

Dune est une planète aride et désertique, créée par **Frank Herbert** pour une série de romans.

Aussi nommé **Arrakis**, **Dune** est la seule planète à produire une substance particulière, une épice qui permet de voyager dans l'espace. De fait, c'est une planète très convoitée où différentes factions galactiques se livrent une guerre sans merci pour en obtenir le contrôle... Dans **Dune Express**, le jeu de dés, vous incarnerez l'une de ces factions...



Dune Express se joue avec des dés spéciaux que vous devrez fabriquer vous-même. C'est un jeu pour 2 à 5 joueurs, l'idéal étant 3 ou 4.

Fabriquer le jeu ?

Il y a seulement 2 pages à imprimer :

La première, le plateau de jeu, représente 6 régions de Dune.

La seconde page contient 7 dés à fabriquer. Chaque rangée contient les faces d'un dé : Découpez-les et collez-les sur un dé.

Il vous faudra aussi des pions, de façon à ce que chaque joueur en possède, en début de partie, une quinzaine dans une couleur. Ces pions représenteront les troupes de combattants des joueurs.

Les 7 dés

- 4 dés sont utilisés pour les différentes factions. Chaque dé montre les Atréides, les Bene Gesserit, les Corrino, les Fremen, la Spacing Guild (la Guilde des Navigateurs) et les Harkonnen.

- 1 dé de trahison montre un Crysknife (couteau fremen), un Holtzman Shield (un bouclier), du Poison, un Snooper (?), un Hunter Seeker (une arme à distance) and Truth Trance (une transe de vérité).

- 1 dé précise une localisation : Sietch Tabr, Carthag, Arrakeen, Tuek's Sietch, Polar Sink ou Habbanya Sietch.

- Enfin, 1 dé d'épice indiquant : 1, 2, 3, 4 ou 5 épices ou Shai Hulud.

Gagner ?

Le but du jeu est d'être le premier à contrôler au moins 3 régions de la planète. Attention : Le cercle polaire ne compte pas pour une région gagnante !

Mise en place

Mettez le plateau au centre d'une table. Chaque joueur prend ses 15 pions et choisit une faction (Atréides, Bene Gesserit, Corrino, Fremen, Spacing Guild ou Harkonnen). Dans le jeu de base, il n'y a pas de différences entre les factions. Un premier joueur est désigné.

À votre tour de jeu

Jetez tous les dés et mettez de côté les dés que vous souhaitez garder (vous devez en conserver au moins). Si

vous ne gardez pas tout, rejetez les dés qui ne vous intéressent pas. Une fois encore, vous pouvez décider de garder tout ou partie de ces dés (mais vous devez conserver au moins un dé de ce deuxième tirage).

Vous pouvez relancer les dés ainsi, plusieurs fois de suite, en conservant au moins 1 dé à chaque fois, jusqu'à en avoir mis 7 de côté. Ces 7 dés orientent votre tour :

Dé de faction : Chaque dé montrant l'une de vos factions permet de recruter une nouvelle troupe. Par exemple, 3 dés avec votre faction = 3 troupes. Les dés montrant les autres factions n'ont pas d'effet.

Les troupes seront posées à l'emplacement indiqué par le dé de localisation.

Attention : le placement des troupes dépend aussi du dé d'épice – voir ci-dessous -.

De plus, les troupes recrutées qui ne sont pas posées pendant ce tour de jeu ne sont pas mises de côté pour le tour d'après : Les dés de faction indique un potentiel, pas le nombre précis de troupes recrutées (cela dépend aussi de votre dé d'épice).

Dé d'épice : Le nombre indiqué par l'épice donne un certain nombre de points à dépenser pour réaliser des actions (a ou/et b) :

a) Vous pouvez poser des troupes, à raison de 1 troupe/point, dans la région définie par le dé de localisation.

b) Vous pouvez aussi déplacer des troupes situées dans le Cercle Polaire, vers la région qu'indique le dé de localisation, toujours à raison de 1 point/troupe. Vous pouvez répartir les points d'épice comme vous le souhaitez, mais vous ne pouvez, bien sûr, pas en dépenser plus que vous en possédez !

La face illustrée par Shai Hulud n'a aucun effet.

Dé de trahison : Si le dé de trahison indique Poison, Hunter Seeker or Crysknife, vous avez infiltré l'ennemi : retirez une troupe ennemie du plateau. Les autres faces du dé n'ont aucun effet.

Dé de localisation : La localisation indique où vous pouvez poser vos nouvelles troupes. Elle vous indique aussi vers quelle région vous pouvez déplacer des troupes.

Après avoir utilisé vos dés, on résout les combats qui ont lieu quand une même région est occupée par 2 factions différentes. On enlève alors autant de pions dans chaque camp jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une faction ou jusqu'à ce que la région soit complètement vide.

Exemple 1 : 3 troupes contre 5 > on retire trois troupes dans chaque camp et celui qui était majoritaire (avec 5 troupes) l'emporte mais il ne lui restera plus que 2 troupes sur place.

Exemple 2 : 4 contre 4 > on retire tous les pions !

Si, à la fin de votre tour, vous êtes le seul occupant de 3 régions, hors Cercle Polaire, vous gagnez la partie. Sinon... passez les dés à votre voisin pour qu'il fasse son tour de jeu...

Une fois que vous avez acquis les règles de base, vous pouvez vous essayer aux modifications qui suivent. Elles sont résumées, considérant que vous connaissez le fonctionnement du jeu.



(proposées par **Snoozefest**).

Pour les règles avancées, on n'utilise pas les dés spéciaux, mais 7 dés traditionnels de différentes couleurs : 4 blancs, 1 noir, 1 rouge et 1 bleu.

Aux règles standards, on applique les modifications qui suivent :

À son tour de jeu, un joueur peut rejeter les dés jusqu'à 3 fois maximum, avec l'obligation de conserver au moins 1 dé à chaque tirage (comme au Yahtzee).

Résultat des dés :

Dé blanc (faction) : 1-2 = 1 troupe, 3-6 = pas de troupe

Dé noir (traîtrise) : 1-2 = 1 traîtrise, 3-6 = pas de traîtrise

Dé rouge (épice) : 1-5 = point(s) d'épice disponible, 6 = pas d'épice

Dé bleu (localisation) : 1 = Sietch Tabr, 2 = Arrakeen, 3 = Carthag, 4 = Tuek's Sietch, 5 = Habbanya Sietch et 6 = Polar Sink.

Mise en place

1. Mettre le plateau au centre de la table.
2. Choisir au hasard un premier joueur, on tournera dans le sens des aiguilles d'une montre pour la suite.
2. En commençant par le dernier joueur, et dans le sens inverse du jeu, chaque joueur choisit une faction.
3. Si un joueur a choisi Bene Gesserit, il note secrètement une prédiction pour le tour final (voir Pouvoir Spécial).
4. Le jeu peut commencer...

Combat

Il y a toujours combat quand 2 factions différentes se partagent une même région. On considèrera qu'une troupe (1 pion) possède une attaque de 1 (elle détruit 1 pion) et une résistance de 1 (elle est éliminée par 1 pion).

Les joueurs allouent les dommages reçus comme ils l'entendent sur les pions de la région concernée mais une troupe ne peut pas subir plus de point de dommage que sa résistance (une troupe qui a une résistance de 1 est détruite en 1 coup). Les pions éliminés sont retirés du plateau et mis dans la réserve.

Pouvoirs spéciaux

Atreides : Au début de son tour de jeu, avant de jeter les dés, le joueur Atréide peut écartier le dé qu'il désire et choisir sa face.

Harkonnen : Ne jetez pas le dé de traîtrise, vous en avez toujours une de disponible à chaque tour !

Corrino : Vous pouvez mettre de côté les points d'épice que vous n'utilisez pas pour les prochains tours.

De plus, quand vous posez des troupes, désignez une de vos unités et dépensez 1 point d'épice. Le pion choisi devient un **Sardaukar**, c-à-d une unité de tueurs fanatiques (placez un marqueur spécifique dessus) et il pourra infliger 2 points de dommage (attaque) au lieu d'1. Vous ne pouvez faire cette action qu'une fois par tour.

Fremen : Vous gagnez 1 point d'épice supplémentaire par tour.

Vous pouvez mettre de côté les points d'épice non dépensés pour les utiliser lors des prochains tours.

Lors des combats, vous pouvez dépenser 1 point d'épice par troupe pour augmenter son attaque à 2 au lieu d'1.

Bene Gesserit: En début de partie, notez secrètement un numéro de tour. Si quelqu'un gagne la partie au tour que vous avez prévu, il perd la partie et c'est vous qui gagnez à sa place !

Spacing Guild: Ne jetez pas le dé de localisation : Choisissez directement sa face après avoir jeté les autres dés.

Vous pouvez aussi déplacer des troupes à partir de n'importe quelle localisation mais celles-ci se rendront dans la zone désignée par le dé de localisation.

DUNE EXPRESS BY FELBRIGG HERRIOT



MAP BY LEAXE

					
					
					
					
					
					
					
					