



Règle de jeu

Maîtriser les intrigues d'Arrakis

Dune Imperium combine placement d'ouvriers et construction de deck. Envoyez vos agents sur les lieux stratégiques, obtenez des ressources, influencez les grandes factions et préparez-vous à dominer les conflits.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Dans Dune Imperium, chaque joueur utilise des cartes pour placer ses agents sur le plateau ou révéler les cartes restantes afin d'obtenir des ressources et de la puissance. La partie se termine lorsqu'un joueur atteint 10 points de victoire, à la fin d'un tour.

En bref

Réponse rapide : dans Dune Imperium, chaque joueur

1 à 4 joueurs

Matériel

Plateau, cartes, agents, ressources et pions

Objectif

Atteindre le plus haut total de points

Type

Placement d'ouvriers et deck-building

Présentation du jeu

Dans Dune Imperium, les joueurs incarnent des chefs de maisons rivales sur Arrakis. La politique, l'économie de l'épice et les affrontements militaires sont étroitement liés : aucune voie ne suffit à elle seule. Il faut choisir les espaces les plus rentables, améliorer son jeu de cartes et saisir les opportunités créées par les conflits.

Chaque tour repose sur une main de cartes. Une carte peut permettre d'envoyer un agent sur un espace précis du plateau, à condition que le symbole requis y figure. Les cartes qui ne servent pas au placement sont ensuite révélées pour produire des effets, acheter de nouvelles cartes et renforcer votre présence au combat.

Principe et but du jeu

Le but est de marquer le plus de points de victoire. Les points proviennent notamment des pistes d'influence auprès des quatre factions, des cartes achetées, des récompenses de conflit et de certains effets de fin de partie. Les ressources acquises pendant la partie



servent surtout à accélérer cette progression.

Placer ses agents

Jouez une carte de votre main et placez un agent sur un espace disponible. Vous recevez immédiatement l'effet de cet espace : eau, épice, solari, persuasion, troupes ou influence.

Révéler ses cartes

Quand tous vos agents sont placés, révélez les cartes restantes. Leurs effets fournissent en général persuasion et puissance, deux valeurs essentielles pour la phase d'achat et le conflit.

Matériel et mise en place

Installez le plateau au centre de la table, avec les decks, les cartes visibles du marché et les récompenses de conflit correspondant au nombre de joueurs. Chaque participant choisit une couleur, reçoit ses agents, ses troupes, son marqueur de score et son deck de départ.

- Placez les marqueurs d'influence de chaque joueur au départ des quatre pistes de faction.
- Préparez les ressources communes : eau, épice, solari et troupes disponibles.
- Mélangez les cartes Intrigue et donnez les éventuelles cartes de départ prévues par le mode choisi.
- Chaque joueur mélange son deck puis pioche sa main de départ.

Déroulement d'une partie

Une partie se joue en plusieurs tours. À chaque tour, les joueurs alternent jusqu'à ce que tous aient terminé leurs actions. L'ordre du tour compte : un espace occupé ne peut généralement plus être utilisé par un autre agent pendant ce tour.

- Phase des agents : à tour de rôle, jouez une carte et placez un agent pour appliquer l'effet de l'espace choisi.
- Phase de révélation : lorsque vous ne souhaitez plus placer d'agent, révélez les cartes restantes et appliquez leurs effets de révélation.
- Combat : comparez la puissance envoyée dans le conflit ; les joueurs les mieux classés remportent les récompenses indiquées.
- Rappel : récupérez agents et troupes, renouvelez les éléments nécessaires, puis préparez le tour suivant.

Règles particulières et cas fréquents

Les factions donnent de l'influence en échange d'actions ou de ressources. Monter sur une

piste peut procurer des récompenses immédiates, des alliés et des points de victoire. Une alliance avec une faction peut toutefois être perdue si un adversaire vous dépasse sur cette piste.

Les cartes Intrigue se conservent secrètes jusqu'au moment indiqué. Certaines se jouent pendant votre tour, d'autres pendant le combat ou à la fin de partie. Lisez toujours leur condition de jeu : une carte puissante ne peut pas être utilisée à n'importe quel moment.

Les troupes obtenues ne participent pas automatiquement au conflit. Il faut les envoyer depuis votre réserve ou votre garnison selon l'effet utilisé. Cette distinction évite de compter deux fois les mêmes unités.

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Espace occupé	Un autre agent ne peut généralement pas s'y placer ce tour-ci.	Anticipez les lieux convoités.
Carte achetée	Elle rejoint votre défausse, sauf indication contraire.	Elle sera disponible après un futur mélange.
Combat	La puissance totale détermine le classement.	Les récompenses peuvent changer une partie.
Influence	Elle progresse sur les pistes des factions.	Les alliances sont disputées.

Comment gagner ?

La fin est déclenchée lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 10 points de victoire ; le tour en cours doit alors être terminé afin que tous les joueurs aient eu le même nombre d'occasions d'agir. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, départagez les joueurs selon les critères prévus par le jeu, en commençant par la quantité d'épice. Si l'égalité persiste, appliquez les critères suivants dans l'ordre indiqué par le matériel de jeu. Gardez donc vos ressources finales à portée de main jusqu'au décompte.

Erreurs fréquentes

Oublier les symboles

Un agent ne peut accéder à un espace que si la carte jouée affiche le symbole correspondant. Vérifiez-la avant de choisir votre action.

Négliger le conflit

Accumuler des ressources sans participer aux combats peut laisser trop de points aux adversaires. Évaluez chaque récompense avant de vous retirer.

Acheter sans cohérence

Le marché est utile seulement si les cartes renforcent votre stratégie. Privilégiez les cartes qui facilitent vos prochains placements ou votre gain de points.

Questions fréquentes

Combien d'agents peut-on placer dans Dune Imperium ?

Chaque joueur commence avec deux agents. Il est possible d'en obtenir un troisième au cours de la partie, ce qui augmente fortement les options de placement.

Quand utilise-t-on les cartes Intrigue ?

Les cartes Intrigue se jouent au moment précisé sur leur texte. Elles peuvent intervenir pendant un tour, lors d'un conflit ou au décompte final.

Comment se termine une partie de Dune Imperium ?

La partie se termine à la fin du tour où un joueur atteint au moins 10 points de victoire. Le total le plus élevé gagne.