



EXPRESS

Règles Condensées

Conditions de Victoire :

Jeu à 2 joueurs : A la fin de son tour, un joueur contrôle 5 territoires.

Jeu à 3 joueurs ou plus : A la fin de son tour, un joueur contrôle 3 territoires ou plus.

Si le Marqueur de Tours fait un tour complet de la carte, une égalité entre les joueurs est déclarée.

Déroulement d'un tour :

1) Si le joueur est le premier joueur, il incrémente le Marqueur de Tours.

2) Le joueur jette six dés au total : quatre dés Faction (rouges), un dé Lieu (blanc), un dé Epice (orange).

Il doit réserver au moins un dé puis relancer les autres. Il peut répéter l'opération autant de fois qu'il le juge nécessaire. Le déroulement du tour du joueur dépend des résultats des dés qu'il a réservés. Une fois que six dés ont été réservés, il passe à la phase suivante.

Si le dé Epice indique un 6, alors le Shai Hulud fait son apparition. Le joueur doit immédiatement réserver le dé Epice, à moins de défausser un jeton Marteleur. Auquel cas le dé Epice peut être relancé suivant la méthode habituelle. Si le dé Epice est relancé seul et que le résultat Shai Hulud est obtenu, alors ce résultat doit être conservé.

3) Le joueur jette le dé Traîtrise (noir).

Dé	Effet	Description
1	Chercheur-tueur	Le joueur peut retirer un jeton Troupe adverse sur le Lieu de son choix
2	Krys	
3	Poison	
4	Bouclier	Le joueur récupère le jeton correspondant (chez un joueur ou sur le plateau).
5	Chercheur de Poison	
6	Marteleur	

Le Krys peut être contrôlé par le joueur ciblé par l'attaque en défaussant le jeton Bouclier. Le jeton Bouclier est placé à nouveau sur le plateau. De la même manière que le Krys, le Poison peut être contrôlé par le Chercheur de Poison.

Un joueur ne peut posséder plus de 2 Marteleurs. Il n'y a qu'un seul exemplaire de chaque jeton Bouclier et Chercheur de Poison pour l'ensemble des joueurs.

Mise en place du jeu :

Placez le plateau au centre de la table. Réservez jetons et dés dans un endroit accessible à tous, puis placez le Marqueur de Tours sur la position 1 de la carte. Déterminez aléatoirement le premier joueur.

En commençant par le joueur à droite du premier joueur, chaque autre joueur choisit une faction. Désormais l'ordre de jeu entre les joueurs sera contraire au sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur de la Faction Bene Gesserit choisit secrètement un tour de jeu qu'il inscrit sur un feuillet retourné face cachée.

La partie débute par le premier joueur.

4) Le joueur déplace ses troupes.

Chaque dé Faction ayant obtenu un résultat de 1 permet au joueur de récupérer un jeton Troupe de sa Faction. Tout jeton Troupe non utilisé à la fin du tour est défaussé.

Le nombre indiqué par le dé Epice détermine le nombre de jetons Epice que le joueur récupère. Tout jeton Epice non utilisé à la fin du tour est défaussé.

Le dé Lieu indique le lieu actif pour la durée du tour du joueur suivant le résultat obtenu :

Arrakeen	1	Carthag	2	Le Sietch Tuek's	3
Le Sietch Habbanya	4	Le Sietch Tabr	5	Le Cercle Polaire	6

Déplacer une troupe ne peut se faire que depuis le Cercle Polaire vers le lieu actif. Cela coûte un jeton Epice.

Placer une nouvelle troupe ne peut se faire que sur le lieu actif. Cela coûte un jeton Epice et un jeton Troupe.

Le Shai Hulud interdit tout placement ou déplacement de troupes durant le tour du joueur.

5) Le joueur résout les combats.

Si des jetons de factions différentes se retrouvent sur un même lieu, un combat est résolu. Le vainqueur est le joueur possédant le plus grand nombre de jetons de troupe de sa faction sur ce lieu. Le perdant retire toutes ses troupes en présence, puis le vainqueur retire un nombre équivalent de ses propres troupes. En cas d'égalité lors du combat, toutes les troupes des deux joueurs sont retirées.

Le Cercle Polaire est un terrain neutre : aucun combat n'y est jamais résolu, il n'est pas contrôlable.

Un joueur contrôle un territoire lorsqu'il possède au moins un jeton Troupe sur celui-ci à la fin de son tour.



EXPRESS

Capacités spéciales des Factions :

Les capacités spéciales des factions prennent toujours le pas sur les règles de base.

MAISON ATREIDES

Présience : Au début de son tour, le joueur peut défausser un dé (qu'il ne lancera pas). Après avoir réservé ses dés suivant la méthode habituelle, le joueur pourra alors modifier le résultat de l'un d'eux selon son désir.

MAISON HARKONNEN

Fourberie : Selon son désir, le joueur peut traiter tout résultat du dé Traîtrise comme un résultat Chercheur-tueur, Krys ou Poison (au choix).

GUILDE SPATIALE

Monopole : Après avoir réservé ses dés suivant la méthode habituelle, le joueur peut modifier le résultat du dé Lieu selon son désir.

Transport : Moyennant le coût en épice habituel, le joueur peut transporter ses troupes depuis n'importe quel lieu vers celui désigné par le dé Lieu.

BENE GESSERIT

Manipulation : Avant le début de la partie, le joueur détermine secrètement un nombre de tours et l'inscrit un feuillet face cachée. Si un adversaire gagne la partie durant ce même tour désigné secrètement, alors le joueur Bene Gesserit remporte la partie à la place du joueur. Le feuillet est retourné et la preuve de la manipulation est dévoilée.

MAISON CORRINO

Support Financier : Le joueur peut stocker ses jetons d'épice non utilisés dans la limite de 5 au total.

Sardaukar : Lorsque le joueur place une nouvelle troupe, il peut dépenser un jeton d'épice supplémentaire pour transformer cette troupe en Sardaukar. Un jeton Sardaukar compte pour 2 jetons Troupe lors d'un combat. Les jetons Sardaukar sont toujours retirés en dernier, après les jetons Troupe. Si un combat oppose un seul Sardaukar à une seule troupe, alors les 2 sont retirés.

FREMEN

Chevaucheurs de Vers : Si le résultat Shai-Hulud est obtenu sur le dé Epice, le joueur peut déplacer jusqu'à 5 troupes d'un même Lieu vers un autre de son choix. Il peut laisser un lieu inoccupé s'il le souhaite.

Pouvoir du désert : Le joueur peut stocker ses jetons d'épice non utilisés dans la limite de 5 au total. En combat, le joueur peut dépenser jusqu'à un jeton Epice par troupe engagée. Ainsi améliorée, une troupe comptera pour deux lors du combat en cours (comme pour les Sardaukar de la maison Corrino). L'effet prend fin après le combat.

Glossaire et Traductions :

Sietch - Habitation Fremen

Snooper - Chercheur de poison

Shai Hulud - Vers des sables

Hunter Seeker - Chercheur Tueur

Thumper - Marteleur

Spice - Epice

Crysknife - Kris

Shield - Bouclier
