire.

- **Secteurs**

Lors du Débarquement dans un territoire se trouvant sur plusieurs secteurs, le joueur doit indiquer clairement dans quel secteur du territoire il choisit de débarquer ses troupes.

- **Exceptions**

**Tempête** : Aucun joueur ne peut débarquer dans un secteur dans la tempête.

**Forteresses** : Aucun joueur ne peut entrer dans une forteresse déjà occupée par deux autres joueurs.

**Dans une seule direction** : Aucun joueur ne peut expédier des troupes depuis le plateau de jeu jusqu'à leur réserve.

### Mouvement de troupe

Chaque joueur peut déplacer, en tant que groupe, un nombre quelconque de ses troupes d'un territoire vers un territoire adjacent.

Les troupes sont libres d'entrer dans tout territoire occupé par un nombre quelconque de troupes, d'en sortir ou de le traverser, avec certaines restrictions et un avantage supplémentaire de mouvement mentionné ci-dessous.

- **Ornithoptères**

Un joueur qui commence un mouvement de troupes avec une ou plusieurs troupes dans Arrakeen, Carthag, ou les deux, a accès aux ornithoptères et peut déplacer ses troupes dans trois territoires adjacents. Les troupes déplacées n'ont pas besoin d'être à Arrakeen ou à Carthag pour bouger de trois territoires.

Ainsi, par exemple, un joueur avec une ou plusieurs troupes dans Arrakeen pourrait déplacer des troupes à partir du Sietch de Tuek à travers la Mesa Pasty et le Mur du Bouclier vers le Bassin Impérial, où elles doivent s'arrêter.

- **Un territoire adjacent**

Un joueur sans troupe dans Arrakeen ou Carthag au début de son mouvement n'a pas accès aux ornithoptères et ne peut déplacer ses troupes qu'à pied vers un territoire adjacent.

- **Une pile de troupes**

Chaque joueur ne peut effectuer qu'un seul mouvement de troupe par tour.

- **Secteurs**

Les secteurs n'ont aucun effet sur le mouvement. Les troupes peuvent entrer ou traverser un territoire en ignorant tous les secteurs. La seule fonction d'un secteur est de gérer le mouvement et la couverture de la tempête.

- **Tempête**

Comme défini ci-dessus dans la section Phase Tempête, aucune troupe ne peut entrer, sortir ou traverser un secteur dans la tempête.

De nombreux territoires occupent plusieurs secteurs, de sorte qu'un joueur peut entrer et sortir d'un territoire qui est en partie dans la tempête, tant que le groupe ne passe pas par la partie couverte par la tempête.

- Lorsqu'il met fin à un déplacement sur un territoire situé dans plusieurs secteurs, un joueur doit indiquer clairement dans quel secteur du territoire il choisit de laisser ses troupes.

- Le cercle polaire n'est jamais dans la tempête.

- **Forteresse pleine**

Comme pour le Débarquement, des troupes ne peuvent pas être déplacées dans ou à travers une forteresse si les troupes de deux autres joueurs y sont déjà.

## PHASE 7 : BATAILLES

### Ordre des batailles

Lorsque les troupes d'au moins deux joueurs occupent le même territoire, des batailles doivent avoir lieu entre ces joueurs.

Les batailles continuent jusqu'à ce que les troupes d'un seul joueur ou jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucune troupe dans tous les territoires sur la carte, à deux exceptions près :

- Les joueurs ne peuvent pas s'affronter dans un territoire si leurs troupes sont séparées par un secteur en tempête. Leurs troupes peuvent rester sur le même territoire à la fin de la phase.

- Les joueurs ne peuvent pas combattre dans le cercle polaire. C'est un refuge gratuit pour tous.

### Premier joueur

Lors de la résolution des batailles, le Premier Joueur est nommé l'agresseur jusqu'à ce que toutes ses batailles, s'il en a, aient été livrées. L'agresseur choisit l'ordre dans lequel il souhaite mener ses combats. Ensuite, le joueur à sa droite immédiate devient l'agresseur et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les batailles soient résolues.

Si trois joueurs ou plus se trouvent sur le même territoire, l'agresseur choisit qui il combattra en premier, en deuxième, etc. tant qu'il survit.

### Plan de bataille

Pour résoudre une bataille, chaque joueur doit secrètement préparer un plan de bataille. Un plan de bataille inclut toujours le nombre de troupes composés sur la roue de combat. Si possible, il doit inclure le chef d'une faction ou un Héros de Pacotille. Il peut aussi inclure des cartes Traîtrise à la discrétion du joueur.

### Roue de Bataille

Chaque joueur prend une roue de bataille et compose secrètement un chiffre entre zéro et le nombre de troupes qu'il possède dans le territoire contesté. Les deux joueurs perdront le nombre de troupes composées sur la roue de combat.

### Chefs

Un disque de chef est sélectionné et placé face visible dans le trou de la roue. Une Carte de Héros de Pacotille peut être jouée à la place d'un Disque de Chef.

- Les chefs qui survivent aux batailles peuvent combattre plus d'une fois dans un même territoire si nécessaire, mais aucun chef ne peut combattre dans plus d'un territoire pendant la même phase.

- Un joueur doit toujours jouer un chef ou une carte de Héros de Pacotille dans le cadre de son plan de bataille si possible.

- Si ce n'est pas possible, il doit l'annoncer.

- Quand un joueur joue un Héros de Pacotille, son total est simplement le nombre de points sur la roue, mais l'option de jouer des cartes d'arme, de défense ou sans valeur est toujours disponible pour lui.

### Pas de Carte Traîtrise

Un joueur sans chef ou Héros de Pacotille doit quand même combattre, mais il ne peut pas jouer de carte Traîtrise dans le cadre de son plan de bataille. (Cette situation peut se produire lorsqu'un joueur n'a pas de Héros de Pacotille et que tous ses chefs sont dans les Caves Tleilaxu ou ont combattu dans un autre territoire pendant cette phase.)

### Cartes Traîtrise

Les joueurs avec un chef ou un Héros de Pacotille peuvent jouer une Carte Traîtrise d'arme, une Carte Traîtrise de défense, ou les deux en les tenant contre la roue. Ils peuvent ne pas jouer de Cartes Traîtrise.

### Dévoilement des Roues

Lorsque les deux joueurs sont prêts, les Plans de Bataille sont révélés simultanément.

### Résolution des batailles

- **Gagnant**

Le vainqueur est le joueur ayant le plus grand total : nombre composé sur la roue de combat, plus la force de combat de son chef.

- **Pas d'égalité**

En cas d'égalité, l'agresseur a gagné.

- **Armes**

Si l'adversaire d'un joueur a joué une Carte Traîtrise Arme et que le joueur n'a pas joué la Carte Traîtrise de Défense appropriée, le chef du joueur est tué et ne peut pas compter dans son total. Les deux chefs peuvent être tués et aucun des deux ne compte dans la bataille. Quand un joueur joue un Héros de Pacotille, son total est simplement le nombre de troupes qu'il compose, mais il peut jouer des armes ou d'autres Cartes Traîtrise.

- **Chefs tués**

Tous les chefs tués sont immédiatement placés face visible dans les Caves Tleilaxu. Le gagnant reçoit immédiatement sa valeur (y compris son propre chef, s'il est tué) en Épices de la Banque d'Épices.

- **Chefs survivants**

Les chefs qui survivent restent dans le territoire où ils ont été utilisés jusqu'à ce que toutes les batailles dans les autres territoires aient été résolues. Ensuite, ils sont récupérés par leurs propriétaires.

- **Perdre**

Le joueur perdant perd toutes les troupes qu'il avait sur le territoire dans les Caves Tleilaxu et doit défausser toutes les Cartes Traîtrise qu'il a utilisées dans son plan de bataille. Notez que le perdant ne perd pas son chef à la suite d'une bataille. Les chefs ne sont tués que par des Cartes Traîtrise Armes.

- **Gagner**

Le joueur gagnant ne perd que le nombre de troupes qu'il a composées sur la roue de la bataille. Ces troupes sont placées dans les Cuves Tleilaxu. Le joueur gagnant peut aussi garder ou défausser n'importe laquelle des cartes qu'il a jouées.

- **Traîtres**

Si vous êtes dans une bataille et que votre adversaire utilise un chef qui correspond à une Carte Traître que vous contrôlez, vous pouvez déclarer "Trahison" et interrompre le jeu.

La carte de Traître est révélée.

Le joueur qui a révélé la carte Traître

- gagne immédiatement la bataille

- ne perd rien, peu importe ce qui a été joué dans les Plans de Bataille (même si un Laser et un Bouclier sont révélés)

- place le chef traître dans les Cuves Tleilaxu et reçoit la valeur de combat du chef traître en Épices de la Banque d'Épices.

Le joueur dont le traître a été révélé

- perd toutes ses troupes sur le territoire

- jette toutes les cartes qu'il a jouées

### Deux traîtres

Si les deux chefs sont des traîtres, chacun un traître pour l'adversaire, les troupes des deux joueurs sur le territoire, leurs cartes jouées, et leurs chefs, sont perdus. Aucun des deux joueurs ne gagne d'Épice.

## PHASE 8 : RÉCOLTE DE L'ÉPICE

Tout joueur ayant des troupes dans un secteur d'un territoire où il y a de l'Épice peut maintenant ramasser ces Épices. Cela se fait en prenant les pions d'Épices auxquels vous avez droit sur le territoire et en les plaçant derrière votre bouclier.

Le taux de collecte est de :

- 3 Épices par troupe si le joueur occupe Carthag ou Arrakeen.
- 2 Épices par troupe si le joueur n'occupe pas Carthag ou Arrakeen.

Les Épices non récoltées restent où elles sont pour les tours futurs.

## PHASE 9 : PHASE DE PAUSE MENTAT

Si un joueur occupe 3 forteresses avec au moins une de ses troupes pendant la Phase de Pause de Mentat, ce joueur gagne la partie.

Si le nombre requis de forteresses est de 4 et que les deux joueurs d'une Alliance occupent séparément un total d'au moins 4 forteresses avec une ou plusieurs troupes à la fin d'un tour, cette Alliance gagne la partie.

*Par exemple, si les Atréides sont dans une Alliance avec les Fremen, et que les Fremen occupent Sietch Tabr et Carthag et les Atréides occupent Sietch de Tuek et Arrakeen pendant la Phase de Pause Mentat, ils gagnent la partie ensemble.*

S'il n'y a pas de vainqueur, les joueurs réfléchissent à leur position sur le plateau, considèrent leurs options et, quand ils sont prêts, déplacent le marqueur de tour à la position suivante sur la piste de tour pour commencer le tour suivant.

## ALLIANCES (NEXUS)

Une fois qu'une carte Shai-Hulud (Ver des Sables) est retournée au second tour ou à un tour suivant, à la fin de la phase Explosion de l'Épice et NEXUS, un Nexus se produit. Au cours d'un Nexus, tous les joueurs ont la possibilité de faire, de rejoindre ou de briser des alliances. Une fois que les joueurs ont eu l'occasion de le faire, le jeu continue.

### Formation d'une alliance

- **Notions de base**

Pas plus de deux joueurs peuvent faire partie d'une Alliance et la condition de victoire est maintenant de 4 au lieu de 3 forteresses.

- **Discussion**

Les joueurs peuvent discuter entre eux des avantages et des inconvénients de s'allier, et avec qui.

- **Transparence**

Les membres de l'Alliance doivent être révélés à tous. Les alliances ne peuvent pas être secrètes.

Distribuer des cartes Alliance pour se rappeler de qui fait partie d'une Alliance.

- **Limites**

Plusieurs Alliances peuvent être formées pendant un Nexus, mais aucun joueur ne peut être membre de plus d'une Alliance. Une fois que tous les joueurs ont eu une chance de s'allier, aucune autre alliance ne peut être conclue avant le prochain Nexus.

### Briser une alliance

- **Rupture**

N'importe quel joueur peut briser une Alliance pendant un Nexus. Les joueurs annoncent simplement qu'ils rompent avec une Alliance.

- **Se joindre à un autre Alliance**

Les joueurs qui se séparent d'une Alliance ont la possibilité de rejoindre ou de former immédiatement une nouvelle Alliance.

### Fonctionnement d'une Alliance

- **Gagner**

Les troupes des joueurs alliés sont considérées comme identiques aux fins de la victoire. Si ensemble les troupes alliées détiennent 4 forteresses dans la Phase de Pause de Mentat, ils ont conjointement gagné la partie.

- **Contrainte**

Les Alliés ne peuvent entrer dans aucun territoire (à l'exception de la Cuvette Polaire) dans lequel l'un de leurs alliés a déjà une troupe et, par conséquent, ne peuvent jamais se battre entre eux.

- **Secret des alliés**

Les Alliés peuvent discuter et partager leur stratégie et des informations en secret à tout moment.

- **Enchères**

Pendant la phase d'Enchères, les alliés peuvent s'entraider en payant une partie ou la totalité du coût de leurs Cartes Traîtrise respectives afin qu'un joueur puisse miser plus d'Épices qu'il n'en a réellement.

- **Mouvement**

Pendant la Phase de Mouvement, les Alliés peuvent payer pour leurs débarquements respectifs.

- **Avantages partagés**

Les Alliés peuvent s'entraider comme indiqué sur leurs feuilles de faction.

**Note :** Si pour une raison quelconque deux factions qui sont devenues alliées au cours du dernier tour occupent le même territoire au début du tour suivant, l'une de ces factions doit

quitter ce territoire pendant la phase de Débarquement et de mouvement. Si la première faction à Débarquer et à se déplacer ne sort pas du territoire, la seconde faction doit sortir ou perdre ses forces au profit des Cuves Tleilaxu.

## **SECRET**

Les joueurs ne sont jamais tenus de garder secrètes leurs cartes, leurs possessions d'Épices ou les traîtres qu'ils ont choisis. Ils ne sont jamais obligés de révéler ces informations non plus. Tous les stocks d'Épices doivent être conservés derrière le bouclier du joueur. Le nombre de Cartes Traîtrise détenues doit rester visible pendant la phase d'Enchères, mais peut être gardé secret à tout autre moment.

## **TRACTATIONS**

Les joueurs qui ne sont pas membres de la même Alliance peuvent conclure n'importe quel type d'accord verbal ou de pot-de-vin entre eux. Une fois conclus, ces accords et pots-de-vin doivent être déclarés à haute voix et doivent être honorés. Un joueur ne peut pas revenir sur un accord ou un pot-de-vin. Les Épices peuvent faire partie du pot-de-vin ou du marché.

Un accord ou un pot-de-vin ne peut impliquer le transfert ou le don de Cartes Traîtrise, de chefs, de forces ou d'avantages de faction.

Cela laisse : des informations secrètes, des actions futures et, bien sûr, de l'Épice.

Un joueur ne peut pas faire un accord ou un pot-de-vin qui contreviendrait aux règles ou aux pouvoirs de sa faction.

Ce sont les seules limites.



# RÈGLES AVANCÉES

## INTRODUCTION

Le jeu de base est modifié en augmentant le nombre d'explosions d'Épice, en ajoutant un avantage d'Épices pour ceux qui contrôlent une ville ou le Sietch de Tuek, (la forteresse des contrebandiers), une amélioration des cartes Karama, et un système de combat avancé.

## AUGMENTATION DU FLUX D'ÉPICES

Pendant chaque phase de Récolte, chaque occupant de Carthag et d'Arrakeen collecte 2 Épices et l'occupant du Sietch de Tuek collecte 1 Épice. Pour être éligible à la collecte, un joueur doit occuper la forteresse au moment de la Récolte. Si un joueur occupe deux de ces forteresses, il collecte des Épices pour chacune d'elles.

## DOUBLE EXPLOSION D'ÉPICE

Dans la phase 2 : Explosion de l'Épice et NEXUS, deux cartes d'Épices seront révélées au lieu d'une seule, et l'on formera deux piles de défausse d'Épices, A et B.

Révélez d'abord une carte d'Épices.

Territoire

S'il s'agit d'un territoire, placez les Épices normalement dans ce territoire.

Ensuite, placez la carte face visible sur la pile A.

Shai-Hulud

Si c'est Shai-Hulud, un Nexus se produira après les événements suivants :

- Toute Épice et force sur une Carte de Territoire au sommet de la pile de défausse A (s'il y en a une) sont défaussées dans la Banque d'Épices et les Cuves Tleilaxu. La carte Shai-Hulud est placée sur la pile des Épices.

- Puis une autre carte est retournée. Si c'est un Shai-Hulud, il est immédiatement défaussé sur la pile A et une autre carte est retournée. Ceci continue jusqu'à ce qu'une carte de territoire apparaisse et que de l'Épice Épice soit placée comme défini ci-dessus.

La carte de territoire est placée face visible sur la pile d'Épices A. Nexus

Puis un Nexus se produit.

Maintenant, découvrez la deuxième carte d'Épices et répétez la procédure ci-dessus à l'aide de la pile de défausse B.

## COMBAT AVANCÉ

Les Épices jouent maintenant un rôle important dans la procédure de combat.

- Chaque force utilisée dans une bataille est évaluée à sa pleine puissance si 1 Épice est dépensée pour la soutenir. Une force utilisée dans une bataille qui n'est pas soutenue par 1 Épice a une valeur égale à la moitié de sa force.

- Lors de la création d'un plan de bataille, un joueur doit ajouter à sa roue de bataille la quantité d'Épices qu'il prévoit dépenser pendant la bataille. Si un traître se présente, le vainqueur n'a pas à dépenser d'Épices. Sinon, les Épices utilisées dans le plan de bataille doivent aller à la Banque d'Épices, pour le gagnant et le perdant.

Lors de la composition d'un plan de bataille, des demi incréments peuvent être indiqués en alignant la ligne entre les numéros avec la ligne sous la fenêtre de la roue de la bataille.

Lorsque le vainqueur de la bataille subit des pertes, le joueur peut le faire de n'importe quelle manière tant qu'il est d'accord avec la force composée et l'Épice dépensée.

Par exemple, le joueur Empereur a 1 Sardaukar (qui vaut 2 forces) et 5 forces ordinaires dans un territoire en bataille.

L'Empereur compose une force de 3 et dépense 1 Épice.

Le joueur Empereur gagne la bataille, et il peut choisir de perdre 1 force Sardaukar à pleine puissance (2) et 2 forces ordinaires à mi puissance ( $\frac{1}{2} + \frac{1}{2}$ ), ou, il peut perdre 1 force ordinaire à pleine puissance et 4 forces à mi puissance ( $\frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{2}$ ).

Dans un cas, le joueur perd 1 Sardaukar et 2 forces ordinaires.

Dans l'autre cas, le joueur perd 5 forces ordinaires.

## CARTES KARAMA AVANCÉES

En jouant une carte Karama, un joueur peut maintenant l'utiliser pour empêcher un adversaire d'utiliser l'un des avantages de son personnage ou l'utiliser pour mettre en œuvre le pouvoir spécial Karama de son personnage une fois par partie.

### Cartes Karama

En plus du pouvoir ordinaire du Karama, toutes les factions sauf le Bene Gesserit gagnent des pouvoirs uniques qui peuvent être utilisés lorsque le joueur joue une carte Karama.

**En jouant une carte Karama, un joueur peut l'utiliser pour empêcher un adversaire d'utiliser l'un des avantages de sa faction** (comme dans le jeu de base), ou il peut maintenant l'utiliser pour **mettre en œuvre le pouvoir spécial Karama de sa faction**, comme décrit ci-dessous. La carte est ensuite défaussée.

**Atreides** : Vous pouvez utiliser une carte Karama pour voir le plan de bataille complet d'un joueur.

**Empereur** : Vous pouvez utiliser une carte Karama pour enrôler jusqu'à trois forces ou un chef gratuitement.

**Fremen** : Vous pouvez utiliser une carte Karama pour placer votre pion Ver des Sables dans n'importe quel territoire de désert que vous souhaitez. Ceci est traité comme un Ver des Sables normal.

**Guilde** : Vous pouvez utiliser une carte Karama pour empêcher un débarquement de troupes hors planète d'un joueur.

**Harkonnen** : Vous pouvez utiliser une carte Karama pour prendre sans regarder n'importe quel nombre de cartes, jusqu'à sa main entière d'un joueur de votre choix. Pour chaque carte que vous prenez, vous devez donner au joueur une de vos cartes en retour.

# QUESTIONS ET RÉPONSES

## CARTES TRÂTRISE

La carte Atomique des Familles a-t-elle un effet immédiat si elle est déclenchée lorsque le marqueur de tempête est au-dessus de Arrakeen, Imperial Basin ou Carthag ?

Réponse : Lorsque la carte Atomique des Familles est utilisée, le secteur que la tempête occupe actuellement n'est jamais affecté. Tous les secteurs dans lesquels elle se déplacera seront touchés.

La carte Atomique des Familles peut-elle être utilisée si le mur du Bouclier ou si le territoire adjacent d'où l'explosion est déclenchée est sous la tempête ?

Réponse : Oui, dans les deux cas.

Est-ce que l'explosion du lasgun/bouclier détruit l'Épice dans le territoire ainsi que les troupes ?

Réponse : Oui. Veuillez également noter que toutes les troupes sur le territoire sont perdues, y compris celles des joueurs qui n'ont pas participé à la bataille.

Si une carte Karama est jouée pour empêcher le joueur Atreides de regarder les cartes Traîtrise, cela affecte-t-il une seule carte ou toutes les cartes de la Phase Enchères ?

Réponse : Toutes les cartes de la phase Enchères.

Une carte Tleilaxu Ghola peut-elle permettre à un chef de combattre dans la même phase où il a été tué ?

Réponse : Oui, un chef ressuscité par cette carte pendant une Phase de Bataille peut être utilisé dans cette Phase de Bataille. L'enrôlement de 5 troupes du Ghola Tleilaxu est-il gratuit ?

Réponse : Oui.

Dans le jeu avancé, une carte Karama peut-elle être utilisée pour empêcher un joueur d'utiliser un avantage avancé ?

Réponse : Oui.

Dans le jeu avancé, le Ver des Sables Karama appelé par le Fremen cause-t-il un Nexus ?

Réponse : Non. Un Nexus n'est déclenché que par une carte Ver des Sables Shai-Hulud.

## ENRÔLEMENT

Les dirigeants ressuscités sont-ils encore des traîtres ?

Réponse : Oui. Une fois qu'un chef est un traître, il est toujours un traître pour toute la partie, même s'il est ressuscité.

Dans le jeu avancé, les joueurs peuvent-ils ranimer des chefs si d'autres chefs ont été capturés par les Harkonnens ?

Réponse : Oui. Un joueur peut commencer à ranimer ses chefs s'il n'en a plus de disponibles pour jouer au combat (y compris les Harkonnen).

## MOUVEMENT

Quand les Fremen déploient des renforts, doivent-ils inclure la Grande Plaine quand ils comptent les deux territoires de la Grande Plaine ?

Réponse : Non. N'incluez jamais la Grande Plaine dans le décompte de la portée des deux territoires.

En 2017, les règles du Championnat du monde de jeux de plateau de 2017 interdisaient le Débarquement à Arrakeen ou à Carthag, puis l'utilisation d'ornithoptères. Certains pensent que les règles d'origine n'étaient pas claires sur ce point. Pourquoi l'autorisez-vous dans ces règles ?

Réponse : Nous (les concepteurs) avons toujours permis à un joueur d'envoyer des forces à Arrakeen ou Carthag et d'utiliser des ornithoptères. Notre logique est qu'avec les différentes cultures militaires de l'univers des dunes, les raids prescrits par Kanly (ou par opportunité pour les Fremen) étaient courants. Une invasion est un cas similaire dans le livre. Une force de combat peut être envoyée à Carthag ou à Arrakeen, voler des ornithoptères et les utiliser pour déplacer d'autres forces à travers trois territoires n'importe où sur le plateau.

Les forces d'un joueur, qui se sont déplacées dans différents secteurs du même territoire à des moments différents, peuvent-elles se déplacer ou embarquer comme un seul groupe ?

Réponse : Oui.

Est-ce qu'un mouvement en Ver des Sables compte comme le mouvement d'un groupe autorisé pour les Fremen à chaque tour ?

Réponse : Non. En fait, le mouvement du Ver des Sables se fait dans la phase d'explosion d'Épices, après le Nexus, et non pas dans la Phase de Mouvement.

Les secteurs affectent-ils le mouvement ?

Réponse : Non. Voir la réponse à la question 1 (ci-dessus) sur le mouvement. Les secteurs ont pour fonction de réguler le mouvement et l'effet des tempêtes ainsi que le placement et la collecte des Épices. Ils n'affectent pas le mouvement.

Si une tempête est au-dessus d'Arrakeen ou de Carthag, est-ce qu'elle affecte le mouvement des trois territoires (ornithoptères) ?

Réponse : Non, sauf, bien sûr, pour entrer, sortir ou traverser la tempête.

Si la tempête sépare deux factions avec des forces dans Mesa Pasty, elles ne peuvent pas combattre et restent pour le tour suivant (règles de bataille). Lors du tour de tempête suivant, une carte Ver des Sables est tirée et un Nexus se produit. Ces deux joueurs peuvent-ils s'allier ? La section de l'Alliance dit que les alliés ne peuvent pas s'affronter.

S'ils peuvent s'allier, comment résolvent-ils le problème ? Est-on obligé d'utiliser la Phase de Mouvement pour quitter le territoire ?

Réponse : Oui. Si le premier joueur qui débarque et fait mouvement ne déplace pas ses forces hors du territoire occupé par les deux factions alliées, le deuxième joueur doit le faire ... ou perdre ces troupes au profit des Cuves Tleilaxu.

## BATAILLE

Un joueur peut-il remplacer une arme ou une carte de défense par un Héros de Pacotille pour s'en débarrasser ou doit-il seulement la jouer à la place d'un chef ?

Réponse : Non, un joueur ne peut pas remplacer une arme ou une carte de défense par un Héros de Pacotille. Elle ne peut être jouée qu'en remplacement d'un chef.

La même arme ou la même carte de défense peut-elle être jouée dans plus d'une bataille, si elle est victorieuse ? Plus d'une bataille dans la même phase, si elle est victorieuse ?

Réponse : Oui aux deux questions.

Les forces d'un joueur qui se sont déplacées dans différents secteurs du même territoire à différents moments peuvent-elles se battre en groupe ?

Réponse : Ils doivent se battre comme un seul groupe (si la tempête le permet)

Que se passe-t-il si une Transe de Vérite, la Voix des Bene Gesserit et la prescience Atreides ou une combinaison des trois, sont utilisés dans la même bataille ?

Réponse : La Voix des Bene Gesserit doit toujours être utilisée avant la prescience Atreides. Transe de Vérité peut être jouée à tout moment dans cette interaction.

Veillez noter qu'un joueur a la possibilité de modifier des éléments de son Plan de bataille qui ne sont pas affectés après avoir subi la Voix, la prescience ou une Transe de Vérité.

Un joueur peut-il volontairement refuser de révéler un traître s'il a joué contre lui au combat ?

Réponse : Oui. Si votre traître apparaît dans la bataille contre vous, vous n'êtes pas obligé de révéler que ce chef est votre traître.

## DIVERS

Est-ce que les alliés paient la Guilde pour tous leurs débarquements ?

Réponse : Oui.

Quel est le taux exact pour le retour de troupes de la Guilde vers sa réserve - 1 Épice pour 2 forces, soit la moitié de ce taux ?

Réponse : 1 Épice pour 2 forces.

Que se passe-t-il si à la fin du dernier tour, personne n'a gagné et que la Guilde n'est pas en jeu ?

Réponse : Les Fremen gagnent. S'ils ne sont pas en jeu, le joueur qui occupe le plus de forteresses gagne. Si plusieurs ont les conditions, ils gagnent tous.

Dans le jeu avancé, lors du mélange du paquet de cartes Épices, doit-on remélanger l'ensemble du jeu ?

Réponse : Oui.

Dans le jeu avancé, les Fremen obtiennent-ils le bonus de l'avantage du Ver des Sables si un deuxième Ver des Sables apparaît dans une phase d'Épices ?

Réponse : Oui.

Comment la Guilde paie-t-elle un débarquement de troupes impair ?

Réponse : Tous les coûts fractionnaires sont arrondis à l'unité supérieure. Ainsi, un envoi de 5 forces coûte 3 Épices à la Guilde ; un envoi de 1 force leur coûte 1 Épice ; etc.

## RÈGLES FACULTATIVES POUR LES ALLIANCES

Alliance Restriction	Possible effets secondaires	Commentaire
Jeu d'alliance par défaut	un jeu plus long	Les joueurs recherchent la synergie avec un autre joueur et essaient de gagner ensemble, mais doivent de s'accrocher aux forteresses qu'ils contrôlent.
Limite de 2 joueurs par alliance 4 Forteresses pour gagner	un jeu plus court	Les joueurs recherchent la synergie avec un autre joueur et essaient de gagner ensemble en tenant ou en capturant 3 forteresses.
Limite de 3 joueurs par alliance 4 Forteresses pour gagner	un jeu court plus long	Peut se transformer en 3 plus forts contre 3 plus faibles, etc. mais les joueurs supposés plus faibles peuvent être capables d'inverser le sort des plus forts et de faire pencher la balance.
Limite de 3 joueurs par alliance 3 Forteresses pour gagner	probablement le jeu le plus court	Peut se transformer en 3 plus forts contre 3 plus faibles, mais les joueurs supposés plus faibles peuvent remporter une victoire surprise en remportant des batailles clés.
Nombre de joueurs illimité dans les alliances 3 Forteresses pour gagner	un jeu plus exotique	Les règles d'Alliance du jeu original Dune ; l'adversité crée de l'ingéniosité.