

# Dune The Dice Game, règles VF

2 à 8 joueurs, 30 à 90 minutes.

Traduction par Sylvain Chidaine de la version **1.06** des règles de Heiko Günther, 2015.

Jeu inspiré de : Dune de Bill Eberle, Jack Kittredge et Peter Olotka et Dune Express de Felbrigg Herriot; Variantes disponibles sur les forums de BGG.

## HISTOIRE

Dune The Dice Game est un jeu situé dans l'univers de Dune de Franck Herbert. Les joueurs y prennent le contrôle de différentes Factions se battant pour le contrôle de la planète-desert Arrakis. En lien avec cet univers, chacune des 8 Factions jouables possède des capacités spéciales qui leur permettent de déroger à certaines règles du jeu.

Chacun leur tour, les joueurs vont négocier, passer des Alliances, ordonner des assassinats, recruter de nouvelles Troupes pour les amener à la surface de la planète et partir au combat. Représenté par les dés, le destin peut être influencé mais il peut aussi déjouer vos plans, dévaster les terres d'Arrakis avec les Tempêtes de sable et le mythique Shai-Hulud ou vous apporter l'aide inattendue d'un puissant allié durant un combat désespéré.

Le jeu se termine quand une Faction ou une Alliance contrôle un certain nombre de Régions Stratégiques à la fin de son tour ou quand après que tous les joueurs ont réalisé 6 tours de jeu.

Ce jeu tente de trouver un équilibre, en s'en inspirant, entre la complexité et la longueur de Dune et l'extrême simplicité de Dune Express tout en conservant l'ambiance et le thème des romans. Tout ceci pouvant paraître un peu ambitieux tout compte fait.

## MATERIEL

Le matériel minimal nécessaire est :

- 1 marqueur Bouclier, 1 marqueur Goûte-Poison
- 4 marqueurs Marteleur
- 6 marqueurs de Constructions : 2 Fortifications, 2 Moissonneuses et 2 Ornithoptères
- 8 cartes de Faction
- 1 plateau de jeu (représentant la carte des Régions, un compteur de tour et une piste de Tempête de sable)

- 7 dés spéciaux à 6 faces (4 dés de Faction, 1 dé de Région, 1 dé d'Epice/Ver des sables, 1 dé Kanly)

Vous aurez également besoin de :

- 1 marqueur Tempête de sable and 1 marqueur de tour
- de la couleur des 4 Factions Bene Gesserit, Bene Tleilax, Harkonnen et Contrebandiers : 12 cubes Troupe et 1 cylindre Leader
- de la couleur de chacune des 6 Factions (Atréides, Bene Gesserit, Bene Tleilax, Harkonnen, Contrebandiers et Guile Spatiale) : 12 cubes Troupe et 1 cylindre Leader
- de la couleur de la Faction Atréides : 12 cubes Troupe et 2 cylindres Leader
- de la couleur de la Faction de la Guilde Spatiale : 12 cubes Troupe, 1 cylindre Leader et 1 marqueur d'Epice
- de la couleur de la Faction Corrino : 8 cubes Troupe standard, 4 grands cubes Troupe, 1 marqueur d'Epice et 1 cylindre Leader
- de la couleur de la Faction Fremen : 8 grands cubes Troupe et 1 cylindre Leader

Le jeu est limité par le matériel. Autrement dit, un joueur ne peut réaliser des actions que dans la limite du matériel attribué.

## MISE EN PLACE

- Placer le plateau de jeu au centre de la table et le marqueur de tour en position 1.
- Lancer le dé de Région et placer le marqueur Tempête de sable sur la case de la piste Tempête de sable indiquée par la valeur du dé.
- Placer une Construction choisie aléatoirement dans chaque Région Stratégique. Les marqueurs restants sont placés à côté du plateau de jeu.
- Placer les marqueurs Bouclier, Goûte-Poison et Marteleur de sorte à ce qu'ils soient accessibles par tous les joueurs (réserve commune).
- Déterminer le premier joueur de la manière qu'il vous plaira.
- En commençant par le joueur à droite du premier joueur et dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit une Faction et prend la carte associée ainsi que tous les cubes de Faction qui seront placés à côté de sa carte Faction, constituant sa réserve. Le premier joueur sera le dernier à choisir sa Faction. La Faction Bene Gesserit est disponible uniquement dans les parties à 5 joueurs et plus. Les deux Factions Bene Tleilax et Smuggler ne sont disponibles que pour des parties à 6 joueurs et plus.
- Dans l'ordre indiquées sur les cartes de Factions (chiffre entre parenthèses), tous les joueurs réalisent la mise en place de leur Faction.
- Le jeu débute avec le premier joueur puis continue dans le sens horaire.

## LA CARTE



La carte est divisée en sept zones, chacune contenant une à deux Régions. Dans l'illustration ci-dessus, les 10 Régions sont mises en sur-brillance.

Le Bassin Polaire (Polar Sink), au centre, est une **Région neutre**. Aucun combat n'y est autorisé, elle n'est jamais concernée par les Tempêtes de sable et elle ne compte jamais comme une région contrôlée.

Il existe **cinq Régions Stratégiques** sur la carte : le Sietch Tabr, Arrakeen, Carthag, le Sietch de Tuek (Tuek's Sietch) et le Sietch Habbanaya (Habbanaya Sietch), marquées de 2 à 6 en bleu. L'objectif du jeu est le contrôle de ces régions.

Les quatre autres Régions que sont la Grande Plaine (Great Flat), la Plaine Cielago (Cielago Plain), l'Erg Mineur (Minor Erg) et la Terre Brisée (Broken Land), marquées 1, 2, 4 et 6 en blanc **ne sont pas des Régions Stratégiques** et ne permettent de remplir les conditions de victoire.

Les Troupes et les Constructions sont placées dans les Régions et se déplacent entre Régions alors que la Tempête de sable se déplace entre des zones. Pour les déplacements des Troupes, deux Régions sont considérées comme adjacentes si elles partagent une frontière commune.

Chacune des six zones autour du Bassin Polaire possèdent un emplacement pouvant recevoir le marqueur de Tempête de sable avec des inscriptions E/W de part et d'autre. Elles permettent de suivre le déplacement de la Tempête et désignent quelle Régions sont touchées par celle-ci. Quelques Régions sont marquées avec une croix rouge (les Déserts de la Plaine de Cielago, Habbanaya Sietch, la Grande Plaine, Sietch Tabr et de la Terre Brisée) : elles sont particulièrement exposées et dangereuses.

## OBJECTIFS

L'objectif du jeu est d'être **l'unique joueur à contrôler 3 Régions Stratégiques** (parmi le Sietch Tabr, Arrakeen, Carthag, le Sietch de Tuek et le Sietch Habbanya) à la fin de son tour, ou, dans le cas d'une alliance entre 2 joueurs, **obtenir conjointement 4 de ces Régions** à la fin du tour d'un des joueurs alliés. Une Alliance à 3 joueurs ou plus ne peut pas exister et donc il n'existe aucune autre condition de victoire.

Pour une partie à 2 joueurs, l'objectif est de contrôler 4 Régions Stratégiques.

## ORDRE DU TOUR

A son tour, le joueur actif réalise les actions suivantes, dans cet ordre. La première action du tour détermine ce que le joueur pourra faire et comment il pourra réaliser les autres actions de son tour. A chaque action est associée un ou plusieurs dés.

1. Lancer de dés
2. Alliance (dés de Faction)
3. Recrutement des Troupes (dés de Faction)
4. Kanly (dé Kanly)
5. Débarquement des Troupes (dé d'Epice)
6. Déplacement des Troupes (dé de Région)
7. Combat
8. Construction (dé de Région)
9. Tempête de sable (dé d'Epice et dé de Région)

## LES DES



Chacun des **4 dés de Faction** possèdent six symboles de Faction. De gauche à droite : les maisons Atréides, Corrino, Harkonnen, la Guilde Spatiale, les Bene Gesserit et les Fremens.



Les six faces du **dé Kanly**, de gauche à droite : le Poison, le Kryss, le Chercheur-Tueur, le Goûte-Poison, le Bouclier et le Marteleur.



Les six faces du **dé d'Epice**, de gauche à droite : de 1 à 5 épice(s) et le Ver des sables (Shai-Hulud). Les faces à 3, 4 et 5 Epices ont en plus un symbole Tempête de sable.



Les 6 faces du **dé de Région** font référence aux six principales régions sur la carte. Deux d'entre elles possèdent également des symboles de déplacement ouest/gauche et les quatre autres des symboles est/droite.

## LANCER DE DES

Le joueur actif commence par lancer les 7 dés. Il réserve alors tous les résultats qu'il souhaite conserver et relance les autres dés. Il doit cependant en réserver au moins un après chaque jet. L'action est répétée jusqu'à ce que tous les dés soient réservés.

A tout moment, si le résultat du dé d'Epice est le Shai-Hulud (Ver des sables), alors ce dé **doit** être réservé à moins que le joueur possède le marqueur Marteleur. Dans ce cas il peut défausser le marqueur Marteleur pour réserver un autre dé à la place sauf s'il s'agit du dernier dé à réserver. Si le joueur est obligé de réserver le dé d'Epice, il n'est pas obligé d'en réserver un autre avant de relancer les dés restants.

## ALLIANCE

Les dés de Faction permettent aux joueurs de recruter de nouvelles Troupes (voir plus loin) et de réaliser des alliances temporaires avec d'autres joueurs.

Le joueur actif peut proposer une alliance à un autre joueur pour la durée de son tour. Il peut le faire seulement si au moins 1 dé de Faction est réservé sur la face de la Faction du joueur à qui est proposé l'Alliance. Le joueur invité à s'allier peut accepter ou décliner l'Alliance. S'il décline, rien ne se passe et le joueur actif sera seul jusqu'à la fin de son tour. S'il accepte, les deux joueurs sont alliés pour le reste du tour et **pour ce tour seulement**. Le joueur actif pourra alors utiliser les capacités spéciales d'Alliance de la faction alliée, marquées par un noeud sur les cartes de Faction. En revanche le joueur allié ne pourra pas utiliser la capacité spéciale d'alliance du joueur dont c'est le tour.

Un joueur ne peut être allié qu'avec un seul autre joueur à la fois. Quand son tour se termine, l'Alliance se termine avec lui. Toutefois, les anciens alliés peuvent recréer l'Alliance à leur tour et prolonger ainsi le partenariat aussi longtemps que souhaité. Cependant, entre les tours des deux alliés, l'Alliance n'existe pas.

Aucune alliance ne peut être réalisée dans les parties à 3 joueurs ou moins.

## RECRUTEMENT DES TROUPES

Pour chaque dé de Faction réservé sur le symbole sa Faction, le joueur actif peut prendre au choix 1 Troupe **ou** 1 Leader de sa réserve et le placer sur sa carte de Faction.

Les Leaders ne sont jamais placés sur le plateau et restent sur leur carte de Faction jusqu'à leur utilisation en combat. Les Leaders ne peuvent pas être la cible du dé Kanly (voir ci-après).

Si un joueur a réalisée une Alliance, le joueur allié peut également placer sur sa propre carte Faction une Troupe prise de sa réserve pour chaque dé de Faction affichant son symbole. Il **n'a pas** besoin de l'accord du joueur actif pour cela. Par contre, il ne peut pas choisir de Leader.

Les Troupes et les Leaders sont limités ; si la réserve du joueur est vide le recrutement ne peut pas se faire. Il n'est pas possible de recruter des Troupes depuis le plateau vers la carte de Faction.

## KANLY

Le dé Kanly permet d'engager des assassins ou de contrôler des technologies permettant de se défendre contre des assassins. Selon le résultat du dé Kanly, les actions suivantes peuvent être réalisées.

### Poison, Kryss ou Chercheur-Tueur



Le joueur actif retire 1 Troupe de son choix se trouvant n'importe où sur le plateau et la remet dans la réserve de son propriétaire. Il n'est pas possible de retirer des Troupes d'une Région touchée par une Tempête de sable. Il est possible de retirer des Troupes situées dans le Bassin Polaire. Le Poison ne permet pas de retirer une Troupe appartenant au joueur contrôlant le marqueur Goûte-Poison. Le Kryss ne permet pas de retirer une Troupe appartenant au joueur contrôlant le marqueur Bouclier. Il n'est pas possible de cibler un Leader avec le dé Kanly.



### Goûte-Poison ou Bouclier

Le joueur actif prend le contrôle du marqueur correspondant.



### Marteleur

Le joueur actif prend un marqueur Marteleur de la réserve commune. Ce marqueur ne peut pas être volé à un autre joueur. Un joueur ne peut contrôler plus de 1 marqueur Marteleur. Ce marqueur permet de relancer le dé d'Épice en cas d'attaque du Ver des sables (voir la section Lancer les dés).

## DEBARQUEMENT DES TROUPES

Le dé d'Epice permet au joueur actif de débarquer ses Troupes et celles de son allié sur la surface de la planète. Le dé d'Epice indique le nombre d'Epices collectées et disponibles pour le tour. Les Moissonneuses contrôlées par le joueur ajoutent 2 Epices supplémentaires chacune.

Si le dé d'Epice désigne le Ver des sables, le joueur actif ne reçoit aucune Epice pour le tour, même s'il possède des Moissonneuses. Le cas échéant, le joueur devra alors détruire 1 Moissonneuse contrôlée qui retournera dans la réserve commune.

Les Troupes sont débarquées de la carte de Faction vers le Bassin Polaire ou toute Région contrôlée, c'est-à-dire une Région contenant déjà des Troupes du joueur. Chaque Troupe placée ainsi coûte 1 Epice. Chaque Troupe est débarquée séparément et peut être placée dans n'importe quelle Région autorisée. **Si l'allié du joueur actif l'autorise**, il est aussi possible de débarquer des Troupes dans des Régions contrôlées par l'allié.

En cas d'Alliance, l'allié peut également débarquer des Troupes de sa carte de Faction vers le Bassin Polaire ou des Régions contrôlées par le joueur actif ou lui-même. Le joueur actif doit alors donner son accord et payer le coût correspondant en Epices.

Le joueur peut dépenser l'Epice récoltée à tout moment de son tour tout de suite après son action de lancer de dés. Le débarquement de Troupes ne peut cependant se faire que durant l'action de débarquement. Toute l'Epice qui n'est pas dépensée à la fin du tour est perdue, il n'est pas possible de conserver l'Epice pour les tours suivants.

## DEPLACEMENT DES TROUPES

Le dé de Région représente la logistique, l'organisation des routes, les capacités de transport etc. Les numéros de ce dé correspondent à une ou deux Région(s) sur la carte. Le joueur actif en choisit une portant le numéro indiqué qui sera la Région cible pour le tour.

Indépendamment de la valeur du dé de Région, le joueur peut également choisir de cibler la Région Polaire.

Le joueur peut ensuite déplacer une ou plusieurs Troupes d'une Région adjacente (et/ou de Régions avec un Ornithoptère) vers la Région cible gratuitement. En cas d'Alliance, l'allié du joueur actif peut également réaliser les mêmes déplacements avec ou sans l'accord de ce dernier.



Rappel : les Troupes dans les Régions touchées par une Tempête de sable ne peuvent pas se déplacer, et il n'est pas possible de déplacer des Troupes dans de telles Régions.

## COMBAT

Si désormais le joueur actif partage des Régions avec des Troupes appartenant à des Factions non alliées, des combats sont déclenchés dans chacune des Régions concernées, dans l'ordre choisit par le joueur actif. Celui-ci est l'attaquant.

Tout d'abord, si la Région contestée contient une Fortification, une Troupe de l'attaquant est retirée du jeu et remise dans la réserve du joueur. Il peut s'agir d'une Troupe appartenant à l'allié. La Fortification est également retirée du plateau et placée dans la réserve commune.

Ensuite, chaque joueur prend et cache sous la table toutes ses Troupes présentes dans la Région. Si des Leaders sont présents sur les cartes de Factions, ils sont également cachés de cette manière.

Si le joueur actif a un allié avec des Troupes présentes dans la Région du combat, il les prend comme s'il s'agissait de ses propres Troupes. Mais il ne peut pas prendre les Leaders de son allié à moins que celui-ci ne le lui propose.

Si plusieurs Factions ennemies sont présentes dans la Région, le défenseur est la Faction ayant jouée en dernier et toutes les autres Factions ennemies sont considérées comme des alliés au défenseur. Le défenseur peut utiliser les Troupes de ses alliés comme s'il s'agissait des siennes. Il ne peut pas prendre les Leaders de ses alliés à moins que ceux-ci ne le lui proposent.

L'attaquant et le défenseur choisissent secrètement combien de Troupes et de Leaders seront envoyés au combat. Chacun place les unités choisies dans sa main fermée devant lui. Quand les deux joueurs sont prêts, ils révèlent le contenu de leur main et comptent les Troupes qui prennent part à la bataille. Les Leaders comptent pour plusieurs Troupes, la carte de sa Faction précise combien exactement ("force" du Leader). Le joueur ayant envoyé le plus d'unités gagne. En cas d'égalité, le défenseur gagne.

Toutes les Troupes et tous les Leaders envoyés au combat sont défaussés et remis dans la réserve de leurs propriétaires. Tous les Leaders qui n'ont pas pris part au combat retournent sur la carte de Faction de leurs propriétaires. Toutes les Troupes **du perdant** qui **n'ont pas** été envoyées au combat sont perdues et remises dans leurs réserves respectives. Toutes les Troupes restantes du gagnant sont placées dans la Région du Combat. S'il ne reste plus de Troupes du côté du gagnant, la Région reste vide.

Il n'y a **jamais** de combat dans le Bassin Polaire. C'est une zone neutre et plusieurs factions peuvent y avoir des Troupes en même temps.

## CONSTRUCTION

Cette action peut se réaliser si la Région choisie durant l'action de déplacement des Troupes, décrite ci-dessus, est sous le contrôle du joueur actif. La construction présente dans cette Région est remise dans la réserve commune et le joueur en choisit une nouvelle et la place dans la Région. Il n'est pas possible de réaliser cette action sur une Région qui n'a pas été choisie durant l'action de déplacement des Troupes. De même, cette action ne peut pas être réalisée si la réserve ne contient plus de constructions disponibles.

Durant la mise en place du jeu, une construction est placée aléatoirement sur chacune des Régions Stratégiques. Une Région ne peut avoir au plus qu'une seule construction. Le Bassin Polaire n'étant jamais contrôlé par un joueur, il ne peut jamais y avoir de construction.

Comme tous les autres éléments du jeu, les marqueurs de Construction sont en nombre limité, s'il n'y a plus de marqueurs en réserve il n'est alors plus possible d'en placer de nouveaux. Sauf mention contraire, les marqueurs restent dans la Région où ils ont été placés, peu importe qui contrôle la Région.

## Fortification

Une Fortification élimine une Troupe attaquante avant le début d'un combat. Le joueur actif décide quelle Troupe est ainsi perdue. Dans les Déserts (Régions marquées d'un X), une fortification protège également des Tempêtes de sable. Si une Région contenant une Fortification n'est plus contrôlée par aucun joueur, la Fortification est immédiatement retirée et placée dans la réserve.

## Moissonneuse

Chaque Moissonneuse contrôlée par un joueur ajoute 2 à son résultat du dé d'Epice. Une Moissonneuse est contrôlée par un joueur si lui ou éventuellement son Allié possèdent des Troupes dans la Région contenant la Moissonneuse. Un Ver des sables sur le dé d'Epice entraîne la destruction d'1 Moissonneuse (remise en réserve). Une Moissonneuse dans une Région touchée par une Tempête de sable ne produit pas d'Epice.

## Ornithoptère

L'Ornithoptère permet de déplacer des Troupes d'une Région vers la Région cible, même si les deux Régions ne sont pas adjacentes. Si une Tempête de sable touche un Désert (Région marquée d'un X) contenant un Ornithoptère, celui-ci est détruit et remis dans la réserve.

## TEMPETE DE SABLE

Si le dé d'Epice indique les faces 3, 4 ou 5 (symbole Tempête de sable), alors la Tempête de sable se déplace.



Le marqueur Tempête de sable est déplacé le long de sa trajectoire sur la carte sur la prochaine zone. La flèche indiquée par le dé de Région montre le sens de déplacement (W pour Ouest et E pour Est). La Tempête de sable affecte toutes les Régions situées sous le marqueur.

*Exemple: le marqueur est situé sur la position 5, touchant seulement la Région Arraken. Le dé d'Epice est sur la face 3 avec un symbole Tempête de sable, et le dé de Région sur la face 6 avec un symbole Est. Le marqueur Tempête de sable est déplacé sur la position 4 et affecte désormais les Régions de Carthag et de la Terre Brisée.*

Si une Tempête de sable arrive dans un Désert (toutes les Régions marquées par une croix : la Plaine de Cielago, Habbanaya Sietch, la Grande Plaine, Sietch Tabr et la Terre Brisée) **sans Fortification**, 1 Troupe de chaque Faction présente est immédiatement éliminée. De plus, si la Région contient un Ornithoptère, il est immédiatement détruit et remis en réserve.

Toutes les Régions touchées par une Tempête de sable sont complètement paralysées jusqu'à ce que la Tempête se déplace ailleurs. Les Troupes ne peuvent plus y être débarquées et elles ne peuvent plus entrer ou sortir de la Région. Les Troupes ne peuvent plus être la cible d'un Kanly. Aucun combat ne peut s'y dérouler. Aucune Construction ne peut y être placée. Les Moissonneuses ne produisent pas d'Epice. Toutefois, les Régions touchées par une Tempête de sable continuent d'être contrôlées par un ou plusieurs joueurs et sont prises en compte dans la vérification des conditions de victoire.

La Tempête de sable ne peut jamais entrer dans le Bassin Polaire.

## FIN DE TOUR

Après avoir déplacé la Tempête de sable, les conditions de victoire sont vérifiées. Si le joueur actif n'a pas gagné, les dés passent au joueur suivant dans le sens horaire qui procède alors à un nouveau tour.

Quand les dés reviennent au premier joueur, le marqueur de tour est avancé d'une case. Le jeu se termine après 6 tours de chaque joueur.

## FIN DE PARTIE

Le jeu se termine quand, à la fin d'un tour, un joueur contrôle seul 3 Régions Stratégiques (4 dans une partie à 2 joueurs). Ce joueur est alors déclaré vainqueur.

Si, à la fin du tour d'un joueur, lui et son allié contrôlent ensemble 4 Régions Stratégiques, les deux joueurs gagnent ensemble. Aucun des deux joueurs alliés ne doit partager une Région Stratégique avec un troisième joueur.

*Exemple : 4 Régions Stratégiques contiennent des Troupes de trois Factions selon : A, B, AB, BC. Une victoire par alliance est impossible car la quatrième Région est partagée avec la Faction C.*

Si une victoire en solitaire est possible alors aucune victoire par alliance ne peut être déclarée.

Si personne n'a gagné à la fin du sixième tour du dernier joueur, la Guilde Spatiale gagne, même si elle n'est contrôlée par aucun joueur.

Dans le cas d'une victoire en solitaire, si les Bene Gesserit ont deviné la Faction victorieuse (choisit lors de la mise en place), elles gagnent à la place de cette Faction. Ceci peut altérer la condition de victoire "par défaut" de la Guilde Spatiale décrite ci-dessus.

## LES FACTIONS

Chaque Faction possède des Capacités Spéciales qui leur permettent de déroger à certaines règles. De plus, la plupart des Factions ont une capacité d'Alliance (représentée par le symbole noeud ci-dessous et sur les cartes de Faction) utilisable uniquement par le joueur actif tant qu'il est allié avec la Faction concernée. On rappelle qu'une Alliance se termine à la fin du tour du joueur actif. La mise en place des Factions se déroule dans l'ordre des descriptions décrites ci-après.

### ATREIDES

**Mise en place (1) :** Placez 2 Leaders sur la carte de Faction et 2 Troupes sur une Région non stratégique de votre choix.

**Leader :** Leto, force 3 (+2)

**Duncan Idaho** - Vous pouvez placer un second Leader sur la carte de Faction. En combat, choisissez d'utiliser un seul Leader ou les deux. Si un seul Leader est utilisé, sa force est de 3. Si les deux sont utilisés, leur force combinée est de 5 (3+2). Seuls les Leaders ayant participé au combat sont remis dans la réserve du joueur. Vous ne pouvez pas recruter plus d'un Leader par phase de Recrutement.



**Duel honorable** - Après un combat où vous et votre adversaire avez utilisé des Leaders, ne remettez que vos Leaders en réserve. Vos Troupes perdues retournent sur votre carte de Faction.

Ceci n'affecte que les Troupes qui seraient autrement retournées dans la réserve, c'est-à-dire les Troupes envoyées au combat et, en cas de défaite seulement, toutes les Troupes non mises.

## HARKONNEN

**Mise en place (2)** : Placez 2 Troupes et 1 Construction prise de la réserve sur 1 Région non stratégique de votre choix.

**Leader** : Baron Vladimir, force 4

**Piter De Vries** - A la fin de l'action de Lancer de dé, vous pouvez placer le dé Kanly sur la face Poison.



**Infiltration** - Lors d'une attaque, ignorez la capacité des Fortifications.

## FREMEN

**Mise en place (3)** : Placez votre Leader sur la carte de Faction et 1 Troupe sur chacune des Régions non stratégiques inoccupées (ce qui fait entre 2 et 4 Régions selon que les Atréides et les Harkonnen sont joués ou pas).

**Leader** : Liet Kynes, force 3

**Le Peuple du Désert** - Durant votre tour de jeu, vos Troupes coûtent 2 Epices. En cas d'Alliance, elles ne coûtent plus que 1 Epice (applicable seulement si vous n'êtes pas le joueur actif). Vos Troupes se déplacent et sont débarquées comme des Troupes normales. En combat, elles comptent pour 2 Troupes régulières. De plus, elles ne peuvent pas être tuées par la Tempête de sable ou par le Kryss.



**Chevaucher le Ver** - Si le dé d'Epice est sur le Shai-Hulud, considérez vos Troupes comme adjacentes à la Région Cible.

## **BENE TLEILAX**

**Mise en place (4) :** Placez 2 Troupes dans le Bassin Polaire puis votre Leader et 2 Troupes sur la carte de Faction.

**Leader :** Scytale, force 2

**Cuves Axolotl :** Après votre action de lancer de dés, choisissez une Faction. Tous les dés montrant cette Faction sont considérés comme des dés de la Faction Bene Tleilax pour recruter des Troupes. Vous pouvez toujours vous allier avec la Faction choisie, mais chaque dé ne peut être utilisé que pour le recrutement d'une seule Troupe. Pour s'allier avec vous, les autres joueurs peuvent utiliser n'importe quel symbole de Faction.

A leur tour, les Tleilaxu choisissent un symbole de Faction après la phase de lancer de dés. Ce symbole sera considéré comme leur propre symbole de Faction pour la durée du tour uniquement. S'ils utilisent le même symbole pour passer une Alliance, ils doivent alors décider combien de dés (au moins un) ils offrent au joueur allié pour recruter des Troupes.

Les autres joueurs peuvent durant leur tour choisir un symbole de Faction après l'action de lancer de dés et proposer une Alliance avec les Tleilaxu en utilisant ce symbole. Il peut s'agir du symbole de Faction du joueur actif, auquel cas le joueur actif décide combien de dés (au moins un) il offre aux Tleilaxu pour recruter des Troupes. Dans tous les cas, chaque dé ne peut être utilisé que pour un seul recrutement.

**Les Danseurs-Visages** - Au début d'un combat, vous pouvez remplacer 1 Troupe ennemie présente dans la Région contestée par 1 des vôtres pour chaque dé non utilisé montrant le symbole de Faction de la Troupe remplacée. (ne peut pas concerner des Troupes de valeur 2)

Seuls les dés qui n'ont pas été utilisés pour recruter vos Troupes et celles de votre allié peuvent être utilisés pour cette capacité.

**Les Danseurs-Visages (variante)** - Au début d'un combat, vous pouvez remplacer 1 Troupe ennemie présente dans la Région contestée par 1 des vôtres en payant 1 Epice.

Choisissez soit la capacité ci-dessus, soit sa variante, mais pas les deux.



**Gholas** - A n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez payer 1 Epice pour récupérer votre Leader. Cette capacité peut être utilisée plusieurs fois par tour.

## CORRINO

**Mise en place (5) :** Placez votre Leader, 1 Troupe, 1 Sardaukar et 3 Epices sur votre carte de Faction.

**Leader :** Empereur Padishah Shaddam IV, force 3

**Salusa Secundus** - Lors d'un recrutement, vous pouvez recruter 1 Sardaukar à la place de 2 Troupes régulières. Les Sardaukar sont débarqués et se déplacent comme les Troupes régulières. Lors d'un combat, ils comptent pour 2 Troupes régulières.



**Présidence de la CHOM** - A la fin de votre tour, chaque point d'Epice non dépensé du dé d'Epice augmente votre réserve d'Epice de 2. Ces points d'Epice pourront être dépensés à votre tour. Vous pouvez les donner à votre allié durant son tour.

Vous ne pouvez pas posséder plus de 5 Epices dans votre réserve d'Epice. Votre allié ne peut pas y stocker d'Epice, il peut seulement en recevoir.

## LA GUILDE SPATIALE

**Mise en place (6) :** Placez votre Leader, 3 Troupes et 1 Epice sur votre carte de Faction.

**Leader :** Edric, force 2

**Monopole du transport** - A chaque tour où un autre joueur débarque des Troupes dans une Région autre que la Bassin Polaire, recevez 1 Epice dans votre réserve d'Epice. L'Epice en réserve pourra être dépensée durant vos prochains tours.

Vous ne pouvez pas posséder plus de 5 Epices dans votre réserve d'Epice. Contrairement à la Maison Corrino, vous ne pouvez pas donner cette Epice à votre allié durant son tour.

*Exemple : dans une partie à 4 joueurs, le joueur placé à votre gauche débarque des Troupes dans la Région 5, augmentant votre réserve de 1. Le prochain joueur ne débarque des Troupes que dans le Bassin Polaire, vous ne recevez rien. Le joueur suivant ne débarque des Troupes que dans le Bassin Polaire mais son allié en envoie dans la Région d'Arrakeen, augmentant à nouveau votre réserve de 1. A votre tour, vous débutez avec votre marqueur d'Epice en position 2.*

**Opportunisme** - Vous gagnez si aucun autre joueur n'a gagné après 6 tours.



**Evacuation** - Les Troupes tuées par une Tempête de sable ou, à la suite d'un combat perdu, retirées car n'ayant pas pris part à la bataille, sont remises directement sur votre carte de Faction plutôt que dans la réserve.

## **BENE GESSERIT**

**Mise en place (7):** Placez votre Leader sur votre carte de Faction, 3 Troupes dans la Bassin Polaire et choisissez secrètement une Faction.

**Leader :** Révérende Mère Gaius Helen Mohiam, force 3

**Le plan ultime** - Durant la mise en place du jeu, choisissez secrètement une Faction. Si cette Faction remporte la partie (par une victoire sans Alliance), alors vous gagnez à sa place.

Si vous choisissez la Guilde Spatiale et qu'elle remporte la partie à l'aide de sa condition de victoire "par défaut", vous gagnez également à sa place.

**La Voix** - Votre invitation à une Alliance ne peut pas être refusée. Vous n'avez pas besoin du consentement de votre allié pour placer des Troupes dans l'une de ses Régions durant l'action de débarquement des Troupes.

**Entraînement Prana-bindu** - Vos Troupes sont immunisées contre les attaques de Poison.

## **LES CONTREBANDIERS**

**Mise en place (8) :** Placez votre Leader sur la carte de Faction et 3 Troupes dans le Bassin Polaire.

**Leader :** Esmar Tuek, force 3

**Mercenaires** - Ne faites pas de recrutement. Débarquez directement vos Troupes depuis votre réserve. Payez 2 Epices pour envoyer une Troupe dans le Bassin Polaire et 1 Epice partout ailleurs. Payez 2 Epices pour recruter votre Leader. Pour s'allier avec vous, les autres joueurs peuvent utiliser n'importe quel symbole de Faction.



**Les rats s'enfuient** - Durant votre action de déplacement, plutôt que de consulter le dé de Région, vous pouvez choisir une Région inoccupée comme Région cible.



Vous (et votre allié) ne pouvez déplacer des Troupes que dans une seule Région ; soit vous choisissez une Région avec le dé de Région, soit vous choisissez une Région vide, mais pas les deux.

# AIDE DE JEU

## 1. Lancer les dés

## 2. Proposer 1 Alliance (dé de Faction)

## 3. Recruter des Troupes (dé de Faction)

Joueur actif : 1 Troupe ou 1 Leader par dé sur son propre symbole de Faction.

Joueur allié : sans l'accord du joueur actif, 1 Troupe par dé sur son symbole de Faction.

## 4. Kanly (dé Kanly)

## 5. Débarquer des Troupes (dé d'Epice)

Récolte de l'Epice = valeur du dé d'Epice + 2 par Moissonneuse contrôlée

Si Ver des sables, pas de récolte et 1 Moissonneuse perdue.

Joueur actif : 1 Epice par Troupe débarquée vers le Bassin Polaire ou une Région sous son contrôle ou une Région sous contrôle de son allié si celui-ci l'y autorise (hors Tempête de sable).

Joueur allié : même chose mais avec le consentement du joueur actif qui doit alors payer le coût en Epice.

## 6. Déplacer des Troupes (dé de Région)

Joueur actif : il choisit la Région cible. Puis, il déplace des Troupes depuis une Région adjacente ou une Région avec un Ornithoptère (hors Tempête de sable).

Joueur allié : il peut faire de même, sans le consentement du joueur actif.

## 7. Combattre

a. Si Fortification, -1 Troupe attaquante.

b. Choix des unités envoyées au combat.  
Joueur actif : peut utiliser des Troupes de l'allié sans son accord

Joueur allié : peut proposer son Leader

c. La force la plus importe gagne. En cas d'égalité, le défenseur l'emporte.

d. Résolution : perte des unités et placement des Troupes du gagnant dans la Région contestée.

## 8. Construire (dé de Région)

Si la région cible est contrôlée par le joueur actif, placer une nouvelle construction.

## 9. Déplacer la Tempête de sable (dé d'Epice + dé de Région)

## 10. Fin de tour

Vérifier les conditions de victoire et de fin de partie.

Avancer le marqueur de tour si le jeu continue avec le 1<sup>er</sup> joueur.

