

DUNE

IMPERIUM

INSURRECTION

RIVAUX – PARTIES SOLO & DEUX JOUEURS

Une partie à un ou deux joueurs utilise des cartes supplémentaires pour contrôler des adversaires automatisés (appelés « Rivaux » dans la suite de ces règles) qui rivalisent avec vous en occupant les emplacements du plateau et en vous affrontant dans les Conflits. Chaque Rival est représenté par une carte Rival qui détaille ses priorités en matière de stratégie. Les cartes Hagal qu'il utilise dictent le placement de ses Agents. Si un Rival atteint au moins 10 Points de Victoire, il déclenche la fin de partie... et pourrait bien avoir raison de vous !

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE



37 cartes Maison Hagal



10 cartes Rival

CARTES RIVAL

- A** Nom
- B** Valeur Maître d'Armes
Plus la valeur est faible, plus le Rival est difficile.
- C** Capacité Chevalière
- D** Capacité Manigance
- E** Factions
Une liste des quatre Factions dont l'ordre révèle, de gauche à droite, la façon dont le Rival priorise ses relations politiques.



MISE EN PLACE

Choisissez des cartes Rival en fonction du nombre de joueurs.

Partie Solo : choisissez deux cartes Rival en tant qu'adversaires (pour votre première partie solo, des Rivaux avec une valeur Maître d'Armes de 8 ou plus sont recommandés). Choisissez un niveau de difficulté (parmi les options à droite) et ajustez votre mise en place en fonction.

Partie à deux joueurs : choisissez une carte Rival en tant qu'adversaire commun (pour votre première partie à deux joueurs, la variante Rivaux Simplifiés, en quatrième de couverture de ce supplément de règles, est recommandée).

Choisissez une couleur pour chaque Rival. Placez un de ses cubes sur la case la plus basse de la piste Influence de chacune des quatre Factions. Placez trois troupes dans sa garnison (excepté pour une partie solo Mercenaire) et le reste dans sa réserve. Placez deux de ses Agents dans sa réserve et mettez son Maître d'Armes (troisième Agent) à côté du plateau de jeu (comme vous le feriez pour un autre joueur). Placez ses trois Espions et 1 Eau dans sa réserve.

Mélangez le deck Maison Hagal et placez-le à côté du ou des Rivaux (pour une partie solo, enlevez du deck Maison Hagal la carte « Remélangez » avec la mention « 2J », puis mélangez).

Distribuez des cartes Objectifs en fonction du nombre de joueurs :

Partie solo : vos Rivaux et vous commencez chacun avec une carte Objectif distribuée au hasard, comme dans une partie multijoueurs.

Partie à deux joueurs : donnez l'Objectif Orni au Rival et distribuez les deux autres au hasard (le Rival d'une partie à deux joueurs ne peut jamais avoir le marqueur Premier Joueur).

Difficulté

Une partie solo offre quatre niveaux de difficulté :

Mercenaire (Novice) : vos Rivaux commencent sans aucune troupe dans leur garnison et vous commencez avec une carte Intrigue.

Sardaukar (Vétéran) : pas d'ajustement spécifique.

Mentat (Expert) : identique à Sardaukar. Utilisez les règles Escalade Brutale, Déploiement Expert et Politiques Habiles décrites dans les Variantes de Jeu (en quatrième de couverture de ce supplément de règles).

Kwisatz Haderach (Expert+) : identique à Mentat. De plus, vous ne pouvez pas gagner de Maître d'Armes durant la partie.

TOURS AGENT D'UN RIVAL

Lors de la Phase 2 : Tours des Joueurs, les rivaux jouent des tours Agent comme n'importe quel autre joueur. Un Rival joue un tour Agent aussi longtemps qu'il lui reste au moins un Agent dans sa réserve, mais ne joue jamais de tour Révélation.

Partie solo : le marqueur Premier Joueur est passé dans le sens horaire, d'une manche à l'autre, comme à l'accoutumée. Les Rivaux possèdent parfois le marqueur, agissant en premier.

Partie à deux joueurs : le marqueur Premier Joueur passe d'un joueur humain à l'autre. Le Rival est toujours considéré comme étant assis à la gauche du joueur avec le marqueur Premier Joueur (il agit donc entre les deux joueurs à chaque manche).



Lorsqu'un Rival joue un tour Agent, révéléz la première carte du deck Maison Hagal. Cette carte enverra un Agent sur l'emplacement du plateau révélé, si cet emplacement n'est pas occupé. Si cet emplacement est occupé, ignorez la carte et continuez à révéléz des cartes jusqu'à ce que vous révéléz un emplacement inoccupé.

Quand le deck Maison Hagal est épuisé, ou si la carte Remélanguez est révélée, remélanguez immédiatement les cartes Maison Hagal afin de former un nouveau deck.

Lorsqu'un Rival envoie un Agent sur un emplacement du plateau, ignorez tous les coûts et les effets habituels de cet emplacement. Il ne reçoit à la place que les effets indiqués sur la carte révélée :

    Le Rival monte sur la piste Influence indiquée.

   Le Rival gagne une Influence sur la Faction correspondant au chiffre, tel qu'indiqué au bas de la carte Rival.

   Le Rival gagne la ressource indiquée.

 Le Rival utilise la capacité Chevalière de sa carte Rival.

 Le Rival recrute une troupe de sa réserve pour chacune de ces icônes. Si la carte révélée est un emplacement de Combat, déployez-les dans le Conflit. Sinon, placez les troupes dans sa garnison.

 Chaque adversaire ayant au moins quatre cartes Intrigue doit en donner une (choisie au hasard) au Rival.

 Le Rival place un Espion sur un poste d'observation. À moins qu'un type d'emplacement ne soit spécifié, il tente de le placer sur le poste d'observation de la première Faction disponible de sa liste de Factions prioritaires. Si les quatre postes d'observation des Factions sont occupés, ignorez cet effet.

Les trois cartes Maison Hagal *Placez un Espion* disposent chacune d'un type de poste d'observation particulier où placer l'Espion. Si aucun poste d'observation du type désigné n'est vide, ignorez cet effet. Puis, comme *Placez un Espion* n'envoie pas d'Agent sur un emplacement du plateau, révéléz une autre carte Maison Hagal pour le Rival (que vous ayez placé un Espion ou non).

 Le Rival acquiert un jeton Hameçons à Faiseur et le place dans sa garnison (s'il ne l'a pas déjà fait).

 Si le Rival détient un jeton Hameçons à Faiseur et que le jeton Bouclier est toujours sur le plateau, retirez-le (ignorez cet effet si le Rival n'a pas de Hameçons à Faiseur).

Lorsqu'un Rival envoie un Agent sur un emplacement de Combat, il déploie également jusqu'à deux troupes de sa garnison (si possible) dans le Conflit. Faites ainsi même si la carte elle-même ne recrute aucune troupe (par exemple : une carte qui envoie un Agent sur un emplacement Faiseur du plateau).

Les Rivaux gagnent et perdent les jetons Alliance comme le font les joueurs. Ils ne gagnent cependant pas les bonus de Faction (pour avoir atteint 4 Influence sur une piste Influence).

Instructions Spéciales

Certaines cartes Maison Hagal indiquent à un Rival d'envoyer un Agent sur un emplacement parmi deux, en fonction des conditions de jeu.

Lorsqu'un Rival révèle Accepter un Contrat / Transport, vérifiez combien d'Influence il a sur la Guilde Spatiale. Lorsqu'un Rival révèle Approvisionner / Long-Courrier, vérifiez si la carte Conflit en cours est une carte I, II ou III. Dans chaque cas, envoyez un Agent sur l'emplacement du plateau indiqué par la carte.



D'autres cartes apportent un bonus à un Rival ayant au moins 2 Influence sur une Faction spécifique (bien que le Rival envoie l'Agent sur l'emplacement, qu'il gagne le bonus ou non).

Lorsqu'un Rival révèle cette carte Recueillir du Soutien, il envoie un Agent sur cet emplacement et recrute une troupe. Puis, s'il a au moins 2 Influence sur l'Empereur, il gagne 1 Influence sur la deuxième Faction de la liste de priorités de sa carte Rival.

UTILISATION DES RESSOURCES PAR UN RIVAL

Les Rivaux obtiennent des ressources (Solari, Épice, cartes Intrigue et Eau) des cartes Maison Hagal et en récompense des Conflits. Les Rivaux n'obtiennent ni les ressources des emplacements du plateau ni les bonus des pistes Influence.

Dans un premier temps, un Rival accumule des ressources pour gagner un Maître d'Armes. Dès qu'il a un nombre total de ressources égal à sa valeur Maître d'Armes, il dépense ces ressources pour gagner son Maître d'Armes. S'il a plus de ressources que nécessaires pour son Maître d'Armes, il dépense d'abord ses Solari, puis son Épice, puis ses cartes Intrigue, puis son Eau (il conserve ce qu'il a en excès).

EMPLACEMENTS FAISEUR ET ATTIRER DES VERS DES SABLES

Si la carte Maison Hagal révélée envoie un Agent sur un emplacement Faiseur du plateau (Désert Profond, Bassin de Hagga ou Bassin Impérial), suivez les instructions de cette carte. Lorsqu'il envoie un Rival sur un emplacement de ce type, un Rival gagne toujours l'Épice qui y est accumulée. Ce qu'il fait ensuite dépend de s'il a un jeton Hameçons à Faiseur ou non.

- Lorsqu'un Rival envoie un Agent sur Bassin de Hagga ou Désert Profond, s'il a un jeton Hameçons à Faiseur, il attire des vers des sables, s'ils peuvent être déployés dans le Conflit : un ver pour le Bassin de Hagga, deux vers pour le Désert Profond.
- Si le Rival n'attire aucun ver des sables, il gagne l'Épice de base de cet emplacement du plateau à la place.



Acheter des Points de Victoire

Une fois son Maître d'Armes obtenu, le Rival commence à dépenser ses ressources pour gagner des Points de Victoire. À chaque fois qu'un Rival a les ressources indiquées, il les dépense comme suit :



MANIGANCES

Les Rivaux ne rappellent pas leurs Espions pour Infiltrer ou Recueillir des Informations. À la place, à chaque fois qu'un Rival place le troisième et dernier Espion de sa réserve, rappelez immédiatement les deux autres Espions de ce Rival et déclenchez la capacité Manigance de sa carte Rival.



Une carte Maison Hagal peut faire déclencher sa Manigance à un Rival pendant son tour avant qu'il n'ait envoyé un Agent sur un emplacement du plateau. Si sa Manigance recrute deux troupes et que le Rival envoie ensuite un Agent sur un emplacement de Combat pendant ce même tour, il déploie les troupes de sa Manigance dans le Conflit.

COMBAT

Lorsque débute la Phase 3 : Combat, chaque Rival ayant au moins une unité dans le Conflit gagne un bonus de Combat. Dans l'ordre du tour, révéléz la première carte du deck Maison Hagal (si vous révéléz la carte Remélangez, suivez les instructions : remélangez le deck, puis révéléz à nouveau). Ignorez tout ce qui est sur la carte révélée à l'exception des icônes épée, en bas de la carte. Avancez le marqueur Combat du Rival d'autant de crans sur la piste Combat que d'épées révélées. Les joueurs peuvent à présent jouer des cartes Intrigue Combat avant de résoudre le Combat.

Les Rivaux obtiennent les récompenses des cartes Conflit comme le font les autres joueurs, ainsi que les récompenses doublées s'ils ont au moins un ver des sables dans le Conflit. S'ils remportent un Conflit, ils prennent la carte Conflit et peuvent gagner un Point de Victoire en faisant correspondre des icônes bataille (en retournant les cartes face cachée comme le ferait n'importe quel joueur).

Les Rivaux peuvent gagner le Contrôle des emplacements du plateau et placer leur marqueur Contrôle sur le drapeau sous l'emplacement. Dans les tours suivants, ils gagnent le bonus de Contrôle lorsqu'un Rival ou vous-même y envoyez un Agent. Ils reçoivent également le bonus défensif d'une troupe si un Conflit pour cet emplacement du plateau est révélé ultérieurement.

À chaque fois qu'un Rival est confronté à un choix lors d'un gain d'Influence, il choisit la Faction sur laquelle il en a le moins. En cas d'égalité, utilisez la liste de Factions prioritaires en bas de la carte Rival pour départager l'égalité : utilisez l'icône la plus à gauche des Factions à égalité.

À chaque fois qu'une carte Conflit offre à un Rival l'option de gagner un Point de Victoire, ce Rival le fera s'il dispose des ressources nécessaires (ou d'Espions à rappeler, dans le cas de *Bataille pour Arrakeen*).

Les Rivaux ne prennent jamais de contrat. À chaque fois qu'un Rival gagne une récompense  d'un Conflit, il gagne 2 Solari à la place, que vous jouiez avec le Module de la CHOM ou non.

VARIANTES

Si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter ces règles optionnelles au comportement d'un Rival.

« Roulement » de la Rangée Imperium grâce aux dés. (pour Parties Solo)

Si vous avez deux dés à six faces standard à disposition, cette variante simule l'acquisition de cartes de la Rangée Imperium par vos Rivaux.

À la fin de chacun de vos tours Révélation, lancez les deux dés. En comptant les cartes à partir de la gauche de la Rangée Imperium, retirez chaque carte correspondant aux valeurs obtenues. Ignorez tout 6 ainsi obtenu : aucune carte n'est retirée. Si vous obtenez le même résultat (1 à 5) sur les deux dés, ne retirez qu'une seule carte.

Rivaux Simplifiés (pour les Parties à Deux Joueurs)

Recommandée pour les joueurs souhaitant focaliser leur expérience sur le face-à-face.

Deux cartes Rival, prévues pour les parties à deux joueurs, sont incapables de remporter la partie : *Dame Amber Metulli* et *Glossu « La Bête » Rabban*. Une fois leur Maître d'Armes obtenu, leur maintenance devient plus rapide pour les joueurs, accélérant ainsi la partie.

Après avoir gagné leur Maître d'Armes, à chaque fois que Dame Amber ou la Bête doit recevoir une Épice bonus du plateau, placez-la dans la banque à la place.

Ces trois variantes sont requises lorsque vous jouez en difficulté Mentat (Expert) ou supérieure, mais vous pouvez les utiliser dans d'autres parties si vous le souhaitez.

Escalade Brutale

Pour des joueurs vétérans à la recherche de Rivaux plus coriaces lors des Conflits de fin de partie.

À chaque fois qu'un Rival entre en compétition dans un combat de Conflit III, retournez **deux** cartes du deck Maison Hagal et ajoutez les épées de ces **deux** cartes à sa force.

Déploiement Expert

Cette variante rend vos Rivaux plus sélectifs quant au déploiement dans le Conflit.

Lorsque vous combattez pour une carte Conflit I ou II, un Rival ne déploiera pas de troupe s'il mène déjà d'au moins trois unités. Pour une carte Conflit III, plus critique, un Rival continuera à déployer toutes les troupes possibles à chaque opportunité.

Un Rival attirera tous les vers des sables possibles avant de vérifier s'il déploie des troupes ou non.

Politiques Habiles

Pour les joueurs vétérans à la recherche de Rivaux plus coriaces dans l'arène politique.

À chaque fois qu'un Rival révèle une carte devant envoyer un Agent sur un emplacement du plateau d'une Faction dénué de coût (Service Dévoué, Approvisionnement, Secrets ou Fremkit), il ignore cette carte et en révèle une nouvelle sous l'une des conditions suivantes :

- Il possède déjà une Alliance avec cette Faction et devance tous les autres joueurs d'au moins 1 Influence.
- Il possède déjà au moins 2 Influence sur cette Faction et est mené d'au moins 2 Influence par le joueur le plus avancé sur cette piste Influence.

COMBINER INSURRECTION AVEC L'AVÈNEMENT D'IX ET IMMORTALITÉ

Si vous ajoutez les extensions *L'AVÈNEMENT D'IX* et *IMMORTALITÉ* à vos parties solo et à deux joueurs, il n'est pas conseillé de combiner toutes les cartes Maison Hagal des extensions avec les cartes Maison Hagal d'*INSURRECTION*. Nous recommandons :

L'AVÈNEMENT D'IX : retirez les 5 cartes suivantes d'*INSURRECTION* : *Accepter un Contrat/Transport* (2 exemplaires), *Recueillir du Soutien* (2 exemplaires) et *Hall de l'Assemblée*. Retirez la carte *Espace Plissé/Expédition Interstellaire* de *L'AVÈNEMENT D'IX* (si vous le souhaitez, conservez cette carte et forcez un Rival à envoyer un Agent sur « Approvisionnement » lorsqu'il essaie de l'envoyer sur « Espace Plissé »).

IMMORTALITÉ : aucun changement n'est effectué pour les parties à deux joueurs (puisque toutes les cartes d'*IMMORTALITÉ* portent la mention « 1J »). Pour une partie solo, retirez 1 exemplaire de la version *INSURRECTION* de Station de Recherche et incluez les 4 cartes d'*IMMORTALITÉ*. À chaque fois que vous révèlez une carte Carthag pour le tour d'un Agent Rival, il ignore cet emplacement du plateau et l'icône troupe, mais résout tout le reste de la carte. Vous révèlez ensuite une nouvelle carte, qui détermine où le Rival envoie son Agent.

