

D U N E

I M P E R I U M

LIGNÉES



MATÉRIEL



32 cartes Imperium

5 exclusives au Module de la CHOM
2 exclusives au Module Technologies



18 cartes Intrigue

1 exclusive au Module de la CHOM
2 exclusives au Module Technologies



Les Sardaukar de l'Empereur comptent parmi les combattants les plus redoutables de l'Univers Connu. Leur loyauté n'a d'égale que leur absence de pitié. Mais cette loyauté peut être achetée auprès de l'Empereur, pour le juste prix...



9 Dirigents

1 exclusif au Module Technologies



2 cartes Conflit

1 Conflit I
1 Conflit II



Commandeurs Sardaukar

7 en plastique, 7 en bois
Utilisez uniquement le type que vous préférez



14 Compétences de Commandeur Sardaukar

MATÉRIEL SPÉCIFIQUE AUX DIRIGEANTS



10 cartes Navigation pour le Timonier Y'rcoon



Emplacement Sietch de Tuek pour Esmar Tuek



Jeton Tactique pour Chani



12 cartes Intrigue Tordue pour Piter De Vries
chacune arborant son portrait



MODULE DE LA CHOM



Si vous utilisez le Module de la CHOM de *DUNE : IMPERIUM - INSURRECTION*, ajoutez ce matériel avant la mise en place.



5 cartes Imperium à mélanger dans le deck Imperium



8 jetons Contrat à mélanger aux contrats existants

Si vous utilisez également le Module Technologies

(cf. pages 6 et 7)



Transports de la CHOM à mélanger aux autres tuiles Technologie



Négociation Coercitive à mélanger dans le deck Intrigue

Pour jouer avec le Module Technologies, consultez le matériel et les règles supplémentaires en pages 6 et 7.

Le contrat **Obtenez une Alliance** est complété la prochaine fois que vous obtenez un nouveau jeton Alliance (que vous ne possédez pas déjà).



Vous ne pouvez pas prendre le nouveau contrat **Immédiat** à moins d'avoir une carte Intrigue à détruire.



MISE EN PLACE

Si vous combinez *LIGNÉES* à *DUNE : IMPERIUM - INSURRECTION*, les étapes suivantes modifient et s'ajoutent à la mise en place.

- 1** Prenez les 7 Commandeurs Sardaukar que vous préférez (bois ou plastique ; n'utilisez pas les deux, leur quantité est volontairement limitée).

Placez-en un sur chacun des emplacements suivants du plateau : Sardaukar, Service Dévoué, Approvisionnement, Haut Conseil, et Recueillir du Soutien. Laissez de l'espace sur chaque emplacement pour pouvoir y poser un Agent pendant la partie.

Pour les parties à quatre joueurs, placez un sixième Commandeur Sardaukar sur l'emplacement Hall de l'Assemblée (sinon, rangez-le dans la boîte).

Placez le dernier Commandeur Sardaukar dans la banque (il est utilisé avec la carte *Imperium Standard Sardaukar*).

- 2** Mélangez les 14 Compétences de Commandeur Sardaukar face cachée et empilez-les à proximité du plateau de jeu. Alignez-en quatre face visible.



- 3** Ajoutez les nouvelles cartes Conflit à celles déjà en votre possession.

Bien que vous sélectionniez aléatoirement parmi des cartes en plus grand nombre, votre deck Conflit est toujours créé de la même manière : vous devez avoir un deck de 10 cartes avec **une carte Conflit I** sur le dessus, **cinq cartes Conflit II** au milieu, et **quatre cartes Conflit III** en dessous.



Rangez les cartes Conflit inutilisées dans la boîte de jeu, sans les consulter.

- 4** Ajoutez les autres nouvelles cartes :

Mélangez les 15 cartes Intrigue dans le deck Intrigue.



Mélangez les 25 cartes Imperium dans le deck Imperium (avant de former la Rangée Imperium).

Ajoutez les 8 nouveaux Dirigeants à ceux déjà en votre possession. Les joueurs peuvent les combiner comme ils le souhaitent au moment de les choisir.



2



Pour les parties à un ou deux joueurs, consultez les règles et le matériel supplémentaires en pages 8 et 9.

Pour les parties à six joueurs, consultez les règles additionnelles en page 10.

Si vous combinez *LIGNÉES* à *DUNE : IMPERIUM* :



À l'étape 1, placez les cinq Commandeurs Sardaukar sur Conspirer, Richesse, Plier l'Espace, Haut Conseil, et Rallier des Troupes. À quatre joueurs, placez le sixième sur Hall de l'Oratoire.

À l'étape 2, retirez les deux Compétences de Commandeur Sardaukar *Féroce*.

Sautez l'étape 3 ; n'ajoutez pas les nouvelles cartes Conflit.

À l'étape 4, retirez l'intégralité du matériel du Module de la CHOM, de même que :

- **5 cartes Intrigue** : Faux Ordres, Information Privilégiée, Ondulations sur le Sable, Saisir Arrakis, Unité Dormante
- **7 cartes Imperium** : Conseil Voilé, Éliminer les Alliés, Formation au Renseignement (2), Guerre Sainte, Montrer le Chemin, Observateur d'Arrakis
- **3 cartes Dirigeant** : Comte Hasimir Fenrig, Gaius Helen Mohiam, Liet Kynes

Si un joueur utilise le Dirigeant *Timonier Y'rkoon*, retirez la carte Navigation permettant de placer ou rappeler un Espion.

COMMANDEURS SARDAUKAR

LIGNÉES permet aux joueurs de recruter un nouveau type d'unité : les puissants Commandeurs Sardaukar de l'Empereur.

UTILISER LES COMMANDEURS SARDAUKAR

Pendant l'un de vos tours, si vous envoyez un Agent sur un emplacement du plateau sur lequel se trouve un Commandeur Sardaukar, vous pouvez dépenser 2 Solari pour **acquérir**, puis immédiatement **recruter** ce Commandeur Sardaukar. (Il s'agit d'un effet de l'emplacement : vous pouvez dépenser 2 Solari pour un Commandeur Sardaukar, en plus des autres effets de carte et d'emplacement du plateau, dans l'ordre de votre choix.)

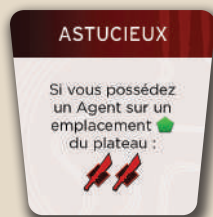
Lorsque vous **acquérez** un Commandeur Sardaukar, vous gagnez une Compétence de Commandeur Sardaukar. Choisissez l'une des options face visible et placez-la dans votre réserve (à la vue des autres joueurs). Vous ne pouvez pas choisir un exemplaire d'une Compétence de Commandeur Sardaukar déjà présente dans votre réserve. Après avoir choisi, piochez une nouvelle Compétence pour remplacer la tuile.



Un Commandeur Sardaukar **recruté** s'utilise globalement comme n'importe quelle autre unité :

- Vous pouvez le placer dans votre garnison ou, si vous avez envoyé un Agent sur un emplacement de Combat ce tour-ci, le déployer dans le Conflit.
 - Plus tard, s'il est dans votre garnison lorsque vous envoyez un Agent sur un emplacement de Combat, il peut faire partie des « jusqu'à deux unités » déployées depuis votre garnison.
- Il représente une « troupe » valant 2 forces dans le Conflit.
- Lorsque le combat est résolu et les récompenses distribuées, il retourne dans votre réserve.

Lors de son tour Agent, Amani envoie son Agent sur Service Dévoué. En plus des autres effets de son tour, elle paye 2 Solari pour acquérir et recruter le Commandeur Sardaukar de Service Dévoué. Elle choisit la Compétence de Commandeur Sardaukar Motivé, qu'elle place dans sa réserve. Service Dévoué n'est pas un emplacement de Combat : elle place donc le Commandeur Sardaukar dans sa garnison.



À son prochain tour Agent, Amani envoie un Agent sur Recueillir du Soutien. Elle paye 2 autres Solari pour acquérir et recruter le Commandeur Sardaukar qui s'y trouve. Elle ne peut pas choisir une seconde Compétence Motivé, puisqu'elle en possède déjà un exemplaire. Elle prend donc Astucieux, puis place son nouveau Commandeur Sardaukar dans sa garnison.

Lors d'un tour Agent ultérieur, Amani envoie son Agent sur Arrakeen. Elle déploie dans le Conflit la troupe recrutée par cet emplacement, plus les deux Commandeurs Sardaukar de sa garnison.

Vous ne pouvez pas recruter un Commandeur Sardaukar de votre réserve par les moyens habituels. À la place, une fois par tour (Agent ou Révélation), vous **pouvez payer 2 Solari pour recruter un Commandeur Sardaukar** de votre réserve et le déplacer dans votre garnison (ou dans le Conflit, si vous avez envoyé un Agent sur un emplacement de Combat ce tour-ci). Ne choisissez pas de nouvelle Compétence de Commandeur Sardaukar à cette occasion (en effet, vous *n'acquérez* pas le Commandeur Sardaukar).

Lors de son tour Agent, Bruno envoie un Agent sur Approvisionner. Il paye 2 Solari pour recruter le Commandeur Sardaukar de cet emplacement, et prend une Compétence de Commandeur Sardaukar. Il a également deux autres Commandeurs Sardaukar dans sa réserve. Il décide de payer 2 autres Solari pour recruter l'un d'eux (il ne peut pas payer 4 Solari pour recruter les deux, puisque seul un Commandeur Sardaukar peut être recruté de la réserve à chaque tour). Il ne prend pas d'autre Compétence, puisqu'il n'acquiert pas le Commandeur Sardaukar de sa réserve.

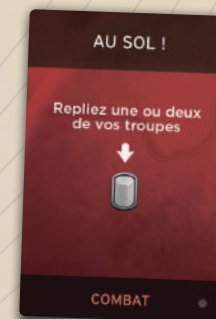
COMPÉTENCES DE COMMANDEUR SARDAUKAR

Tant que vous avez au moins un Commandeur Sardaukar dans le Conflit, les effets de **toutes** vos Compétences de Commandeur Sardaukar sont actifs. Chacune vous octroie soit un bonus pour votre tour Révélation, soit un supplément de force à la résolution du combat.

Chaque effet ne fonctionne qu'une fois par manche, même si vous avez plusieurs Commandeurs Sardaukar dans le Conflit.

Quand vient le tour Révélation d'Amani, elle gagne 1 Épice grâce à Motivé (et non 2, bien qu'elle ait deux Commandeurs Sardaukar dans le Conflit).

Durant la phase de Combat, Amani joue la carte Intrigue Au Sol !. Elle peut rappeler l'un de ses Commandeurs Sardaukar, ou les deux (il s'agit en effet de « troupes »). Si elle les rappelle tous les deux, elle n'aura cependant plus de Commandeur Sardaukar dans le Conflit, et n'obtiendra donc aucune force supplémentaire via Astucieux.



AUTRES NOUVEAUX ÉLÉMENTS DE JEU

ESPION SOUS COUVERTURE



Cette icône vous permet de placer un Espion en suivant les règles habituelles, avec une option supplémentaire : au moment de le placer, vous pouvez ignorer tout Espion adverse (vous ne pouvez pas affecter votre Espion à un emplacement déjà occupé par un autre de vos propres Espions).

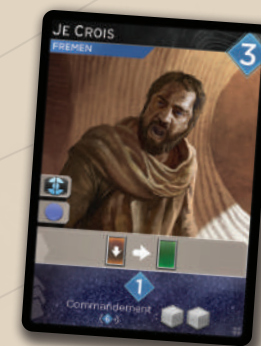
Lorsque vous jouez Observateur d'Arrakis pendant votre tour Agent, vous pouvez défausser une carte pour placer un Espion : soit sur un poste d'observation inoccupé, soit sur un poste occupé par l'Espion d'un adversaire (mais pas par le vôtre).



COMMANDEMENT

La zone Révélation de certaines cartes Imperium contient un effet précédé de « Commandement (6+) ». Lors d'un tour Révélation, vous utilisez cet effet si vous générez 6 Persuasion ou plus.

Lorsque vous révéléz Je Crois, si vous générez 6 Persuasion ou plus au cours de ce tour Révélation (celle octroyée par Je Crois incluse), vous recrutez deux troupes. (Sans moyen de les déployer dans le Conflit, vous devrez les placer dans votre garnison.)



COMBAT



Cette icône (déjà apparue dans l'extension IMMORTALITÉ) vous permet de déployer vos troupes dans le Conflit comme si vous aviez envoyé un Agent sur un emplacement de Combat : vous pouvez déployer toute unité que vous recrutez ce tour et jusqu'à deux supplémentaires provenant de votre garnison. Même si vous obtenez cette icône deux fois ou plus pendant votre tour, vous ne pouvez pas déployer plus de deux unités de votre garnison.

Lorsque vous révéléz Tactique de Disruption, si vous choisissez de détruire la carte, vous pouvez déployer jusqu'à deux unités de votre garnison dans le Conflit. Si vous recrutez des troupes durant votre tour Révélation (comme dans l'exemple précédent, avec Je Crois), vous pouvez également les déployer.



ICÔNE BATAILLE JOKER



DUNE : IMPERIUM - INSURRECTION ne comprenait qu'une seule icône bataille joker. Selon les règles de Fin de Partie, celle-ci devait donc être associée à l'une des trois autres icônes bataille de votre réserve. **LIGNÉES** ajoute davantage d'icônes bataille joker, ce qui requiert des éclaircissements.

En Fin de Partie, vous pouvez associer une icône bataille joker avec n'importe quelle autre icône bataille de votre réserve - l'une des trois icônes bataille standard, ou une deuxième icône bataille joker. Retournez la paire de cartes associées face cachée et gagnez 1 Point de Victoire.

Lorsque la partie se termine, Steph détient et Propagande et Tempêtes dans le Sud dans sa réserve. Il peut les associer l'une à l'autre et gagner 1 Point de Victoire, ou les appairer chacune à une autre carte portant une icône de bataille standard afin de gagner 1 Point de Victoire pour chaque paire.



MODULE TECHNOLOGIES

LIGNÉES contient le Module Technologies, une mini extension qui donne accès à la technologie Ixienne et aux machines. Vous pouvez l'utiliser avec ou sans le Module de la CHOM de *DUNE : IMPERIUM - INSURRECTION*, ou avec *DUNE : IMPERIUM*.

MATÉRIEL

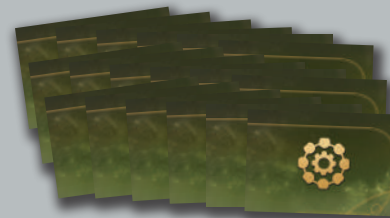


Plateau Ambassade d'Ix



2 cartes Imperium,
2 cartes Intrigue,
et Kota Odax d'Ix

Les cartes supplémentaires sont
signalées par cette icône.



18 tuiles Technologie

Utilisées uniquement
pour une partie solo
(cf. pages 8 et 9)



4 cartes Maison Hagal
et 1 carte Rival

MISE EN PLACE

Modifiez votre mise en place comme suit.

A Placez le plateau Ambassade d'Ix à proximité du plateau principal.

Mélangez les 18 tuiles Technologie face cachée, puis répartissez-les en trois piles de 6 tuiles sur les trois emplacements du plateau Ambassade d'Ix. Retournez face visible la première tuile de chaque pile.

Les circonstances peuvent vous amener à exclure certaines tuiles Technologie avant de mélanger. Divisez vos trois piles aussi équitablement que possible.

Si vous jouez sans le Module de la CHOM, retirez Transports de la CHOM.

Si vous jouez avec le *DUNE : IMPERIUM* d'origine plutôt qu'*INSURRECTION*, retirez Analyse de Données Avancée, Armes Interdites, Drones Espions, Flotte d'Ornis et Panoptique.



B Mélangez les deux cartes Intrigue supplémentaires à votre deck Intrigue.



C Mélangez les deux cartes Imperium supplémentaires à votre deck Imperium.



D Un joueur peut choisir Kota Oxa d'Ix comme Dirigeant.



ACQUÉRIR DES TUILES TECHNOLOGIE



L'icône **Acquérir une Technologie** est la seule manière d'acquérir une tuile Technologie. La méthode principale d'acquisition est détaillée en haut du plateau Ambassade d'Ix : lors d'un tour où vous envoyez un Agent sur un emplacement du plateau, vous pouvez acquérir **une** tuile Technologie. Il n'y a pas de limite au nombre de tuiles Technologie qu'un joueur peut posséder.


Pour acquérir une tuile Technologie, sélectionnez-en une parmi celles face visible au sommet des trois piles. Payez le coût en Épice de la tuile de votre choix et placez-la dans votre réserve (à la vue de tous les joueurs). Enfin, retournez face visible la tuile suivante de la pile. (Si la pile est vide, ne la regarnissez pas : moins de choix seront simplement disponibles pour le restant de la partie.)

Il existe deux moyens de réduire le coût d'une tuile Technologie, mais ce coût ne peut jamais être inférieur à 0.

Plateau Ambassade d'Ix. Si vous siégez au Haut Conseil, chaque tuile Technologie vous coûte 1 Épice de moins.

Réduction sur Technologie. Cette icône apparaît sur quelques cartes. Elle vous permet d'acquérir une seule tuile Technologie, avec une réduction de 1 Épice. Vous pouvez combiner cette réduction avec celle offerte par le plateau Ambassade d'Ix. (Toutefois, vous ne pouvez pas combiner les réductions de deux ou plus de ces icônes.)



Lors de son tour Agent, Bruno envoie un Agent au Haut Conseil (en payant les 5 Solari nécessaires) : il place son jeton Conseiller sur l'un des sièges. Le Haut Conseil est un emplacement , Bruno peut donc utiliser le plateau Ambassade d'Ix pour acquérir une tuile Technologie. Puisqu'il siège à présent au Haut Conseil, la tuile Technologie lui coûte 1 Épice de moins. Il paye 1 Épice pour acquérir Brilleurs et place la tuile dans sa réserve. Elle lui fait immédiatement gagner une Influence de son choix. Pour le restant de la partie, il pourra regarder la carte du dessus de son deck à tout moment.

ANATOMIE D'UNE TUILE TECHNOLOGIE



- A** Coût en Épice
- B** Nom
- C** Effet d'acquisition
Vous gagnez cet effet une fois, au moment d'acquérir la tuile. Toutes les tuiles n'en disposent pas.
- D** Capacité
- E** Tuile Technologie Rivale (à côté de l'icône d'extension)
Un Rival peut acquérir ceci dans une partie solo. Cf. page 9 pour plus de détails.

UTILISER LES TUILES TECHNOLOGIE

Les tuiles Technologie disposent d'une palette de capacités qui fonctionnent à différents moments de la partie : durant votre tour Révélation, lorsque vous remportez un Conflit, ou en fin de la partie, entre autres.



Une capacité comportant cette icône s'utilise pendant un de vos tours et **seulement une fois par manche**. Une fois que vous l'avez utilisée, indiquez-le en retournant face cachée sa tuile Technologie. Au début de la prochaine manche (pendant la Phase 1 : Début de Manche), retournez-la face visible pour indiquer qu'elle peut à nouveau être utilisée.

Combiner le Module Technologies à L'AVÈNEMENT D'IX

Lors de la mise en place, vous pouvez combiner le Module Technologies à l'extension L'AVÈNEMENT D'IX pour bénéficier de davantage de tuiles Technologie. Mélangez et répartissez en trois piles toutes les tuiles Technologie aussi équitablement que possible.

Pour utiliser les tuiles Technologie de L'AVÈNEMENT D'IX (sans autre élément de cette extension), retirez Engins de Détonation et Transports de Troupes. Mélangez les 16 autres tuiles Technologie à celles de LIGNÉES.

Pour utiliser l'intégralité de l'extension L'AVÈNEMENT D'IX, n'utilisez pas le plateau Ambassade d'Ix de LIGNÉES : placez vos trois piles de tuiles Technologie sur le plateau Ix, comme d'habitude. (Vous pouvez utiliser Négociation de Technologie pour des réductions, mais aucune réduction de l'Ambassade d'Ix n'est accordée si vous siégez au Haut Conseil.)

Si vous utilisez l'intégralité de l'extension L'AVÈNEMENT D'IX, deux des Commandeurs Sardaukar seront privés d'emplacements par le plateau superposable de la CHOM. Placez l'un d'eux sur Cuirassé à la place ; pour une partie à quatre joueurs, placez l'autre sur Négociation de Technologie (sinon, rangez-le dans la boîte).



AJOUTS AUX RÈGLES SOLO ET DEUX JOUEURS

De nouvelles règles gouvernent la manière dont les Rivaux d'une partie solo ou à deux joueurs interagissent avec les éléments de *LIGNÉES*.

Si vous jouez en solo avec le Module Technologies, les règles de la page suivante expliquent comment un Rival peut acquérir des tuiles Technologie. Pour une partie à deux joueurs, ou si vous n'utilisez pas le Module Technologies, vous pouvez ignorer la page suivante : tout ce que vous devez savoir est sur cette page.

MISE EN PLACE

Les nouvelles cartes Rival ajoutent des options supplémentaires à celles de *DUNE : IMPERIUM - INSURRECTION*.

Vous pouvez utiliser *Kota Odax d'Ix* seulement si vous jouez une partie solo et utilisez le Module Technologies.

Les 6 nouvelles cartes Maison Hagal sont mélangées dans le deck Maison Hagal. Elles ne sont cependant utilisées que dans des cas spécifiques :

Utilisez les 2 cartes *Sietch de Tuek* uniquement si un joueur utilise le Dirigeant *Esmar Tuek*. (Ces cartes donnent accès à cet emplacement du plateau aux Rivaux.)

Utilisez les 4 cartes *Acquisition de Technologie* uniquement si vous jouez une partie solo avec le Module Technologies. (En revanche, ne les utilisez pas si vous jouez avec l'extension *L'AVÈNEMENT D'IX*.)

CLARIFICATIONS



Lorsqu'un Rival place un Espion Sous Couverture, il l'affecte au poste d'observation de la première Faction disponible sur sa liste de Factions prioritaires (en ignorant tout Espion adverse).

Lorsqu'un Rival doit déplacer un Espion, il procède comme s'il plaçait un nouvel Espion selon sa liste de priorités (en l'affectant au premier poste d'observation possible autre que celui qu'il doit quitter). Si les postes d'observation de toutes les autres Factions sont occupés, l'Espion est perdu.

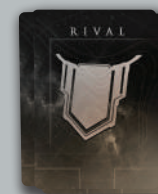
Lorsqu'un Rival doit perdre une troupe, il choisit systématiquement de perdre une troupe normale avant de perdre un Commandeur Sardaukar, et perd cette troupe parmi celles de la garnison (si possible) avant celles du Conflit.

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE



6 cartes Maison Hagal

4 exclusives
au Module Technologies



6 cartes Rival

1 exclusive
au Module Technologies

COMMANDEURS SARDAUKAR

Un Rival ne peut pas acquérir l'un des Commandeurs Sardaukar du plateau avant d'avoir au préalable gagné son Maître d'Armes. Une fois son Maître d'Armes obtenu, le comportement du Rival diffère selon que vous utilisez ou non la variante « Rivaux Simplifiés » pour deux joueurs (cf. page 4 du supplément de règles Rivaux d'*INSURRECTION*).



Si vous utilisez « Rivaux Simplifiés » :

- Lorsqu'un Rival envoie un Agent sur un emplacement du plateau avec un Commandeur Sardaukar, il retire celui-ci du plateau (rangez-le dans la boîte).

Si vous n'utilisez PAS « Rivaux Simplifiés » :

- Lorsqu'un Rival envoie un Agent sur un emplacement du plateau avec un Commandeur Sardaukar, s'il possède au moins 2 Solari, il en dépense 2 pour acquérir et recruter le Commandeur Sardaukar.
- Chaque fois qu'un Rival peut déployer des troupes dans le Conflit, il déploie systématiquement un Commandeur Sardaukar avant de déployer une troupe normale.
- Les Rivaux ne gagnent jamais de Compétence de Commandeur Sardaukar, mais chacun de leurs Commandeurs Sardaukar dans le Conflit ajoute 4 points de force. À la fin du Conflit, un Rival reprend tous ses Commandeurs Sardaukar dans le Conflit et les range dans la boîte de jeu (ils ne seront plus utilisés pour cette partie).

Si vous combinez *LIGNÉES* à *DUNE : IMPERIUM*, les cartes Rival ne sont pas utilisées. À la place, deux des nouveaux Dirigeants peuvent être joués par un Rival dans une partie solo :



Esmar Tuek — N'utilisez pas l'emplacement Sietch de Tuek (aucun joueur n'utilise le Dirigeant). Lorsque ce Rival active sa Chevalière, il choisit toujours de prendre une Épice bonus de l'emplacement qui en contient le plus (ou qui a le plus d'Épice totale en cas d'égalité). Si aucun espace n'a d'Épice bonus, ignorez sa Chevalière.

Piter De Vries — Utilisez sa Chevalière normalement.

Pour les Commandeurs Sardaukar : lors d'une partie solo, un Rival se comporte comme si vous n'utilisiez PAS « Rivaux Simplifiés » (voir ci-dessus) ; lors d'une partie à deux joueurs, un Rival utilise « Rivaux Simplifiés » (qu'il ait gagné son Maître d'Armes ou non).

RIVAUX LORS D'UNE PARTIE SOLO AVEC LE MODULE TECHNOLOGIES

Si vous utilisez le Module Technologies dans une partie solo, un Rival peut uniquement acquérir les tuiles Technologie comportant la petite icône Maison Hagal dans leur coin inférieur droit (à côté de l'icône d'extension *LIGNÉES*). **À tout moment**, si aucune des tuiles Technologie face visible sur les piles ne présente cette icône, détruisez la tuile de la plus grande pile et révélez-en une nouvelle. (Si plusieurs piles sont les plus grandes à égalité, détruisez la tuile de celle située le plus haut sur le plateau Ambassade d'Ix.)



À deux joueurs, votre Rival ignore complètement les tuiles Technologie. Aucune de ces règles liées aux tuiles Technologie ne s'applique.

Un Rival ignore les tuiles Technologie jusqu'à ce qu'il gagne son Maître d'Armes. Une fois en possession de son Maître d'Armes, il commence à accumuler de l'Épice pour les tuiles Technologie : il ne dépense pas 7 Épice contre un Point de Victoire, à moins que la carte Conflit en cours ne soit une carte Conflit III.

Lorsque la carte Maison Hagal *Acquisition de Technologie* est révélée pour un tour Agent du Rival, celui-ci acquiert la tuile Technologie la plus coûteuse possible, avec une réduction de 1 Épice. (En cas d'égalité, il choisit la tuile de la pile située le plus haut sur le plateau Ambassade d'Ix.) *Kota Odax d'Ix* peut aussi acquérir une technologie de la même manière par le biais de sa Chevalière.



Lorsqu'un Rival acquiert une tuile Technologie, le fonctionnement est généralement le même que pour un joueur normal. Certaines tuiles nécessitent cependant des indications spécifiques ou des clarifications :

Brilleurs, Coffre à Serrure Génétique, Messages Auto-Destructibles, Servo-Récepteurs – Un Rival utilise *uniquement* les effets d'acquisition. (Pour Coffre à Serrure Génétique, il choisit de piocher une carte Intrigue.)

Dépôt d'Entraînement, Quai de Déchargement, Panoptique – Un Rival gagne les effets de tour Révélation immédiatement après avoir complété son tout dernier tour Agent de chaque manche. Il obtient toujours le bonus Commandement pour les tuiles nécessitant le Commandement.

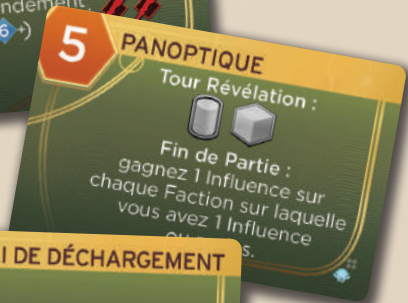
Drones Espions – Un Rival retourne cette tuile à chaque manche, à la première occasion se présentant pendant son tour (y compris dès son acquisition). Il gagne 1 Solari lorsqu'il retourne la tuile (en ignorant son effet de destruction).

Quai de Déchargement – Un Rival ignore l'effet d'acquisition.

Vaisseaux de Débarquement Rapides – Un Rival retourne cette tuile la première fois qu'il envoie un Agent sur un emplacement non-Combat au cours d'une manche.

Partie solo avec *L'AVÈNEMENT D'IX*

Utilisez les cartes Maison Hagal adéquates de *L'AVÈNEMENT D'IX* pour déterminer quand un Rival acquiert des tuiles Technologie. N'oubliez pas qu'un Rival ignore les tuiles Technologie tant qu'il n'a pas son Maître d'Armes.



AJOUTS AUX RÈGLES SIX JOUEURS

Ces modifications concernent les parties à six joueurs avec *DUNE : IMPERIUM – INSURRECTION*.

MISE EN PLACE



Placez un Commandeur Sardaukar sur chacun des cinq emplacements suivants du plateau : Soutien Militaire, Approvisionnement, Haut Conseil, Hall de l'Assemblée, et Recueillir du Soutien. Placez le sixième Commandeur Sardaukar sur le plateau Empereur. Placez le dernier dans la banque, comme d'habitude.

Retirez les deux Compétences de Commandeur Sardaukar *Féroce*.



En raison de ses interactions inhabituelles avec les vers des sables, **Liet Kynes n'est pas recommandée** pour une partie à six joueurs. Hormis cela, les Alliés peuvent combiner Dirigeants préexistants ou nouveaux comme ils le souhaitent.

Alliés recommandés pour Muad'Dib :

Chani
Duncan Idaho
Esmar Tuek

Alliés recommandés pour Shaddam Corrino IV :

Comte Hasimir Fenring
Gaius Helen Mohiam
Piter De Vries

Dirigeants pouvant rejoindre chaque camp :

Steersman Y'rcoon
Kota Odax of Ix

COMMANDEURS SARDAUKAR

L'équipe de Muad'Dib ne peut ni acquérir ni recruter de Commandeur Sardaukar. À la place, quand Muad'Dib ou l'un de ses Alliés envoie un Agent sur un emplacement du plateau avec un Commandeur Sardaukar, il peut dépenser **2 Épice** (et non 2 Solari) pour piocher une carte Intrigue et retirer ce Commandeur Sardaukar de la partie en le rangeant dans la boîte. La destruction de *Standard Sardaukar* ne lui rapporte rien.

Lorsque Shaddam acquiert un Commandeur Sardaukar, il est recruté pour son Allié actif. Cet Allié choisit une Compétence de Commandeur Sardaukar pour sa réserve. Le Commandeur Sardaukar appartient maintenant à cet Allié. Plus tard, une fois remis dans sa réserve, l'Allié doit payer pour le recruter durant l'un de ses tours ; Shaddam ne peut pas payer pour le recruter.

CLARIFICATIONS

Le Commandeur d'une équipe peut seulement obtenir le jeton Alliance de son plateau personnel. C'est la seule manière dont il peut compléter le contrat « Gagner n'importe quelle alliance ».

Si vous utilisez le Module Technologies :

Haut Commandement Sardaukar, Lames de Cristacier – L'équipe de Muad'Dib peut acquérir ces tuiles Technologie (elle bénéficie des effets d'acquisition). Si Shaddam possède l'une de ces tuiles, il peut uniquement l'utiliser lorsqu'il acquiert un Commandeur Sardaukar (puisqu'après cela, il appartiendra à son Allié actif).

Flotte d'Ornis – Parce que le Commandeur ne peut prendre aucune carte Conflit dans sa réserve, il n'aura aucune icône bataille que cette Technologie puisse affecter.

CRÉDITS

DIRE WOLF DIGITAL

Conception du Jeu et Développement

Paul Dennen,
Phil Amylon, Andy Clautice, Caleb Vance

Producteur Exécutif

Scott Martins

Direction Artistique

Clay Brooks, Nate Storm

Conception Graphique

Leah Falin, Julianne Stone

Illustration des Cartes

Derek Herring, Kenan Jackson, Raul Ramos

Production

Evan Lorentz

Développement Supplémentaire du Jeu

Corey Burkhart, Justin Cohen, Kevin Spak, Jay Treat

GALE FORCE 9

Producteur & Responsable de Marque

Joe LeFavi
Genuine Entertainment

Co-Producteur

John-Paul Brisigotti

ÉDITION FRANÇAISE PAR LUCKY DUCK GAMES

Traduction

Albin Chevrel

Maquette

Valentin Debret

Relecteur et responsable éditorial

Elric Rozet

Distribution

Davy Spychala

Marketing et événementiel

Guillaume Gigleux, Théo Vitte

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

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

Nos partenaires de Legendary Entertainment

Tous les merveilleux membres de l'équipe Dire Wolf Digital, 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)
[@direwolfdigital.bsky.social](https://www.bsky.social/@direwolfdigital)



luckyduckgames.com/fr

[f/LuckyDuckGamesFR](https://www.facebook.com/LuckyDuckGamesFR)
[i/@luckyduckgamesfr](https://www.instagram.com/@luckyduckgamesfr)



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

Publié par : Dire Wolf Digital

© 2025 Dire Wolf Digital, Inc. Tous droits réservés.


Édition française par Lucky Duck Games, ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne. info@luckyduckgames.com
DUNE : IMPERIUM - INSURRECTION est publié sous licence par Gale Force Nine, une entreprise de Battlefront Group.

DUNE © 2025 Legendary. Tous droits réservés.



GUIDE DES ICÔNES ET TERMINOLOGIES




Acquerir une Technologie - Vous pouvez acquerir une des tuiles Technologie face visible au sommet des piles du plateau Ambassade d'Ix. Payez son coût en Épice, placez-la dans votre réserve, puis révélez la prochaine tuile de la pile. (Le plateau Ambassade d'Ix vous offre cette option chaque fois que vous envoyez un Agent sur un emplacement  du plateau.)



Cette version de l'icône Acquerir une Technologie vous octroie une réduction de 1 Épice.



Combat — Vous pouvez déployer des troupes dans le Conflit ce tour-ci comme si vous aviez envoyé un Agent sur un emplacement de Combat.

Commandement () — Vous pouvez utiliser cet effet uniquement lors d'un tour Révélation au cours duquel vous générez au moins 6 Persuasion.



Défaussez une carte au choix de votre main (sauf indication contraire, vous ne pouvez pas choisir une carte Intrigue pour cet effet ou tout autre effet nécessitant de défausser une carte de votre main.)



Détruisez une carte Intrigue au choix de votre main.



Espion sous couverture - Placez un Espion. Vous pouvez ignorer n'importe quel Espion *adverse* lors du placement.



Intrigue Tordue - Indique qu'une carte Intrigue est utilisée uniquement lorsque vous jouez le Dirigeant Piter De Vries.



Lignées - Apparaît dans le coin inférieur droit du matériel de cette extension, à seule fin de référence.



Module Technologies - Indique qu'une carte est utilisée uniquement lors d'une partie incluant le Module Technologies (cf. pages 6 et 7).



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



Tuile Technologie Rivale - Utilisée uniquement dans une partie solo incluant le Module Technologies, cette icône indique une tuile Technologie qui peut être acquise par un Rival (cf. page 9).

CLARIFICATIONS

Armes Interdites - Pour cette tuile Technologie, si vous choisissez l'option qui prodigue 3 force, vous devez perdre une Influence sur la Faction sur laquelle vous avez le moins d'Influence (si possible).

Chani - Lors de la mise en place, positionnez le jeton Tactique sur la piste de ce Dirigeant, sur la case correspondant au nombre de joueurs. Lorsqu'il atteint la case la plus à droite, réinitialisez-le en le replaçant sur son emplacement de départ.

Si vous perdez ou repliez suffisamment de troupes pour dépasser l'extrémité de la piste, réinitialisez tout de même le jeton sur sa case de départ (sans l'avancer pour les troupes supplémentaires).

Comte Hasimir Fenring - Vous ne gagnez pas de Solari lorsque vous détruisez une carte Intrigue.

Esmar Tuek - Lors de la mise en place, positionnez l'emplacement Sietch de Tuek à proximité du plateau de jeu. Il s'agit d'un emplacement Faiseur, qui accumule de l'Épice en conséquence.

Grâce à votre Chevalière, vous pouvez placer une Épice bonus sur le Sietch de Tuek, puis la gagner en utilisant l'Agent que vous y avez envoyé (le tout dans le même tour).

Flotte d'Ornis - Chaque icône bataille que vous possédez (icônes bataille joker incluses) doit être traitée comme un Orni à la place. Au moment de l'acquérir, vous pouvez devoir immédiatement associer des icônes bataille. Tant que vous possédez cette tuile Technologie, les cartes Intrigue *Krys* et *Souris du Désert* ne peuvent pas être utilisées pour gagner un Point de Victoire.

Timonier Y'rkoon - Vous pouvez regarder vos cartes Navigation face cachée à tout moment. En perdant et en regagnant de l'Influence, il peut être possible d'atteindre 2 Influence sur une Faction à plusieurs reprises et de jouer une carte Navigation à chaque fois.