

Règles de Dune Imperium

Comment jouer à Dune Imperium

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Accumuler des Points de Victoire en combattant, en tissant des alliances et en manœuvrant politiquement à travers les factions de l'Imperium.
- **Mécanique principale** : Mélange de placement d'ouvriers (vos Agents) et de deckbuilding (construire et améliorer votre deck de cartes).
- **Condition de victoire** : Atteindre ou dépasser 10 Points de Victoire, ou avoir le plus de points quand le paquet Conflit est épuisé.

Salut à toi, futur maître de Dune ! Si tu as la boîte devant toi et que tu te demandes par où commencer, tu es au bon endroit. Ce jeu mêle la construction de deck (comme dans [It's a Wonderful World](#)) et le placement d'ouvriers (un peu comme dans [Everdell](#)). On va tout décortiquer ensemble, étape par étape, pour que ta première partie soit un régal.

La mise en place de la partie

Préparer le plateau et le matériel commun

Commence par déplier le **plateau de jeu** au centre de la table. Ensuite :

- Couche le **Mentat** sur son emplacement dédié au Landsraad.
- Place les 4 **jetons Alliance** sur les pistes d'**Influence** correspondantes (Empereur, Guilde Spatiale, Bene Gesserit, Fremen), chacun sur la case marquée du symbole de sa faction.
- Constitue le **deck Conflit** : prends les 4 cartes Conflit III, mélange-les et pose-les face cachée. Par-dessus, place 5 cartes Conflit II mélangées. Et tout en haut, 1 seule carte

Conflit I mélangée. Tu obtiens un deck de 10 cartes. Les cartes restantes retournent dans la boîte sans les regarder.

- Mélange le **deck Intrigue** et pose-le face cachée près du plateau.
- Mélange le **deck Imperium**, pose-le face cachée, puis pioche 5 cartes face visible pour former la **Rangée Imperium**.
- Dispose les 3 piles de cartes **Réserve** à côté de la Rangée : Contact d'Arrakis, L'Épice Doit Couler, et Espace Plissé.
- Crée la **banque** avec les jetons **Solari**, **Épice** et **Eau** restants. Ces ressources ne sont pas limitées.

Préparer le matériel de chaque joueur

Chaque joueur choisit (ou tire au hasard) un **Dirigeant** et le place devant lui. Pour une première partie, privilégiez ceux avec une seule icône après leur nom : ils sont plus simples à maîtriser.

Ensuite :

- Prends ton **deck de départ** de 10 cartes, mélange-le et pose-le face cachée à gauche de ton Dirigeant : c'est ta **pioche**.
- Prends **1 Eau** et place-la dans ta réserve personnelle.
- Choisis une couleur et récupère tout le matériel correspondant.
- Place 2 de tes 3 **Agents** sur ton Dirigeant. Le troisième (ton **Maître d'Armes**) reste à côté du plateau, tu pourras le débloquent en cours de partie.
- Pose ton **marqueur Score** (un disque) sur la piste de Score : sur le 1 à 4 joueurs, sur le 0 sinon.
- Pose ton **marqueur Combat** sur le 0 de la piste de Combat.
- Place un **cube** en bas de chacune des 4 pistes d'Influence (4 cubes au total).
- Mets 3 **cubes-troupes** dans la garnison circulaire la plus proche de toi sur le plateau. Les 9 cubes restants vont dans ta réserve personnelle.
- Tes 3 **marqueurs Contrôle** et ton **jeton Conseiller** restent aussi dans ta réserve.

Enfin, tirez au sort le **premier joueur** qui reçoit le **marqueur Premier Joueur**. C'est parti !

Comprendre les bases avant de jouer

Le deckbuilding, c'est quoi ?

Tout le monde démarre avec les mêmes 10 cartes. Mais au fil des manches, tu vas en **acquérir** de nouvelles et les ajouter à ta **défausse**. Quand ta pioche est vide, tu mélanges ta défausse pour former un nouveau deck. Tu peux aussi **détruire** certaines cartes (les retirer définitivement du jeu) pour rendre ton deck plus efficace. C'est le cœur du jeu : chaque joueur se construit un deck unique au fil de la partie.

Les Agents et les cartes sont liés

Pour envoyer un **Agent** sur un emplacement du plateau, tu dois d'abord jouer une carte de ta main qui possède l'**icône Agent** correspondante. Pas de carte compatible ? Pas d'envoi possible. Les cartes ont deux zones : une **zone Agent** (utilisée quand tu poses un Agent) et une **zone Révélation** (utilisée quand tu révèles tes cartes restantes en fin de manche). Tu n'utilises jamais les deux zones de la même carte dans la même manche.

Les quatre factions

Empereur, Guilde Spatiale, Bene Gesserit et Fremmen : chacune a sa **piste d'Influence**. Quand tu envoies un Agent sur un emplacement de faction, tu montes ton cube d'un cran. Les paliers importants :

- À **2 d'Influence** : tu gagnes 1 **Point de Victoire** (tu le perds si tu redescends).
- À **4 d'Influence** : tu gagnes un **bonus** unique ET le **jeton Alliance** de cette faction (s'il est encore disponible ou si tu dépasses le joueur qui le détient). Ce jeton vaut 1 Point de Victoire.

Petite astuce : surveille toujours les pistes d'Influence de tes adversaires. Un jeton Alliance peut changer de mains si quelqu'un te dépasse !

Les cartes Intrigue

Ce sont des cartes secrètes que tu gardes face cachée. Il en existe 3 types :

- **Complot** : jouable à tout moment pendant l'un de tes tours Agent ou Révélation.
- **Combat** : jouable uniquement pendant la phase de Combat.
- **Fin de Partie** : jouable uniquement quand la partie se termine.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Chaque manche se déroule en 5 phases, toujours dans le même ordre. Voyons ça ensemble.

Phase 1 : début de manche

Révélez la première carte du **deck Conflit** et placez-la face visible à côté du deck. Elle indique les récompenses que les combattants pourront gagner cette manche. Ensuite, chaque joueur **pioche 5 cartes** de son deck personnel pour constituer sa main.

Phase 2 : tours des joueurs

En partant du **premier joueur** et dans le sens horaire, chacun joue un tour à la fois. À ton tour, tu choisis entre deux options :

- Un **tour Agent** : tu joues une carte et envoies un Agent.
- Un **tour Révélation** : tu révèles tes cartes restantes et termines ta manche.

En général, tu joues des tours Agent tant que tu as des Agents disponibles, puis tu fais ton tour Révélation. Mais tu peux choisir de faire ta Révélation plus tôt si tu le souhaites. Une fois ta Révélation faite, tu passes tes tours pour le reste de la phase.

Phase 3 : Combat

Tous ceux qui ont des troupes dans le **Conflit** s'affrontent. On détaille ça juste après.

Phase 4 : Faiseurs

Pour chacun des 3 emplacements avec une icône **Faiseur** (Grande Étendue, Bassin de Hagga,

Bassin Impérial), s'il n'y a aucun Agent dessus, ajoute **1 Épice** de la banque en bonus. Cette Épice s'accumule de manche en manche jusqu'à ce que quelqu'un vienne la récolter.

Phase 5 : Rappel

Si personne n'a atteint 10 Points de Victoire et qu'il reste des cartes Conflit :

- Remets le **Mentat** sur son emplacement si nécessaire.
- Chaque joueur **rappelle ses Agents** sur son Dirigeant.
- Passe le **marqueur Premier Joueur** au joueur suivant dans le sens horaire.
- Commence une nouvelle manche !

Le tour Agent en détail

Comment envoyer un Agent

Choisis une carte de ta main et joue-la face visible devant toi. Regarde ses **icônes Agent** (en haut à gauche) : elles indiquent sur quels types d'emplacements tu peux envoyer ton Agent. Il y a 7 icônes différentes correspondant aux zones du plateau (Empereur, Guilde Spatiale, Bene Gesserit, Fremem, Landsraad, CHOM, Arrakis).

Choisis un emplacement **inoccupé** du plateau dont l'icône correspond à l'une des icônes de ta carte. Pose ton Agent dessus. C'est fait !

Quelques règles importantes :

- Tu ne choisis qu'**une seule icône** par carte, même si elle en a plusieurs.
- L'emplacement doit être **vide** (pas d'autre Agent dessus).
- Si l'emplacement a un **coût** (Épice, Solari...), tu dois le payer immédiatement.
- Si la carte n'a aucune icône Agent, elle ne peut pas être jouée en tour Agent.

Résoudre les effets

Quand tu places ton Agent, tu bénéficies de trois choses (dans l'ordre de ton choix) :

- Les effets de l'**emplacement du plateau**.
- Les effets de la **zone Agent** de ta carte.

- Si l'emplacement appartient à une faction, tu montes d'**1 Influence** sur cette faction.

Note : les flèches sur les cartes ou le plateau indiquent un coût optionnel. À gauche de la flèche, c'est le prix à payer. À droite, c'est ce que tu gagnes. Si tu ne paies pas, tu n'obtiens rien, mais ce n'est jamais obligatoire.

Déployer des troupes au combat

Quand l'icône cube apparaît (sur une carte ou un emplacement), tu **recrutes une troupe** : prends un cube de ta réserve et mets-le dans ta **garnison**. Mais attention, les troupes en garnison ne combattent pas ! Pour les envoyer se battre, tu dois poser ton Agent sur un **emplacement de Combat** (ceux avec des épées croisées et un décor désertique).

Quand tu poses un Agent sur un emplacement de Combat, tu peux **déployer dans le Conflit** :

- Toutes les troupes recrutées ce tour-ci (par la carte et l'emplacement).
- Plus jusqu'à **2 troupes supplémentaires** de ta garnison.

Toute troupe que tu choisis de ne pas déployer reste tranquillement dans ta garnison.

Récolter l'Épice

Trois emplacements d'Arrakis portent une icône **Faiseur** (Grande Étendue, Bassin de Hagga, Bassin Impérial). Quand tu y envoies un Agent, tu gagnes la valeur de base en Épice indiquée, PLUS toute l'**Épice bonus** qui s'y est accumulée lors des phases Faiseurs précédentes.

Contrôle d'emplacements stratégiques

Certaines cartes Conflit récompensent le vainqueur avec le **Contrôle** d'Arrakeen, Carthag ou du Bassin Impérial. Place alors un **marqueur Contrôle** sur le drapeau sous l'emplacement correspondant. Tant que ton marqueur y est :

- Tu gagnes un **bonus** chaque fois qu'un joueur (toi compris) y envoie un Agent : 1 Solari pour Arrakeen ou Carthag, 1 Épice pour le Bassin Impérial.
- Si une carte Conflit nomme un emplacement que tu contrôles déjà, tu peux déployer **1 troupe gratuite** de ta réserve dans le Conflit (bonus défensif).

Le tour Révélation en détail

Révéler et résoudre

Quand tu n'as plus d'Agent (ou que tu décides de ne plus en envoyer), c'est l'heure de la Révélation. Voici les étapes :

1. Révélation des cartes : Pose face visible toutes les cartes restantes dans ta main.

Garde-les séparées de celles jouées pendant tes tours Agent.

2. Effets Révélation : Tu bénéficies des effets de la **zone Révélation** des cartes que tu viens de révéler (pas celles jouées en tour Agent !). Tu peux résoudre ces effets dans l'ordre que tu veux.

Acquérir de nouvelles cartes

La **Persuasion** gagnée cette manche (principalement via la zone Révélation de tes cartes) te sert à acheter de nouvelles cartes. Tu peux acquérir :

- Une carte de la **Rangée Imperium** (5 cartes face visible).
- Une carte **Contact d'Arrakis** ou **L'Épée Doit Couler** de la Réserve.

Le coût est indiqué en haut à droite de chaque carte. Tu peux combiner la Persuasion de plusieurs sources et acheter autant de cartes que tu peux te le permettre. Attention, la Persuasion non dépensée est **perdue** : pas de report à la manche suivante !

Chaque carte acquise va dans ta **défausse**. Quand une carte quitte la Rangée Imperium, remplace-la immédiatement par une nouvelle du deck Imperium.

Ajuster la force et nettoyer

3. Ajustement de la Force : Calcule ta **force** pour le Combat :

- Chaque troupe dans le Conflit vaut **2 points de force**.
- Chaque **épée** sur tes cartes révélées vaut **1 point de force**.

Important : si tu n'as aucune troupe dans le Conflit, ta force est de 0, même si tu as des épées.

Annonce ton total et place ton **marqueur Combat** sur la case correspondante de la piste.

4. Nettoyage : Prends toutes les cartes devant toi (jouées en Agent + révélées) et mets-les dans ta **défausse**.

La phase de Combat

Jouer des cartes Intrigue Combat

Avant de résoudre le Combat, les joueurs ayant au moins 1 troupe dans le Conflit peuvent, à tour de rôle (en partant du premier joueur), jouer des **cartes Intrigue Combat** ou passer. Le fait d'avoir passé ne t'empêche pas de jouer une carte quand ton tour revient. On continue jusqu'à ce que tout le monde passe consécutivement.

Si une carte modifie le nombre de troupes ou la force, ajuste le marqueur Combat en conséquence.

Résolution et récompenses

Le joueur avec la **force la plus élevée** remporte le Conflit et gagne la **première récompense** de la carte Conflit. Le deuxième gagne la deuxième récompense. À 4 joueurs uniquement, le troisième gagne la troisième récompense. Un joueur à 0 de force ne reçoit rien.

En cas d'égalité pour la première place : personne ne remporte le Conflit, mais les joueurs à égalité reçoivent chacun la deuxième récompense. Les égalités pour la deuxième place donnent la troisième récompense. Les égalités pour la troisième place ne donnent rien.

Après la distribution des récompenses, toutes les troupes du Conflit retournent dans la **réserve** de leur propriétaire (pas dans la garnison !). Remettez tous les marqueurs Combat à 0.

Petit conseil : ne fonce pas tête baissée dans chaque combat ! Parfois, une petite victoire à moindre coût vaut mieux qu'une grosse bataille ruineuse. Et n'oublie jamais que les cartes Intrigue Combat peuvent retourner la situation au dernier moment, comme dans [Here to Slay](#) où les surprises font partie du plaisir.

[IMAGE_FIN]

Les Dirigeants et leurs pouvoirs

Chaque **Dirigeant** possède deux capacités uniques :

- La **capacité de gauche** : elle s'utilise en cours de partie selon les conditions indiquées.
- La **capacité Chevalière** (à droite, avec l'icône de bague) : elle s'active quand tu joues ta carte **Chevalière** pendant un tour Agent.

Les Dirigeants avec une seule icône après leur nom sont les plus accessibles pour débiter.

Ceux avec 2 ou 3 icônes offrent des stratégies plus complexes, parfaites une fois que tu maîtrises le jeu.

Fin de partie et décompte des points

Quand la partie se termine

La **fin de partie** est déclenchée dans deux cas :

- Un joueur atteint ou dépasse **10 Points de Victoire** sur la piste de Score à la fin d'une manche.
- Le **deck Conflit** est épuisé (après 10 manches maximum).

À ce moment, les joueurs peuvent jouer leurs **cartes Intrigue Fin de Partie**.

Comment compter les points

Les Points de Victoire s'accumulent tout au long de la partie. Voici un récapitulatif de toutes les sources possibles :

Source de Points de Victoire	Détail
Piste d'Influence (2+)	1 PV par faction où tu as au moins 2 d'Influence (perdu si tu redescends)
Jetons Alliance	1 PV par jeton Alliance que tu détiens (perdu si un adversaire te dépasse)
Cartes Conflit	PV indiqués sur la récompense de première place
Cartes Intrigue	Certaines cartes Complot ou Fin de Partie donnent des PV

Source de Points de Victoire	Détail
Contrôle d'emplacements	Certains Conflits récompensent le Contrôle, qui peut indirectement mener à des PV
Effets divers	Certaines cartes Imperium ou effets de Dirigeant accordent des PV

Le joueur avec le **plus de Points de Victoire** gagne. En cas d'égalité, on départage dans cet ordre : le plus d'**Épice**, puis de **Solari**, puis d'**Eau**, puis de **troupes en garnison**.

Récapitulatif des icônes et termes importants

Pour ne pas te perdre en pleine partie, voici un mémo des termes et icônes que tu croieras souvent :

- **Persuasion** : monnaie virtuelle pour acheter des cartes. Se dépense uniquement pendant ton tour Révélation et ne se conserve pas.
- **Épée** : chaque épée sur tes cartes révélées ajoute 1 point de force au Combat.
- **Troupe (icône cube)** : recrute un cube de ta réserve vers ta garnison. Depuis un emplacement de Combat, tu peux le déployer dans le Conflit.
- **Faiseur** : icône sur 3 emplacements d'Arrakis. Si vides en Phase 4, ils accumulent 1 Épice bonus.
- **Détruire une carte** : la retirer définitivement du jeu pour affiner ton deck.
- **Rappeler un Agent** : le remettre sur ton Dirigeant pour pouvoir le réutiliser.
- **Replier une troupe** : la déplacer du Conflit vers ta garnison.
- **Perdre une troupe** : la remettre dans ta réserve (pas la garnison).
- **Vol d'Intrigue** : chaque adversaire avec 4 cartes Intrigue ou plus doit t'en donner une au hasard.
- **Lien Fremem** : un bonus activé si tu as au moins une carte Fremem en jeu (jouée ou révélée ce tour).

Si tu aimes les jeux où la stratégie se construit au fil des tours, tu apprécieras aussi [Saltfjord](#) pour son côté gestion de ressources. Et maintenant, tu as toutes les clés en main pour te lancer dans ta première partie de Dune Imperium. Que le meilleur Dirigeant gagne !