WHITEFLAG 16

DUNE IMPERIUM

MINI ROGUE

CHOISIS TON PERSONNAGE !

EXPLORE LES PROFONDEURS DU DONJON !

CHOISIS TON CHEMIN !

COMBATS DE TERRIBLES MONSTRES !

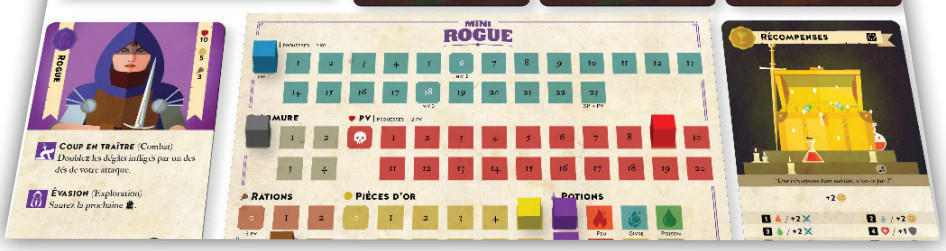
ÉVITE LES PIÈGES !

GAGNE EN EXPÉRIENCE !

DÉCOUVRE DE GRANDS TRÉSORS !

30 MINUTES
À PARTIR DE 14 ANS

JEU SOLO AVEC MODE COOPÉRATIF POUR 2 JOUEURS ET UN MODE CAMPAGNE AUSSI !



NUTS! PUBLISHING

OCTOBRE 2021

ÉDITO

Après avoir fait le buzz en Amérique, Dune Imperium débarque en français, implanté par l'éditeur Lucky Duck games. Inspiré de l'œuvre fameuse de Franck Herbert, et conçu par Paul Dennen - l'auteur à succès du jeu Clank - le jeu combine deckbuilding et pose d'ouvriers, deux mécanismes choyés des joueurs. Autant d'éléments qui donnent méchamment envie, au point d'espérer un coup de cœur, avant même sa première partie !

Ceux qui joueront sans attente particulière seront moins susceptibles d'être déçus. Mais, pour les autres : à grosse attente, grosse déception parfois ! Autrement dit : plus l'espoir est grand, plus il risque d'etre déçu si le plat commandé ne ressemble pas à ce qui est servi dans l'assiette ! Alors : entre intérêt stratégique, fluidité des mécanismes, rejouabilité, immersion dans le thème, intéraction entre joueurs et esthétique d'ensemble, le jeu en vaut-il le coup ? Après de multiples parties, nous vous présentons ce nouveau numéro de White flag pour tenter de répondre à la question, à travers les rubriques habituelles.

A l'heure où paraît ce numéro, d'autres jeux, ayant Dune pour décor, sont en cours d'élaboration ou paraissent. C'est le cas de "Dune : a house of secrets", à paraître en anglais chez Portal ; mais aussi "Dune : un jeu de conquête et de diplomatie" ou 'Betrayal" chez Gale Force Nine. D'autre part, Dune le jeu de rôle est disponible en français, à ce jour ! Si ces jeux semblent très prometteurs, nous avons choisi de ne pas les traiter dans ce numéro, par souci de ne pas attendre leur édition française pour les uns ; parce qu'une chronique d'un jeu de rôle est moins dans nos cordes ; et enfin parce qu'il n'y a pas que les jeux dans la vie ! Voilà !

Bonne lecture ! :)
Olivier

EXTRAITS

- Nuage de poussière droit devant, Sire !
- Je le vois, Gurney.
- C'est ce que nous cherchions, dit Kynes.
Paul se redressa et aperçut le nuage jaune qui roulait à la surface du désert, à quelque trente kilomètres devant eux.
- C'est une des chenilles de votre usine, reprit Kynes. Elle est en surface, ce qui signifie qu'elle travaille sur l'Épice. Ce nuage est formé par le sable qu'elle rejette après l'avoir centrifugé pour en extraire l'Épice. Il n'existe pas de nuage semblable.
- J'aperçois un engin aérien au-dessus, dit le Duc.
- Il y en a deux... trois... quatre, fit Kynes. Ce sont des guetteurs. Ils attendent le signe du ver.
- Le signe du ver ?
- En s'avançant sur la chenille, le ver créé une vague de sable à la surface. Mais il arrive aussi qu'il se déplace trop profondément pour que la vague soit visible. C'est pour cela que les guetteurs sont munis de sondes sismiques - Kynes examina le ciel. Je ne vois pas l'aile portante qui devrait être à proximité.
- Et le ver finit toujours par arriver ? demanda Halleck.
- Toujours.
Paul toucha l'épaule de Kynes.
- Quelle est l'étendue du territoire de chaque ver ?
Le planétologiste fronça les sourcils. Ce jeune garçon ne cessait de poser des questions d'adulte.
- Cela dépend de sa taille.
- Dans quel rapport ? demanda le Duc.
- Les plus grands peuvent parfois contrôler un territoire de trois ou quatre cents kilomètres carrés. Les petits...
Il se tut brusquement comme le Duc lançait des fusées de freinage. L'orni se cabra tandis que mourait le chuchotement des fusées de queue. Les ailes creuses se déployèrent et commencèrent à brasser de l'air. Le Duc le redressa tout en maintenant le battement des ailes à un rythme lent. Il tendit la main gauche vers l'est, au-delà de la chenille.
- Est-ce le signe du ver ? [...]

Dans la direction que désignait le Duc, entre les croissants d'ombres des dunes qui couraient vers l'horizon, se déplaçait une sorte de monticule, une crête mouvante de sable. Cela rappelait à Paul l'onde, le sillage, que produisent les gros poissons en frôlant la surface de l'eau calme des rivières.
- Un ver, dit Kynes, un gros.
Il se retourna sur le tableau de commandes et le régla sur une nouvelle fréquence. Les yeux fixés sur les cartes, au-dessus d'eux, il lança :
- J'appelle chenille en Delta Ajax Neuf. Signe du ver. Chenille en Delta Ajax Neuf. Signe du ver. Répondez s'il vous plaît - il attendit.
Le haut-parleur grésilla puis une voix retentit :
- Qui appelle Delta Ajax Neuf ? Terminé.
- Ils semblent prendre cela calmement, dit Halleck.
- Vol non enregistré, répondit Kynes dans le micro. Nord-est par rapport à vous. Distance environ trois kilomètres. Signe du ver en interception. Contact dans vingt-cinq minutes environ.
Une voix nouvelle se fit entendre dans le haut-parleur :
- Ici Contrôle Guetteur. Observation confirmée. Prêt au contact - un silence, puis : contact dans vingt-six minutes. [...]

Le Duc inclina l'orni dans la direction du nuage de sable de la chenille.
- Et maintenant ?
- Une aile portante devrait arriver et emporter la chenille, dit Kynes.
- Et si elle s'est écrasée ? demanda Halleck.
- C'est une perte de matériel, dit Kynes. Rapprochez-vous de la chenille, Mon Seigneur. Vous allez trouver cela intéressant.
Le Duc s'absorba dans les commandes comme l'appareil pénétrait dans la turbulence d'air qui environnait la chenille au travail. Paul regarda en bas. Le monstre de plastique et de métal continuait de cracher le sable. C'était

comme un grand scarabée bleu et brun dont les pattes multiples étaient de larges chenillettes. Une gigantesque trompe, à l'avant, plongeait dans le sable sombre.
- À en juger par la couleur, cet endroit est riche en Épice, dit Kynes. Ils vont poursuivre le travail jusqu'à la dernière seconde.
Le Duc fournit de la puissance aux ailes qui accentuèrent encore la lente plongée de l'orni qui tournait autour de la chenille. D'un coup d'œil, il s'assura de la présence des autres appareils. Paul observa un instant le grand nuage jaune qui s'échappait des évents de la chenille, puis il reporta son regard sur le sillage du ver, de plus en plus proche. [...]

Une voix furieuse lança dans le haut parleur :
- Vous ne voyez pas l'aile ? Elle ne répond pas.
Il y eut un torrent de craquements, puis un signal sonore, le silence et la voix se fit entendre à nouveau :
- Au rapport dans l'ordre ! Terminé.
- Ici Contrôle Guetteur. La dernière fois que j'ai aperçu l'aile, elle était très haut vers le nord-ouest. Je ne la vois plus. Terminé.
- Guetteur un : négatif. Terminé.
- Guetteur deux : négatif. Terminé.
- Guetteur trois : négatif. Terminé. [...]

- Ici votre Duc. Nous allons nous poser pour prendre l'équipage de Delta Ajax Neuf. Que tous les guetteurs nous imitent. Qu'ils se posent sur le côté est. Nous nous poserons à l'ouest. Terminé. Il passa sur sa fréquence personnelle de commandement et répéta ses ordres pour les ornis de l'escorte avant de rendre le micro à Kynes. Celui-ci repassa sur la fréquence locale. Une voix jaillit aussitôt du haut-parleur :
- Nous avons un chargement complet d'Épice ! On ne peut pas laisser ça à ce satané ver ! Terminé.
- Au diable l'Épice ! lança le Duc. Il reprit le micro : nous trouverons toujours de l'Épice. Nos appareils ne peuvent emporter que vingt-trois hommes en tout. Tirez à la courte paille ou décidez vous-mêmes quels sont ceux qui resteront. Mais vous êtes évacués. C'est un ordre ! [...]

Les hommes des sables se pressèrent contre l'appareil et commencèrent à monter à bord avec l'aide de Halleck.
- Allez les gars ! Plus vite !
Paul se retrouva dans un coin, entre ces hommes dont la sueur sentait la peur. Deux d'entre eux avaient des distilles mal ajustés au cou et il classa ce renseignement dans sa mémoire pour une future utilisation. Il faudrait que son père soit plus dur quant à la discipline du distille. Les hommes avaient tendance à se relâcher si l'on ne se montrait pas vigilant pour de telles choses.
En haletant, le dernier monta à bord :
- Le ver ! Il est presque sur nous ! Décollez !
Le Duc glissa dans son siège, fronça les sourcils et dit :
- Il nous reste encore trois minutes selon l'estimation de contact. Est-ce exact, Kynes ? Il ferma sa porte et en vérifia le verrouillage.
- Excatement, Mon Seigneur, dit Kynes en songeant : il a du cran, ce Duc.
- Tout est paré, Sire ! lança Halleck.
Le Duc acquieça et vérifia que les appareils d'escorte avaient déjà décollé. Puis, il mit le contact, jeta un ultime coup d'œil sur les ailes puis sur les commandes et appuya sur la commande des fusées. [...]

Tout autour de la chenille, à présent, des gerbes de poussière se mêlaient au sable. La gigantesque machine s'inclina sur la droite. À cet endroit, un grand tourbillon de sable se formait. Il tournait de plus en plus rapidement. À quatre cents mètres à la ronde, l'air était saturé de poussière et de sable. Et ils virent ! Un large trou apparut dans le désert. Le soleil étincela sur des barres blanches et lisses. Le trou, estima Paul, était à peu près deux fois plus grand que la chenille. Et, sous ses yeux, la machine tout entière glissait maintenant dans ce gouffre ouvert dans le sable. Et le trou se résorba.
- Dieux, quel monstre ! murmura un homme
- Tout notre Épice ! gronda un autre
- Quelqu'un paiera pour cela, dit le Duc. Je vous le promets. [...]

Kynes se sentit profondément troublé par tout ce qu'il venait de voir : le Duc s'inquiétait plus pour les hommes que pour l'Épice. Pour sauver l'équipage de la chenille, il a risqué sa vie et celle de son fils. Il a oublié la perte de cette chenille avec un simple geste. Mais cette menace sur la vie des hommes l'a mis en rage. Un tel chef pourrait s'assurer des loyautés fanatiques. Il serait dur à abattre. Et Kynes admit, contre sa volonté, contre ses jugements passés : j'aime ce Duc.

NOTES DE L'AUTEUR

GENÈSE

C'est lors de la GenCon 2018, au cours d'une discussion entre passionnés, que nous avons sérieusement commencé à discuter d'un vieux rêve qui était le nôtre : créer un jeu de deckbuilding, basé sur Dune. Les idées fusaient déjà quand un premier problème apparut : il existait déjà un jeu sur Dune, paru en 1979, et récemment réédité par Gale Force Nine. Le défi allait donc consister à créer un jeu qui ne soit pas une redite de ce jeu très apprécié des joueurs. Mais, Chez Dire Wolf, nous avions déjà beaucoup appris en créant le jeu Clank! Et nous étions très excités à l'idée de se lancer dans un nouvel essai de deckbuilding dans l'univers emblématique de Franck Herbert.

Étant donné que ce vénérable jeu sur Dune prenait tout son intérêt à cinq ou six joueurs, la décision fut prise d'optimiser Dune imperium pour un plus petit groupe de joueurs. Inspiré par la complexité des intrigues politiques de l'univers de Dune, je décidai de donner au jeu une structure politique, de sorte que ces intrigues puissent apparaître à chaque partie, quelque soit le nombre de joueurs, jusqu'à deux joueurs aussi. L'idée était de faire de quatre des partis majeurs de Dune des factions non incarnées par les joueurs eux-mêmes. C'est ainsi que l'empereur, la guilde, les Bene Gesserit et les Fremen seraient présents à chaque partie, les joueurs étant libres de parlementer avec eux, à loisir.

La première version du jeu ressemblait davantage à un pur jeu de deckbuilding qu'au jeu actuel. Ce premier essai contenait peu d'élements de jeu sur le plateau. Les joueurs obtenaient des jetons d'influence durant la partie, ces jetons représentant leurs relations politiques avec les factions non-joueurs et pouvaient servir à activer les capacités spéciales desdites factions. Bien sûr, Dune étant un univers complexe, le jeu ne consistait pas seulement en ce genre de manœuvres politiques ; les joueurs récoltaient également l'Épice, se défendaient contre les attaques lancées par leurs adversaires... En fin de partie, les joueurs remportaient des points de manière variable, selon leur position dans l'arène politique, la quantité d'Épice engrengée, les échanges commerciaux passés avec la Chom....

Le jeu était bon. Mais en grand fans de Dune, nous sentions que nous pouvions faire mieux. Faire juste un bon jeu n'était pas suffisant. Comme pour le travail réalisé sur Clank! je voulais le meilleur de ce qu'un jeu de deckbuilding peut offrir. Pendant environ une semaine, je repris les mécanismes en essayant d'allier deux notions opposées : d'abord je voulais que le plateau intervienne davantage dans la partie, pour rendre le jeu plus original qu'un pur jeu de deckbuilding ; d'autre part, je souhaitais qu'il ne ressemble pas à l'ancien Dune, réédité récemment pas Gale Force Nine. C'est ainsi que je décidai d'élargir l'échelle du jeu, en incluant la bataille pour Arrakis (l'autre nom de la planète Dune), dans une intrigue plus vaste, au sein du large empire.

MÉCANISMES...

Le mécanisme de placement d'ouvriers me parut s'adapter parfaitement pour un jeu sur Dune. En effet, les bons jeux de ce type requièrent de planifier soigneusement ses propres actions, tout en prevoyant les plans des adversaires - ce qui semble corres-

pondre fortement aux relations décrites dans les livres du cycle de Dune. Dès lors, comment concilier deckbuilding et placement d'ouvriers ? Retrospectivement, la réponse paraît évidente : vos cartes allaient permettre de placer vos ouvriers. Avec cette idée, le système de placement des agents et le déroulement des tours de jeu étaient trouvés d'un seul et même coup ! [...]

...ET THÈME

Tandis que nous explorions le vaste univers de Dune, notre plus gros défi consista a créer des mécanismes de jeu relatant les événements thématiques clefs et les jeux d'influence que les fans s'attendraient à trouver dans le jeu. C'est par les différentes cartes du jeu, reprenant ces grands événements qui touchent à l'empire entier, que nous y sommes parvenus.

Par exemple, nous avions à cœur de retranscrire l'influence des Bene Gesserit dans le jeu. Depuis des millénaires, les sœurs Bene Gesserit avaient répandu des légendes, des susperstitions, voire implanté des prophéties au sein des cultures des peuples de mondes variés ; à tel point qu'elles pourraient obtenir de l'influence auprès de ces peuples, au moment propice venu. Cette méthode, appelée Missionaria Protectiva, est représentée par une carte où l'on voit une sœur Bene Gesserit discourant et implantant quelques mythes auprès d'une foule captivée. La mécanique de jeu retranscrite par cette carte est également inspirée par les légendes ainsi répandues : si plusieurs Bene Gesserit travaillent ensemble, elles peuvent obtenir plus d'influence. [...]

Enfin, notre dernier challenge majeur fut de choisir l'identité des personnages que les joueurs incarneraient. Selon notre approche du jeu, nous avions besoin de quatre maisons nobles assez influentes pour pouvoir lever des troupes et pour prétendre au contrôle du commerce de l'Épice. Les Atreides et les Harkonnens étaient incontournables, étant au centre du premier livre de Dune. Heureusement, de nombreuses autres maisons figurant dans les autres livres de la saga nous donnèrent plusieurs options de choix. Notre choix se porta sur les maisons Richese et Thorvald.

Géants déchus de l'industrie, les gens de la maison Richese, naguère assez puissants pour obtenir l'intendance d'Arrakis, tombèrent en disgrâce et perdirent la planète au profit des Harkonnens, après une mordante guerre commerciale. Depuis lors, les Richese jouent d'influence pour recouvrer leur puissance industrielle passée, à travers l'empire entier. Quant aux Thorvald, cette maison noble, adepte de la ruse, naquit sous la plume de Brian Herbert et Kevin J. Anderson dans le livre Paul de Dune. Notre premier choix se porta sur Earl Memnon Thorvald, politicien avisé pouvant tirer parti de ses grandes ressources pour s'emparer du pouvoir. En second choix : la comtesse Ariana Thorvald, personnage explicitement accro à l'Épice (comme l'étaient de nombreux nobles) et apte à commander les forces des Thorvald pour servir ses propres intérêts.

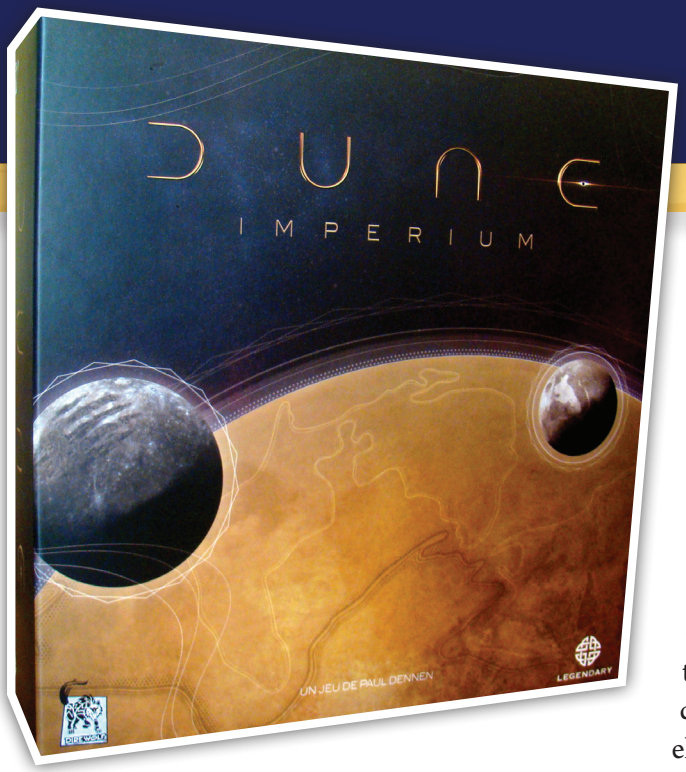
POSE D'OUVRIERS & DECKBUILDING : KEZAKO ?

~ DECKBUILDING ~

Dans un jeu de deckbuilding, tous les joueurs commencent la partie avec un paquet, un "deck", composé des mêmes cartes. Quand un joueur acquiert une nouvelle carte à intégrer dans son deck, il la place dans sa pile de défausse. Plus tard, si son deck est épuisé et s'il est amené à piocher, le joueur mélangera sa défausse pour former un nouveau deck et continuer à piocher les cartes nécessaires. Ainsi les cartes de son paquet reviendront plus ou moins rapidement, dans un ordre aléatoire. Il existe également des moyens d'écarter des cartes, afin de les retirer de son deck définitivement. En retirant de manière stratégique les cartes faibles, on augmente les chances de piocher les cartes les plus fortes. Modifier le contenu du deck en y ajoutant ou en en retirant des cartes est ainsi au cœur d'un jeu de deckbuilding. Les cartes acquises ayant de nombreux effets différents, le deck et la stratégie de chaque joueur divergeront à mesure que la partie progressera.

~ POSE D'OUVRIERS ~

Dans un jeu de pose d'ouvriers, le plateau de jeu offre des emplacements où les joueurs envoient leurs pions, dits ouvriers. En général, il n'y a qu'une seule place par emplacement et il ne peut donc s'y trouver qu'un seul ouvrier. Placer ses pions consistera donc à bien gérer ses propres priorités et bien lire le jeu adverse. Obtenir les meilleures places et en priver ses adversaires seront au cœur d'un jeu de ce type.



DUNE, LE CONCEPT

À l'ouverture de la boîte du jeu, la rencontre avec Dune Imperium se fait avec son plateau : un plateau illustrant la planète Arrakis à travers plusieurs zones distinctes : les cités ; les déserts où récolter la précieuse Épice ; le conseil politique du Lansraad où siègent les grandes maisons de l'empire ; une zone de commerce avec le Chom, conglomérat de marchands prêts à payer pour obtenir l'Épice ; une zone de combat et de stationnement des armées ; et enfin quatre échelles d'influence, une pour chaque faction dite "non joueur", présente à chaque partie : l'empereur, la guilde spatiale, les Bene Gesserit et les Fremen. Le reste du matériel consiste en des pions Agents, un gros paquet de cartes Imperium et Intrigue et différents jetons représentant les ressources du jeu : les Solaris, monnaie de l'empire, l'Épice et l'eau. Les armées sont représentées par de petits cubes aux couleurs des joueurs. Enfin, chacun dispose d'une fiche de leader où figurent ses capacités spéciales. Huit fiches sont disponibles pour va0rier les plaisirs.

L'ensemble donne l'impression d'être très épuré et plutôt conceptuel. Pas de figurines, ni de larges illustrations sur le plateau, mais une très bonne lisibilité. Quant aux illustrations des cartes et des fiches de leader, elles rattrapent le tout et rendent le contexte un peu plus "tangible". Cette épure relève d'un certain choix éditorial pour ce qui est de l'immersion dans le thème ; choix qui plaira ou pourra heurter, notamment certains joueurs tels que les irrascibles mangeurs de flageolets à moustache.

DECKBUILDING ET POSE D'OUVRIERS

À tour de rôle, chaque joueur va envoyer l'un des agents qu'il a sous ses ordres sur un endroit du plateau - deux agents au départ et un troisième recrutable par la suite. Chaque joueur tire d'abord cinq cartes de son paquet personnel. Ces cartes, qui indiquent telle ou telle zone du plateau de jeu, vont servir à y envoyer les agents, en tirant partie à la fois de l'effet de la carte jouée et de celui de la zone de destination. Grâce à leur valeur de persuasion, les cartes restant en main en fin de manche serviront à acheter de nouvelles cartes, parmi celles disponibles, au cours d'une phase dite de "révélation". Dans ce cas, seul l'effet d'achat sera pris en compte et non plus l'effet qui aurait été déclenché pour poser un agent.

MOULTI EFFETS

Les effets des lieux permettent d'envoyer des troupes au combat ; de recruter l'Épice dans les déserts ; de piocher des cartes de son deck ; de piocher des cartes Intrigue, genre de cartes Coup bas surprises ; de convertir une ressource en une autre ; de progresser sur la piste d'influence des factions non joueurs et d'obtenir des avantages, alliances et points de victoire associés, etc. Bien d'autres effets croustillants existent mais nous ne rentrerons pas dans les nombreux détails car certains commencent déjà à s'endormir.

De même pour les effets des cartes, très variés et pouvant être décuplés si combinés avec telle ou telle autre carte : écarter une carte de son deck ; retirer des armées adverses ou faire défausser des cartes ; progresser sur une échelle d'influence ; empêcher l'accès à un lieu du plateau ; récolter deux fois plus d'Épice ; redéployer un agent déjà placé ; piocher des cartes de son deck ; obtenir différentes ressources ; recruter des armées, etc. Là encore, les effets sont nombreux et moins chaotiques qu'ils ne pourraient paraître, listés ainsi.

BATAILLES DU DÉSERT

Quand les joueurs ont fini de jouer pour placer leurs agents ou acheter de nouvelles cartes, on passe au combat dont l'enjeu aura été décrit par une carte tirée en début de manche. Le gagnant de la bataille remporte la première récompense puis les récom-

penses moindres sont distribuées aux participants suivants. Pour gagner la bataille, il suffit de cumuler plus de points de force que les autres, chaque armée valant deux points. Certains effets de cartes jouées allouent aussi des épées, valant un point chacune. À ceci, des cartes Intrigue peuvent être jouées, apportant leur lot de surprises diverses, dans tes dents.

ET SINON, LES POINTS ?

La partie s'arrête quand un joueur atteint dix points. La manche se termine alors et celui qui possède le meilleur score remporte la partie. Les points s'acquièrent de trois manières principales : premièrement, par l'achat des onéreuses cartes "l'Épice doit couler", donnant un point chacune. Deuxièmement, en progressant sur chaque piste d'influence des factions : un point en franchissant deux échelons, puis un point de plus en obtenant le pion Alliance, au quatrième échelon. Mais, si un adversaire vous dépasse en influence et vous ravit le pion Alliance, il vous volera aussi le point précédemment acquis. Troisièmement, en sortant victorieux de certaines batailles. Selon le tirage, les cartes Combat de début et milieu de partie auront pour enjeu un point ou des ressources ; tandis que les dernières batailles feront gagner deux points systématiquement. Enfin, quelques cartes Imperium et Intrigue pourront rapporter des points, si toutefois elles arrivent en jeu, ce qui n'a rien de sûr.

AUTRES FINESSES

Par souci de non exhaustivité, nous vous laisserons découvrir les nombreux autres points de règles pleins de finesse tactique. Un exemple toutefois : certaines cases ne permettent pas d'envoyer ses troupes directement au combat mais en attente, dans sa garnison, pour un déploiement différé ; ce qui oblige à bien gérer le timing des recrutements ou pouvoir temporiser à loisir. Autre exemple : il est possible d'obtenir une petite rente à chaque tour en prenant le contrôle militaire de cités telles qu'Arrakeen ou Carthag, capitales emblématiques des maisons Atreides et Harkonnens. Dernier exemple : certains lieux du plateau sont accessibles sous cer-

Coût d'acquisition de la carte, en points de persuasion.

Zones du plateau où un agent peut être envoyé. Certaines cartes permettent d'aller dans plusieurs zones. D'autres une seule, voire aucune.

L'effet de jeu, situé dans la partie grisée de la carte, est déclenché si la carte est jouée pour placer un agent sur le plateau. Certaines cartes n'ont pas d'effet dans cette zone.

L'effet situé dans la partie basse de la carte s'applique quand le joueur révèle ses cartes en fin de tour. Par exemple, la carte Voyage spatial donne 2 points de persuasion - la persuasion étant la monnaie d'achat pour acquérir de nouvelles cartes.

CHRONIQUE

taines conditions de paiement de ressources : de quoi pouvoir y aller tranquillement quand on est seul(e) à posséder ladite ressource ; mais aussi de quoi rendre les emplacements gratuits encore plus convoités...

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Après une partie de découverte, première surprise de taille : où est passé le thème ? Les mécanismes sont loins de restituer l'atmosphère si particulière de la planète Dune. Où sont les tempêtes et le danger permanent planant sur la récolte d'Épice à cause des vers de sable ? Côté matériel, on se surprendra à ignorer les lieux du plateau, tellement les illustrations sont minuscules et sans intérêt. Les relations diplomatiques avec les quatre factions sont elles-mêmes diffuses et peu ressenties. Car les règles conceptualisent beaucoup le jeu et, par voie de conséquence, les actions des joueurs portent peu le thème. Un fan pourra même défaillir en voyant le baron Harkonnen s'allier aux Fremen ou en constatant que les Atreides ne s'interdisent pas de recruter des Sardaukars ! En comparaison de Dune, paru en 1979, où le thème inspirait chaque règle - alliances, traîtres au sein des maisons, tempête de sable, pouvoirs de chaque camp - ici le concept prime clairement sur le thème.

Deuxième surprise : certaines cartes Intrigue, jouées en guise d'actions surprises, sont très puissantes. Même les plus faibles peuvent s'avérer décisives, si jouées au moment propice. Au final, il est difficile d'en faire l'impasse et de ne pas subir le hasard dû au tirage de ces cartes. Certes, d'une manière générale, les cartes Intrigue donnent des avantages propres plus qu'elles ne servent à dépouiller les autres - ce qui les rend un brin moins chaotiques - mais elles semblent tout de même déséquilibrées. Les combats sont également soumis à certaines de ces cartes, heureusement en faible nombre dans le paquet entier : juste assez pour apporter une part appréciable d'incertitude dans les batailles.

Troisième surprise : grosse envie de rejouer mais juste là, maintenant, allez reste Toto ! Quoi : tu bosses demain ? On s'en fout, tu ne veux pas prendre ta revanche maintenant qu'on a pigé le truc ?... Oui, vraiment grosse envie de remettre ça en optimisant ses actions, après analyse de ses erreurs et en voulant surtout essayer telle ou telle nouvelle tactique !

TU TIRES OU TU PLACES ?

Après quelques parties, le jeu révèlera ses subtilités à travers le mélange des mécanismes : pose d'ouvriers et deckbuilding. On devra choisir ses cartes en fonction des effets qu'elles apportent, mais sans négliger les zones de destination possibles des agents. Les cartes permettant d'aller partout étant assez rares ou à effet unique, on pourra se retrouver dans l'incapacité d'aller à l'emplacement voulu, au moment crucial !

Cela concernera surtout les zones d'influence des quatre factions majeures, accessibles par seulement deux cartes du paquet initial, dont une sera écartée après avoir été jouée. Acheter des cartes Imperium donnant de la mobilité, même partielle, sera donc primordial. De manière plus sporadique, quelques cartes Intrigue et des récompenses de combat y pourvoieront aussi. Piocher des cartes grâce à certaines cases du plateau permettra d'accélérer le renouvellement de son deck et d'aller y chercher les cartes adéquates. Au final, de par ces moyens variés, on ne se retrouvera jamais vraiment au bas des échelles d'influence des factions.

Ceci étant, l'optimisation de son paquet sera au cœur de toute tactique, plus encore que dans un pur jeu de deckbuilding. Il faudra parfois quelques parties pour acquérir les bons réflexes, tant on se laissera aller à choisir ses cartes en fonction de leurs effets fort alléchants, sans se soucier des zones de destination. C'est ainsi que le premier joueur du tour ne put se rendre auprès de la guilde pour se payer un renfort de troupes de masse, à la joie du second joueur qui n'espérait pas y aller !

Dès lors, du fait de cette contrainte de placement et des cases du plateau n'accueillant jamais qu'un seul agent, se pourrait-il qu'un joueur fasse un tour à blanc ou presque ? Le quatrième joueur du tour ayant moins d'options que les autres, par exemple ? Certes, il arrivera parfois qu'on ne puisse placer tous ses agents, faute de coups possibles. Mais, dans ce cas, le joueur aura davantage de cartes en main pour sa phase d'acquisition, qui sera potentiellement prématurée : donc un pouvoir d'achat plus grand et l'accès aux cartes avant les autres. Cette règle viendra quelque peu rééquilibrer les tours entre les joueurs ayant beaucoup agi et les autres - surtout si l'on s'oriente vers une tactique de points basée sur l'achat de cartes. De même, les bénéfices obtenus suite à une victoire en combat pourront restreindre l'écart... ou l'accentuer !

HASARD & OPPORTUNISME

Contrairement au vénérable Dominion, ancêtre du deckbuilding, où chaque type de cartes etait disponible en nombre et accessible à tous, ici les cartes disponibles à l'achat sont tirées au hasard, dévoilées en faible nombre, soumises à la concurence des joueurs et tirées d'un paquet assez épais pour qu'on ne puisse en faire le tour en une seule partie, même à quatre joueurs. La difficulté sera donc de construire son deck en naviguant un peu à vue, au gré des cartes disponibles au moment où l'on passera aux achats, et selon les points de persuasion collectés, suffisants ou pas...

À cause de cette part d'aléa générale, infusant également dans le tirage de ses propres cartes, des cartes Intrigue et des cartes Combat, le défi consistera à s'adapter au hasard en parvenant à définir un axe à sa stratégie. Chaque tour sera ainsi teinté d'opportunisme et la physionnomie des parties variera beaucoup selon les cartes arrivant en

jeu, à l'achat. Pour toutes ces raisons, on aura parfois l'impression de manquer de chance - ou au contraire d'en avoir - sans pouvoir maîtriser la construction de son paquet au millimètre, ni pouvoir orienter sa stratégie totalement à sa guise.

On essaiera donc de combiner ses cartes au mieux, d'épurer son deck et d'étoffer sa main en piochant. Hélas, pour ce qui est de piocher et d'épurer son deck, les places sont rares, chères et suscitent naturellement la convoitise. Une seule case du plateau offre d'épurer sa main. Quelques cartes le permettent aussi, mais sans certitude qu'elles apparaitront durant la partie. La plupart du temps, on conservera donc les faibles cartes de son paquet de départ. Et comme le deck tournera plutôt moyennement au cours d'une partie, piocher deviendra vital ; tout comme obtenir les puissantes cartes qui débloqueront votre jeu. Enfin, pour lutter contre la tentation de dilluer son deck, s'abstenir d'acheter des cartes forcément à chaque tour pourrait également s'avérer utile.

En contrepartie de ce hasard omniprésent, le jeu gagnera en suspense et rebondissements quand un joueur ne pourra se rendre à l'endroit souhaité. Prendre un mauvais départ et se faire distancer aux points ne sera pas non plus rédibitoire. Enfin, beaucoup d'actions disponibles par les lieux du plateau viendront atténuer le hasard, que ce soit en gain de ressources nécessaires, de cartes donnant de la mobilité, de points de persuasion permettant d'améliorer ses achats à chaque tour, etc.

TACTIQUES & POUPOUTE

Dans ce contexte, les joueurs seront soumis à des choix incessants, que ce soit pour se développer ou réagir aux manœuvres adverses. De quoi être confronté à de réelles prises de décision tout ou long de la partie, notamment grâce aux choix proposés par les cartes à double usage (agent ou révélation).

En début de partie, ces décisions se feront à court terme. On s'adaptera plutôt à sa main de cartes, en ayant en point de mire le combat à suivre et la recherche d'atouts pour façonner son jeu : troisième agent à recruter ; siège au conseil allouant deux points de persuasion par tour ; précieuses cartes Intrigue ; ressources à collecter pour la suite ; cartes Imperium à intégrer à sa main, dont les effets peuvent se combiner...

En milieu et fin de partie, la course aux points s'accélérant, on se mettra à surveiller la progression des adversaires sur les pistes d'influence des quatre factions majeures. Car les alliances y seront généralement disputées et un point acquis pourra passer d'un joueur à l'autre. On anticipera aussi les combats des quatre derniers tours car trois de ses batailles rapporteront deux points, ce qui n'est pas négligeable ! Amasser des troupes dans sa garnison deviendra une priorité ; mais aussi récolter assez d'Épice en prévision du moment où l'on accédera, en tant que premier joueur, aux plus puissantes cases du plateau, avant les autres.

En général, les scores seront souvent serrés et le suspense restera entier jusqu'au dernier tour et à l'ultime bataille ! Les points se gagneront donc via les pistes d'influence, les combats et, de façon annexe, par l'achat des cartes "l'Épice doit couler". Certains joueurs en feront l'impasse quand d'autres favoriseront une tactique de pioche pour pouvoir s'offrir ces cartes. Ce sont des cartes chères, toujours disponibles, mais qui auront peu d'intérêt une fois ajoutées à votre main.

INTÉRACTION À GOGO !

Après avoir appuyé sur la présence du hasard et des moyens pour s'en prémunir, il faut tout de même préciser qu'on ne gagnera heureusement jamais par hasard - justement - mais bel et bien par ses propres choix et surtout par les risques pris face aux adversaires.

Car l'intéraction est vraiment à son comble dans tous les compartiments du jeu. C'en est un régal tant la partie s'en trouve tendue du début à la fin. Le mécanisme de pose d'ouvriers y est pour beaucoup, mettant naturellement les joueurs en concurrence pour atteindre les emplacements

convoités du plateau. C'est particulièrement vrai à quatre joueurs, mais aussi à trois, étant donné que certaines cases, utiles en début de partie, perdront un peu de leur attrait par la suite, réduisant ainsi l'espace entre les joueurs. À deux joueurs, un adversaire fictif interviendra pour que la partie se déroule comme à trois. Seules différences : le joueur fictif se placera à l'aveuglette, sans grande intelligence artificielle ; de plus, il aura tendance à beaucoup recruter, lancer souvent ses troupes dans les batailles et les remporter ! Ceci étant, tension et intéractions seront maintenues.

Le système de la rivière de cartes disponibles fait aussi la part belle à la jalousie génarale. Ainsi un joueur pourra-t-il écourter son tour pour passer avant les autres à sa phase d'achat, attiré par certaines cartes puissantes se révélant plutôt bon marché. Le fait de pouvoir ravir un point à un joueur, en lui dérobant un jeton Alliance, est également fort bien pensé, dans le sens de l'intéractivité ; mais aussi du fait de pouvoir freiner ou renverser la progression d'un joueur, au contraire d'une ascension qui serait inéluctable. De même, la fin de partie étant provoquée par le joueur qui cumule dix points, l'intéraction sera nécessairement entraînée pour empêcher le joueur en tête de passer la ligne.

Enfin les batailles, en général absentes des jeux de pose d'ouvriers ou de deckbuilding, représentent ici un point culminant, récompensant, en quelque sorte, le joueur ayant le mieux manœuvré durant le tour pour remporter le combat. Là encore, il n'y aura pas de récompenses pour tout le monde, mais toujours une de moins que le nombre de joueurs. Ajoutez à cela que toutes les armées engagées dans une bataille seront perdues et vous obtiendrez des combats tendus, violents, incertains, faits de victoires à l'arraché et de défaites très amères, oulala oui.

ELLE EST BONNE MA SOUPE ?

Au final, de par la belle imbrication des mécanismes de deckbuilding et de pose d'ouvriers ; de par l'opportunisme, les prises de risques et de décisions incessantes ; de par les tactiques variées basées sur les diverses combinaisons de cartes ; et du fait de sa grande intéractivité, Dune Imperium s'avère plein de qualités. Même le hasard, redouté par certains, devra s'accepter comme nécessaire pour restituer les rebondissements et retournements de situation inhérents à l'univers de Dune.

De plus, le renouvellement des parties s'en trouvera favorisé grandement. Les cartes Imperium et Intrigue ne seront jamais les mêmes, donnant à chaque partie une physionomie vraiment propre ; les cartes Combat des six premiers tours précipiteront ou non la victoire, selon qu'elles auront pour récompense des points ou pas. Le rythme de certaines parties en sera étonnament affecté ! Les leaders incarnés par les joueurs, changeant d'une partie à l'autre, teinteront également la tactique de chacun. On regrettera seulement que leurs pouvoirs respectifs ne soient vraiment pas équivalents, d'un chef à l'autre.

Autre regret : la question du maître d'armes (voir page suivante). Sauf tactiques rares, dues à l'obtention aléatoire de certaines cartes Imperium, il nous a paru difficile de remporter la victoire sans recruter son troisième agent. Dommage qu'il faille s'y rendre à chaque partie, telle une action péniblement routinière, qui se veut pourtant optionnelle...

Malgré ces légers défauts, Dune Imperium donne un bel exemple de fluidité, de tension et de fun ! Et, pour revenir sur le thème assez lointain, disons qu'il ressortira mieux après quelques parties, si l'on fait l'effort de se projeter un peu et de relier l'effet des cartes au thème. Avoir vu le film et reconnaître les portraits des acteurs illustrés favorisera aussi l'immersion.

Pour conclure : Dune Imperium fut pour nous un coup de cœur, un jeu que l'on sortira avec un plaisir toujours renouvelé. Même la durée de partie - deux heures environ - ne nous a pas fait obstacle tant on ne voit pas le temps passer ! Si donc vous aimez le deckbuilding, la pose d'ouvriers, une bonne dose d'intéractions, de la baston, du hasard et une grosse rejouabilité, le jeu est fait pour vous !

AUTEUR : **Paul Dennen**
ÉDITEUR : **Dire Wolf digital**
ILLUSTRATEURS : **Tout pleins !**
VF : **Luck Duck Games**

Nombre de joueurs : 1 à 4
Daltoniens approuved : yes !
Explication des règles : 30 min
Durée : 30 minutes par joueur
Âge : à partir de 13 ans
Prix indicatif : 50 €

LA QUESTION DU TROISIÈME AGENT

Le maître d'armes, présent sur l'une des cases du plateau, sert à recruter un troisième agent, en payant 8 Solaris. Ce troisième agent offre une troisième action par tour, ce qui semble très puissant. Mais, peut-on réellement s'en passer pour remporter la victoire ? Ou faudrait-il le recruter systématiquement, à chaque partie ? Logiquement non, sinon l'action serait faussement optionnelle. Nous nous sommes tout de même posé la question en considérant le nombre de coups nécessaires pour obtenir le troisième agent, ainsi que le nombre de coups supplémentaires gagnés grâce à lui.

Plusieurs chemins mènent au maître d'armes. Mais, aucun n'étant plus court, il faudra 4 coups pour y parvenir et donc deux tours de jeu, minimum. De par les règles du premier joueur changeant à chaque tour et des cases du plateau ne pouvant accueillir qu'un seul agent, le deuxième joueur débloquera son agent supplémentaire en premier, puis le troisième joueur, le quatrième et enfin le premier - si du moins tous se battent dans ce but, dès le début de partie. Soit : 4 coups necessaires pour gagner 9 actions de plus durant la partie - si celle-ci ne se termine pas prématurément et à condition de recruter le troisième agent au deuxième tour. Bénéfice : 5 actions supplémentaires pour le premier puis 4, 3 et 2 actions pour les joueurs suivants.

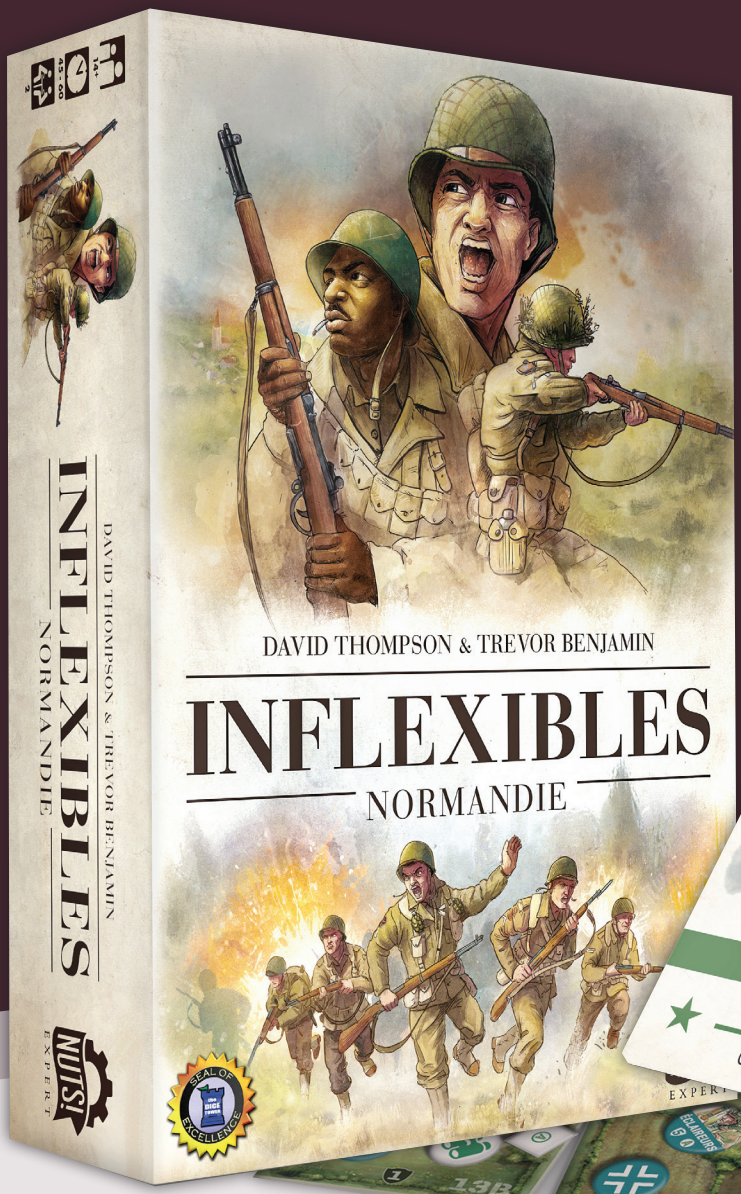
De fait, le troisième agent sera moins rentable selon la position de chacun dans l'ordre de jeu initial. Pour les moins favorisés, il faudra donc suivre les choix des joueurs mieux placés dans l'ordre du tour et sentir s'ils pensent aller chez le maître d'armes au plus vite ou non. Si chaque premier joueur du tour obstrue logiquement l'action nécessaire aux autres dans leur route vers le maître d'armes, rien ne viendra bouleverser cet ordre initial non égalitaire, pas même les récompenses des premières cartes Combat, susceptibles de faire gagner de l'Épice ou des Solaris. Seules de très rares cartes Intrigue pourraient changer la donne ; ou la capacité d'un leader en particulier, autorisant à se placer sur une case déjà occupée par un agent adverse.

Cette inégalité de départ est accentuée par l'importance du troisième agent, mesurée en termes de différentiel : un joueur bénéficiant de 4 actions supplémentaires aura surtout 4 actions de plus qu'un adversaire ayant choisi d'ignorer le troisième agent ! Décalage d'autant plus marqué qu'une action réalisée par un agent aura double gain : celui de la case du plateau et de la carte jouée !

Pourtant, cette course au troisième agent pourrait ne pas se dérouler systématiquement, selon qu'un joueur n'aura pas les bonnes cartes pour agir ou voudra obtenir un avantage important par ailleurs : remporter un point de victoire offert par l'une des premières cartes Combat ; utiliser l'effet d'autres lieux importants ; désirer acheter une carte puissante et donner la priorité aux actions de pioche... En outre, les joueurs ayant placé leurs trois agents détiendraient une carte en moins pour faire leurs achats. C'est vrai, mais à nuancer car certains effets de lieux et de cartes permettent de piocher et d'étoffer sa main, après placement d'un agent.

Reste l'argument selon lequel un joueur se lancerait dans la course aux points plus vite, quand les autres perdraient deux tours à recruter le troisième agent ? Certes, mais ces derniers pourraient en même temps participer aux combats ou progresser sur une piste d'influence ; et ils rattraperaient inexorablement leur retard...

Au final, la meilleure option pour les joueurs lésés par l'ordre initial, serait d'aller chercher le maître d'armes en amassant 8 Solaris par des effets annexes, mais pas nécessairement exprès ; et de le recruter même tardivement. Mais ignorer le troisième agent durant toute la partie, en cherchant à rusher et gagner avant les autres, grâce à quelque avantage acquis, nous paraît fort improbable, voire utopique !



Dans Inflexibles : Normandie, utilisez vos cartes pour prendre l'initiative, renforcer vos effectifs ou contrôler vos troupes sur le champ de bataille. Mais attention : chaque perte sur le terrain vous fera retirer une carte de votre pioche, limitant vos options !

45-60 MIN
DÈS 14 ANS
2 JOUEURS

NUTS! PUBLISHING

CONSEILS

À présent, voici quelques conseils simples qui pourront vous guider lors des premières parties.

NE PAS NÉGLIGER LES CARTES INTRIGUE

C'est la leçon que l'on tire de la première partie, en général : les cartes Intrigue représentent de forts atouts. Aucune n'est vraiment de moindre importance - voire une ou deux seulement - et quelques rares d'entre elles sont source de points, plutôt faciles à obtenir. Mais surtout : si vous ne détenez aucune carte Intrigue, vous deviendrez prévisible lors des combats et vos adversaires sauront qu'ils peuvent l'emporter à coup sûr contre vous. À l'inverse, ne stockez pas ces cartes, car c'est la meilleure façon de vous en faire dépouiller, à partir de quatre en main.

OTPIMISER SON PAQUET

La première partie est également l'occasion d'une erreur aussi fréquente qu'étonnante : oublier que le jeu est affaire de deckbuilding ! D'une part, en dépensant à tout prix ses points de persuasion jusqu'au dernier, souvent pour acheter des cartes faiblardes ; d'autre part, en ignorant l'action du plateau permettant de détruire une carte et d'épurer ainsi son deck. Au contraire, faudra-t-il se retenir d'acheter "pour acheter" et surtout savoir détruire les cartes du paquet initial qui pourraient vous faire passer un sale quart d'heure par la suite !

BIEN CHOISIR SES CARTES IMPERIUM

Le choix des cartes Imperium que vous acheterez est crucial. Comme déjà expliqué dans la chronique, les zones d'influence des quatre factions majeures sont peu accessibles par les cartes du paquet de départ. Acquérir le maximum de cartes Imperium permettant d'y envoyer un agent vous servira à gagner en influences plus vite que les autres, vous assurer des actions variées et remporter quatre points et plus, ce qui est beaucoup sur un total de dix ! Par ailleurs, certaines cartes sont chères et très puissantes, quand d'autres sont moins chères mais tout de même puissantes. Parmi celles-ci, il sera bon de favoriser les effets de pioche et de destruction de cartes. Certaines ont des effets assez retors, telles les cartes Bene Gesserit, aux pouvoirs décuplés si vous associez ces cartes. Idem pour les cartes Fremen, si joués ensemble. Si vous avez donc l'occasion de les combiner, ne vous en privez pas ! Cela donnera un boost à votre progression.

RECRUTER SON TROISIÈME AGENT

Si vous êtes deuxième joueur et si vous consacrez vos premières actions à lever les fonds nécessaires, vous serez probablement le premier à pouvoir recruter votre troisième agent, ce qui constitue un avantage certain. Par contre, vous risquez de laisser aux autres les points des premières batailles - si du moins elles en procrurent.

GÉRER SES STOCKS D'EAU ET D'ÉPICE

Il faut stocker beacoup d'Épice pour agir. Si s'en passer pourra mener à la victoire lors d'une partie de découverte, ce ne sera plus le cas ensuite, quand les joueurs auront réalisé qu'elle permet d'accéder aux plus puissantes actions du jeu. Par exemple : l'action "Long courrier", allouée par la guilde, au prix exhorbitant de six unités d'Épice. Cette action permet d'obtenir des renforts de masse et de gagner deux unités d'eau. Quand on sait que l'eau mène aux meilleures récoltes d'Épice, on comprendra qu'il y a là un genre de cercle vertueux : Épice contre eau, eau contre Épice, etc. Ne jamais manquer d'Épice ou empêcher la récolte adverse sera donc toujours bien joué !

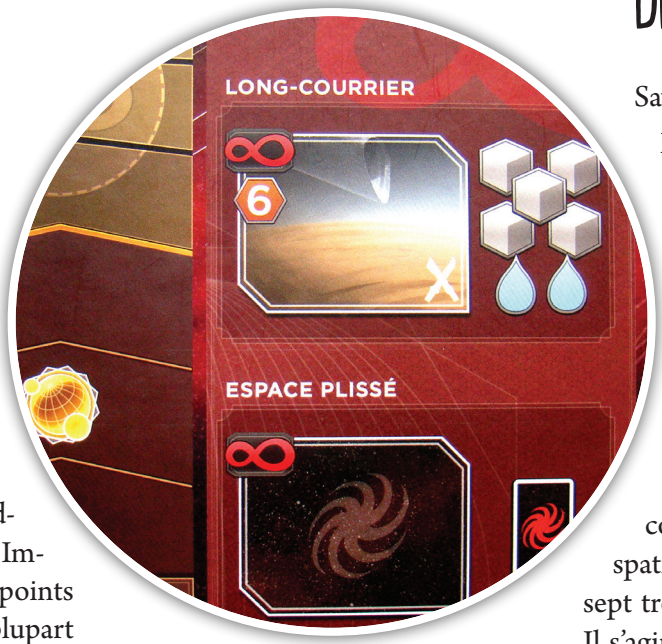
JOUER LA PERSUASION

La valeur de persuasion sert à acheter de nouvelles cartes et notamment les cartes "L'Épice doit couler" qui rapportent un point, chacune. Si on ne fera pas la majeure partie de son score grâce à ces cartes, elles peuvent faire la différence et vous faire passer la ligne en tête. Pour cela, un siège au conseil sera utile afin de gagner deux points de persuasion par tour, automatiquement. Savoir sacrifier la pose d'un agent pour maximiser ses points de persuasion peut aussi constituer un bon coup. Mais le mieux serait d'y parvenir en étoffant sa main par effet de pioche. La case permettant de tirer

trois cartes contre deux unités d'eau semble très coûteuse mais pourrait bien vous faire atteindre la valeur de persuasion visée ! D'une manière ou d'une autre, attention tout de même à l'utilité d'un gros achat et à bien estimer le nombre de fois où la carte sortirait par la suite, selon l'avancée de la partie et l'épaisseur de son deck.

GÉRER LES COMBATS

Il n'est pas impossible de remporter la victoire sans gagner de points lors des batailles - cela s'est vu ! Mais, cela dépendra de facteurs aléatoires : faible nombre de points alloués par les six premières cartes Combat ; répartition équitable des points des batailles entre ses adversaires ; obtention de cartes Imperium permettant de faire des points indépendamment... Dans la plupart des cas, on aura du mal à négliger les batailles, surtout les toutes dernières. Ceci étant, on ne pourra pas non plus toutes les remporter. Il faudra donc savoir passer, tout en faisant affluer ses troupes dans sa garnison, en attente de combats futurs. Mais, ce n'est pas si simple car le vainqueur d'une bataille n'est pas seul à recevoir une récompense et les autres peuvent en tirer un bel avantage en terme de ressources diverses, cartes ou influence ! De quoi vouloir participer un chouïa, mais pas trop, afin que le rapport entre les troupes perdues et le gain obtenu soit rentable ! Mais là encore, ce n'est pas si simple, (^^) car les secondes places sont très prisées aussi ! Dès lors, on jaugera la tactique de ses adversaires, leurs troupes prêtes au combat, les cartes Intrigue qu'ils détiennent et les cases restantes permettant d'engager des armées dans le conflit. Le pire serait de jeter ses troupes dans la bataille, et d'en retirer un faible gain, voire aucun. Une telle erreur pourrait coûter cher...



RECOURIR AU MENTAT

Lors de premières parties, la case du Mentat ne fera pas forcément rêver les joueurs ! Dépenser une carte pour en piocher une, placer un agent pour en avoir un autre, le tout en payant deux Solaris : à quoi bon ? C'est en réalité une case précieuse et finalement pas si chère. En général, elle vous permettra de temporiser face aux autres, en jouant votre ultime coup en tout dernier. Très utile pour avancer des troupes quand les autres ne peuvent plus le faire ; très utile aussi de piocher une nouvelle carte quand votre main est plutôt moisie ; très utile enfin pour jouer une carte de plus, par exemple une carte Bene Gesserit aux effets étendus quand jouée avec d'autres cartes du même type.

ANTICIPER SES TOURS DE PREMIER JOUEUR

Savoir à quel tour on deviendra premier joueur peut s'avérer important, notamment pour gérer les batailles décisives de fin de partie. Car, en jouant en premier, on aura accès à l'action de son choix à coup sûr. De quoi prévoir, par exemple, de posséder assez d'Épice pour pouvoir affrêter un "long courrier" auprès de la guilde spatiale et débarquer entre cinq et sept troupes directement au conflit ! Il s'agira de l'action la plus convoitée de fin de partie. Encore faudra-t-il piocher une carte permettant d'y envoyer un agent au bon moment.

TOUCHER UN PEU À TOUT

Dans Dune Imperium, on n'atteindra jamais la victoire par une seule voie mais bel et bien en grapillant des points un peu partout. Pensez donc à planifier vos actions de façon à vous diversifier - Intrigue, combats, influences, persuasion - et ne jamais vous enfermer dans une seule tactique. Car un point est un point !

GALERIE

Le paquet de cartes Imperium étant assez épais pour ne pas s'épuiser en une partie, il sera difficile de fonder une stratégie à partir de telle ou telle carte précise. Qu'elle sorte en début, milieu ou fin de partie, changera aussi beaucoup la donne. Toutefois, l'espoir reste permis car les cartes sont fournies, pour la plupart, en deux exemplaires, contre une petite vingtaine de cartes uniques, représentant les personnalités de Dune. Petit tour d'horizon.

LIENS FREMENS MUTUELS !
+3 points de persuasion et 2 Épices !

LE COMBO BOURRIN !
Augmenter son influence auprès des Fremens + gagnez d'autant plus d'épées qu'on a d'influence chez les Fremens, yeah !

Quelques rares cartes possèdent un "lien Fremen". Pour que ce lien s'active, il faut que la carte soit jouée en phase de révélation et qu'une autre carte Fremen ait été mise en jeu, durant l'ensemble du tour du joueur (tours Agents ou Révélation). Il s'agit d'un effet puissant car l'autre carte n'a pas forcément besoin d'avoir été jouée pour placer un agent ; mais ausssi parce que deux cartes ayant un lien Fremen peuvent s'activer mutuellement !... Pas forcément très simple à expliquer comme ça, mais admettez que c'est puissant et ça ira bien, voilà !

Les cartes Bene Gesserit sont également très puissantes quand on en joue plusieurs ensemble. Mais, contrairement au lien Fremen, leurs effets associés se déclenchent si ces cartes sont jouées durant un tour Agents. Plus on aura d'agents et plus on pourra donc associer les cartes Bene Gesserit.

ASSOCIATION BENE GESSERIT !
Ici, on ne bénéficiera pas des 5 points de persuasion ni du point d'épée mais : +2 cartes, détruire 1 carte et +2 unités d'Épice.

Certaines cartes, peu coûteuses, peuvent s'avérer redoutables ! En voici trois exemples, dans des registres différents : achat de cartes à prix réduit ; interdire les agents adverses de se placer sur un emplacement du plateau ; détruire une carte de sa main, en jeu ou de sa défausse. En sorte : des cartes puissantes, abordables, avec une certaine mobilité.

Plus les cartes importantes arriveront tôt dans votre jeu, plus souvent pourrez-vous en tirer parti. Ces cartes acquises au plus vite devraient donc vous orienter et modeler votre jeu. Les cartes Imperium ci-contre, par exemple, permettant de marquer des points, devraient fortement inciter à lever des fonds ou s'allier avec la guilde et lui fournir de l'Épice.

Enfin, certaines cartes, telles Dame Jessica (page ci-contre), celle du Kwisatz Haderach (ci-dessous), ainsi qu'une poignée d'autres, seront fortement convoitées ! Les acquérir vous donnera un avantage marquant, même si elles apparaissent un peu tard. C'est le cas du porteur qui permet de récolter deux fois plus d'Épice ; Thufir Hawat, le mentat des Atreides, vous plaira notamment pour sa belle mobilité ; et le Kwisatz Haderach cumulera divers avantages plutôt violents ! Trop deg de le voir passer sous mon nez à chaque fois ! Pfff...

UN CONCENTRÉ DE BONNES IDÉES RENDANT LES PARTIES TOTALEMENT ADDICTIVES !

DÉFENDEZ VOTRE VILLE AVEC LE MODE BASE OU SAUVEZ LE MONDE AVEC LE MODE CAMPAGNE

SOLO

20'-40'

12+

iello EXPERT

Ils sont là ! Les vaisseaux aliens amorcent leur inexorable descente vers la Terre ! Déterminée à développer une arme assez puissante pour enrayer l'invasion, l'humanité tout entière se réfugie dans des bunkers souterrains. Gagnez du temps en abattant les vaisseaux ennemis, optimisez vos lancers de dés et améliorez votre base pour obtenir de nouvelles possibilités ! Under Falling Skies est un jeu solo aussi nerveux qu'addictif !

CGE Czech Games Edition