TABLE OF CONTENT

TABLE DES MATIÈRES

COMPONENTS

◆ This PDF — 29 pages

Note: *14 pages anglaises suivies de 14 pages en français.*

CONTENU

◆ Ce PDF — 29 pages

Note: *14 english pages followed by 14 french pages.*

RULES

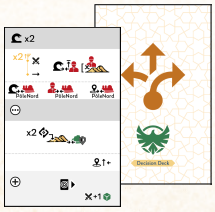
ENGLISH RULES — **6 pages**

RÈGLES

RÈGLES EN FRANÇAIS — **6 pages**

PRINT TO PLAY

◆ Decision Deck — 20 cards



À IMPRIMER

◆ Cartes Décisions — 20 cartes

◆ Objective Tracking Deck — 8 cards

◆ Cartes Suivi d'Objectif — 8 cartes

◆ Sietch Markers — 2 tokens

◆ Marqueurs de Sietch — 2 pions

BARON SOLO MODE

INTRODUCTION

In this Baron Solo mode, the player controls the Harkonnens as in a two-player game, but also executes the actions of the Atreides, according to the rules presented here. These solo rules can also be used with two players, one playing House Harkonnen and the other the Corrino Ally, thus applying the 3-4-player rules for a shared faction (without using Cones of Silence tokens).

◆ CONTENT

Baron Solo mode requires;

- 20 Decision cards (from this mode)
- 8 Objective Tracking cards (from this mode)
- 1 rulebook (this one)
- 2 Sietch markers (optional)

PRINCIPLE

The Automa does not play Planning cards or roll dice. Each turn, the Automa draws the next Decision card and performs the actions indicated on the card.

The Automa wins if, at the end of a Round, the sum of the values of its Precience markers is greater or equal to the victory threshold of 20. The Automa automatically wins if it invades Arrakeen.

◆ DIFFICULTY LEVELS

Adjust this threshold value to adjust the difficulty.
≥15: Very difficult
≥17: Hard
≥20: Normal
≥22: Easy

SETUP

Set up the game normally for you and your opponent (the Automa). However, do not give the Automa a player board, dice, or Planning card.

Instead, shuffle the Decision cards (20 cards) face down, set the top two cards aside (without looking at them), and place the rest face down to create the Decision deck.

Shuffle the 8 Tactical cards (those from the Mahdi Solo mode included in the base game) to form a face-down Tactics deck.

Actions

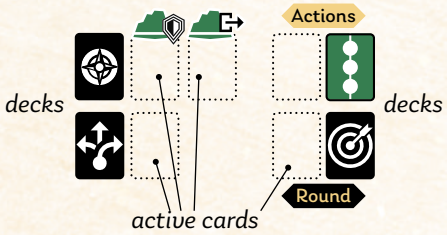
Remove the End of Round Phase Prescience cards and shuffle the Action Resolution Phase Prescience cards to form a face-down deck.

Round

Shuffle the 8 Objective Tracking cards to form a face-down deck.

The Automa starts with a Bene Gesserit token.

Note:
Here is the suggested layout of the cards.



◆ AUTOMA'S TURN

You and Automa alternate turns, starting with Automa (Atreides).

When the Decision deck is empty, shuffle ALL Decision cards (including the two cards set aside during setup) to create a new Decision deck. Draw the top two cards and set them aside without looking at them. Draw the top card from the Decision deck and use it to determine what Automa does this turn.

GAME ROUND

Apply the same sequence as usual with the following adjustments;

START OF THE ROUND

Do not draw any Planning cards for the Automa.

Do not draw any Foresight cards for the Automa.

Discard the Objective Tracker card from the previous Round (except for the first Round). You discard the Objective Tracker card even if the objective has not been achieved. Draw and reveal an Objective Tracker card (face up). There are 8 Objective Tracker cards. They correspond to each of the End-of-Round Phase Prescience cards.

Reshuffle the Tactical cards from the previous Round to form a new Tactical Deck (except for the first Round).

Draw a Tactical card and place it face up. This is the **Defensive Sietch**.

Draw a second Tactical card and place it face up. This is the **Offensive Sietch**.

If either of these Sietchs is destroyed, draw the next Tactical card. You may place the two Sietch markers on the board alongside the corresponding Sietch markers as a visual cue.

END OF THE ROUND

If possible, apply the effect indicated at the bottom of the Objective Tracking card.

Check if the Automa meets the conditions of its Objective Tracking card.

If the conditions are met, increase the Prescience markers by the values indicated on the Objective Tracking card.

MOVING LEGIONS

The actions to be performed never violate any rule of the base game.
If the destination of an Automa legion is an free area that does not exceed the stacking limit, the destination remains. Otherwise, the next prioritized destination is chosen.
The automa always moves an entire legion (including all its associated leaders, if applicable). One exception applies: if a move would leave a Sietch without legion, leave one combat unit on the Sietch (reveal a deployment token if necessary).

DEPLOYMENT

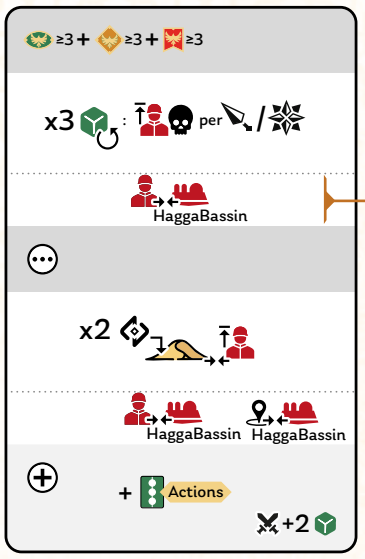
When Decision cards indicate to deploy troops (with or without a Leader), **deploy as many units and deployment tokens as possible**. The action is considered completed, regardless of the number of units deployed.

ANATOMY OF A DECISION CARD

The 20 decision cards are divided into 3 sections.

Example:
If all 3 Prescience markers are at level 3 or higher, the action of the 1st section are executed.
Otherwise, the action of the 2nd section are executed.

If the 1st section's action is executed (here, a 3-dice special attack against the legion with the highest value), the chosen legion, in the event of a tie, is the one closest to Hagga's Bassin.



The first section contains the action to be performed if the banner conditions are met.

◆ The icons under a dotted line in a section specify the **tie-breaker** for the action to be performed.

The second section contains the action to be performed if the first section was not fully completable.

The third section contains the additional actions to be performed after one of the first two sections has been fully completed.

AUTOMA'S ACTIONS

If the conditions are met and the action is possible, perform the action in the first section.
Otherwise, perform the action in the second section. If the action in the second section is not possible entirely, draw the next Decision card. Once the action in the first or second section is fully completed, perform the action in the third section.

> **Note:**
> *A deployment action is always considered fully completed (see page II).*

The Automa will always perform an action.
If, for whatever reason, the action in the first section is not possible, the action in the second section is performed.
If, for whatever reason, the action in the second section is not fully possible, the next Decision card is drawn.

If, despite the current **tie-breaker**, multiple options are available, select according to the reading order.

◆ IF YOU CAN, YOU CHOOSE

When multiple options are presented to meet the criteria for the Atreides' actions, you are free to choose the option that gives you the greatest advantage in defeating those damn rebels on Arrakis.

MARKERS

Prescience markers do not trigger any effects. Decision cards and Objective Tracking cards will trigger similar effects.
Paul Muad'Dib replaces Paul Atreides wherever he is.
Reverend Mother Jessica replaces Lady Jessica wherever she is.

Your **Supremacy marker triggers the usual effects** (such as giving the Automa a Bene Gesserit token).

BATTLES

The Automa rarely engages in combat.

◆ AUTOMA ENGAGES THE FIGHT

The Automa only engages in combat if it has at least 5 dice for its attack. Otherwise, move on to the next action. **It only continues combat if its legion's value (in dice) is at least equal to yours (in dice)**. Its combat value is always evaluated after all losses have been removed (including damage taken to continue an attack against a base).

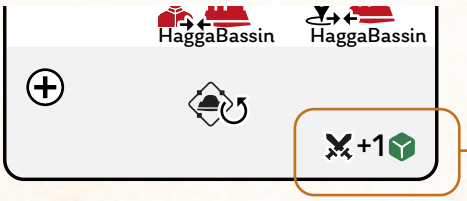
Combat Value

- Unlike Mahdi Solo Mode, Baron Solo Mode does not differentiate between elite or special elite units. **Combat value is measured solely by the number of dice the legion spawns**.
- When the Automa legion is on a Sietch and defensive, the combat value is influenced by the value of the Sietch since the latter influences the number of dice generated.

Example:

= combat value of 4 defensively and 2 offensively

◆ BATTLE ROUNDS SEQUENCE



Before rolling the combat dice, choose the number of Planning cards you wish to discard to change your dice count.

Then, draw the next Decision card and locate the symbol indicating whether the Automa is adding one or more dice for this Round. If it already has 6 dice, the symbol has no effect.

Repeat this procedure before rolling the dice for each Combat Round.

◆ REMOVE CASUALTIES

When dealing Damage to an Atreides legion, follow these priority orders:

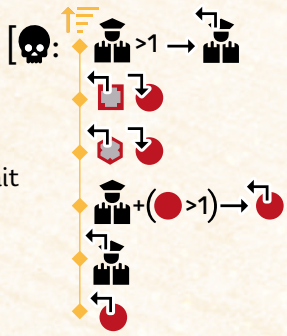
If legion as;

- More than one leader, remove one leader (generic first)
- One elite unit, replace with a regular unit
- One special elite unit, replace with a regular unit
- One leader and at least two regular units, remove one regular unit
- One leader and one regular unit, remove the leader

Else;

- Remove the regular unit

Casualities prioritization



◆ REGENERATION TANK

Removed named leaders are placed in the Automa's Regeneration Tank. **There's no need to count the number of actions before they return. Specific actions on Decision Cards will bring them back.**

DECISION CARDS

Iconography aims to be as intuitive as possible. Here are some examples:

◆ BANNER CONDITION

X2 — *At least 2 sandworms are in play (one of which can be the Wild Maker).*

The Wild Maker is on the board.

≥3 + ≥3 + Gurney — *The red AND yellow markers are both at least at level 3 AND Gurney is in play.*

≥3 / ≥3 — *The green marker OR the yellow marker is at least level 3.*

◆ 3rd SECTION (BOTTOM)

+ Actions — *Draw and reveal a Action Resolution Phase Prescience card. Level up the indicated marker(s) by the indicated values.*

Execute the first possible action on the current Objective Tracking card.

Remove a ecological testing station (any) and level up the corresponding marker.

+ — *Give the Automa a Bene Gesserit token (even if it already has one).*

x2 [NorthPole — **If the Automa has at least one Bene Gesserit token**, remove one and place two Wormsign tokens on an empty desert area as close as possible to the Defensive Sietch. Tie-breaker: closest to the North Pole.

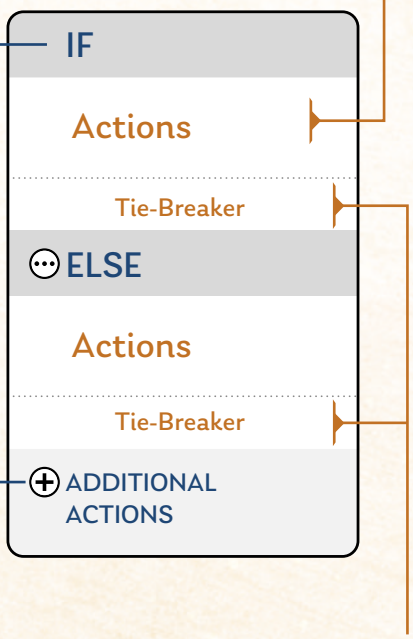
X1 — Paul Gurney Stilgar Others — **If the Automa has at least one named leader in its Regeneration Tank**, place one on the Defensive Sietch as well as a regular unit (leader only if stacking limit would be exceeded). Choose the leader from the from priority list.

Example :

NorthPole NorthPole NorthPole

Perform the first possible action (the highest)
- *The Automa attacks;*
- *The Automa moves;*

Taking the nearest sandworm to attack.
Targeting your legion with the highest value.
Targeted legion must not be in a deep desert region.
Tie-breaker: worm closest to the North Pole
Tie-breaker: the legion closest to the North Pole
Tie-breaker: the area closest to the North Pole



Tie-breakers only used if more than one choice is available.

HaggaBassin — *The Automa legion tie-breaker.*

HaggaBassin — *The Harkonnen legion tie-breaker.*

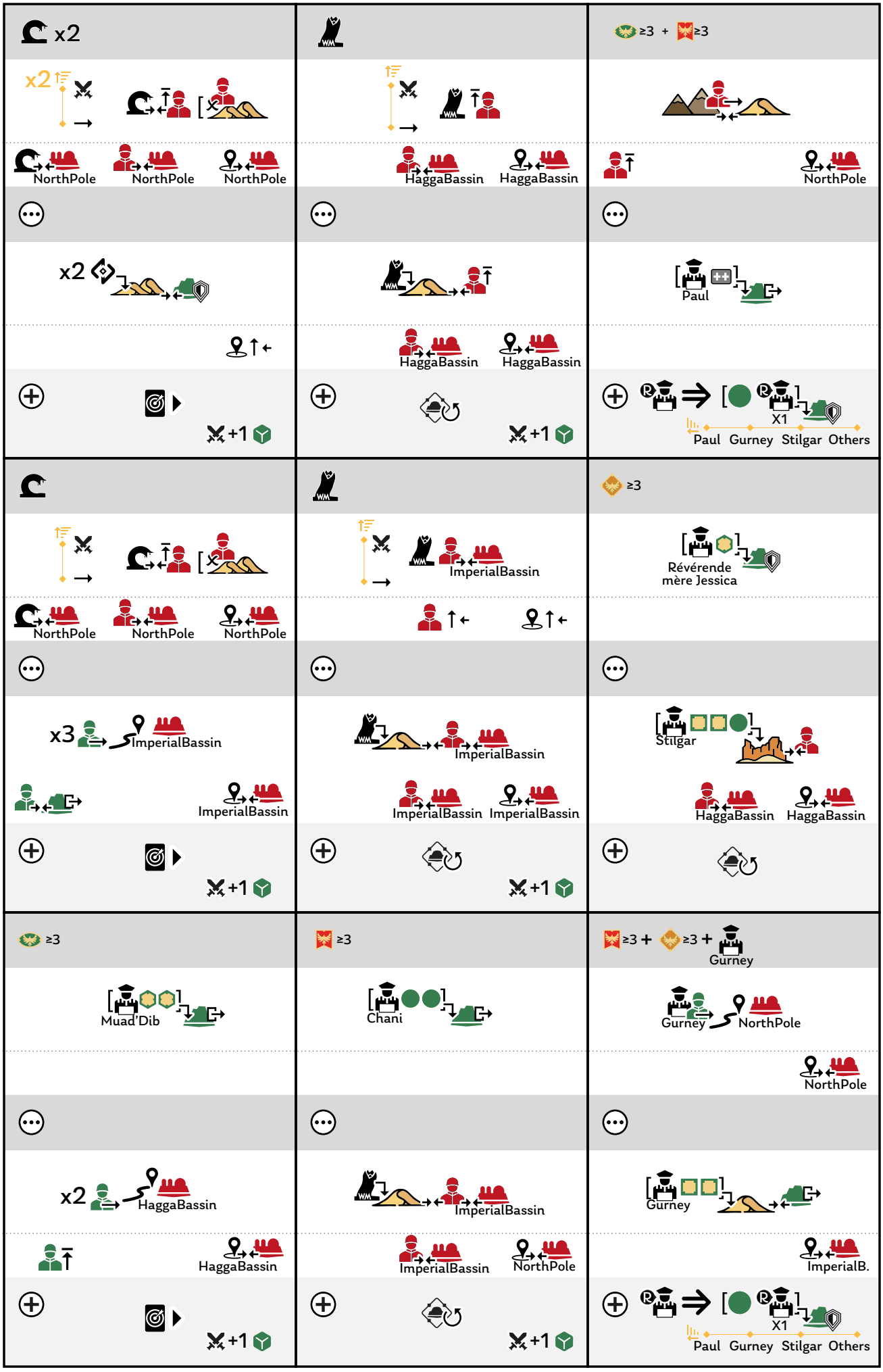
HaggaBassin — *The area tie-breaker.*

ICONOGRAPHY

- die
- shield, hit, special
- imperium markers
- prescience markers
- bene gesserit token
- wormsign token
- sandworms
- wild maker
- coriolis storms
- desert
- deep desert
- erg
- plateau
- mountain
- path consider shortest sensed path
- area

- next → on your next turn, you must play your rightmost die (not to play planification card)
- play first action possible on objective card
- + Actions prescience card completed (move marker·s)
- reveal ecological testing stations (move marker)
- leader/named leader
- legion
- vehicules; harvesters, ornithopters, carryalls
- units; regular, elite, special elite
- deployment tokens
- casualties
- settlement
- sietch
- defensive sietch
- offensive sietch
- atomic family

- x2 execute twice (top priority)
- execute 1 (left priority)
- reading order tie breaker
- check
- left:condition, implies:right
- roll, reveal
- x2 place, place 2
- remove
- nearest (on same area is valid!)
- move
- move marker down
- lowest, highest
- left most, right most
- play
- or
- considering
- not equal, different
- without don't
- combat


x2
x2
NorthPole
NorthPole
NorthPole
x2
+1
HaggaBassin
HaggaBassin
HaggaBassin
HaggaBassin
+1
≥3 + ≥3
NorthPole
Paul
X1
Paul Gurney Stilgar Others
NorthPole
NorthPole
NorthPole
x3
ImperialBassin
ImperialBassin
+1
ImperialBassin
ImperialBassin
ImperialBassin
+1
≥3
Révérende mère Jessica
Stilgar
HaggaBassin
HaggaBassin
≥3
Muad'Dib
≥3
Chani
≥3 + ≥3 + Gurney
Gurney
NorthPole
NorthPole
x2
HaggaBassin
HaggaBassin
+1
ImperialBassin
ImperialBassin
NorthPole
+1
Gurney
ImperialB.
X1
Paul Gurney Stilgar Others

Decision Deck

Decision Deck
Decision Deck
Decision Deck
Decision Deck
Decision Deck
Decision Deck
Decision Deck
Decision Deck

≥3 / ≥3

x3 : per /

[+Ban]

+1

≥3 + ≥3 + ≥3

per round

ImperialB. ImperialB. ImperialB.

x2 ImperialBassin

ImperialBassin

x2 NorthPole

≥3 + ≥3 + ≥3

x3 : per /

HaggaBassin

x2

HaggaBassin HaggaBassin

+ Actions

+2

≥3 / ≥3

ImperialBassin

+1

≥3 + ≥3 + ≥3

Alia

x2 ImperialBassin

ImperialBassin

x2 NorthPole

≥3 + ≥3 + ≥3

x2

NorthPole NorthPole

x2

NorthPole

+

+2

≥3 / ≥3

!:

ThufirHawat Others

Feyd-Rautha GaiusHelenMohiam

NorthPole +

NorthPole

+1

≥3 + ≥3 + ≥3

≥3 + ≥3 + ≥3

≤2 ≤2

x2

x2

NorthPole

x2 NorthPole

+ Actions

+2

Decision Deck

Decision Deck
Decision Deck
Decision Deck
Decision Deck
Decision Deck
Decision Deck
Decision Deck
Decision Deck
Decision Deck

≥6 / ≥6 / ≥6

1↑

+

X1

Paul Gurney Stilgar Others

≥6 / ≥6 / ≥6

HaggaBassin HaggaBassin HaggaBassin

next

X1

Paul Gurney Stilgar Others

2

DEW COLLECTORS FOR THE PLANTING

There are **Atreides Legions** in 3 or more **Plateau** Areas

x2 free

free

HaggaBassin

1 1

THE FREMEN CALL PAUL THE 'MAHDI!'

As a free Action, reveal a **Sietch** in the same Area as **Paul**.

Paul

Paul

Paul

1 1

THE WATER DISCIPLINE

Paul and **Jessica** are in **Deep Desert** Areas not containing a **Sietch**.

Paul Paul

Jessica Paul Jessica Paul

Jessica Paul

Jessica Paul

1 1

NEW HIDDEN WIND TRAPS

There are **Atreides Legions** in 3 or more **Mountain** Areas

x2 free

free

HaggaBassin

1 2

STUNTED WORMS

There are **Atreides Legions** in 2 or more **Minor Erg** Areas

NorthPole

2

JESSICA TRAINS PAUL IN THE BENE GESSERIT WAYS

Jessica and **Paul** are on the **same Sietch**.

Paul Paul

Jessica Paul Jessica Paul

++

1 2

THE DESERT WAR

There are **Atreides Legions** in 4 or more **Desert** Areas not containing a Sietch.

x2

≠

NorthPole

Objective Tracking

Decision Deck

Decision Deck

Objective Tracking

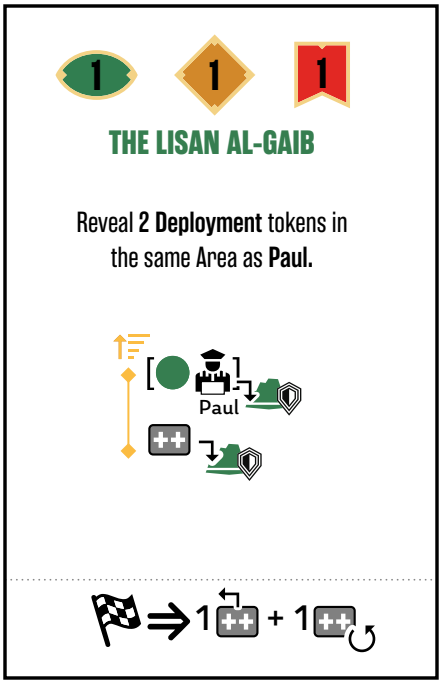
Objective Tracking

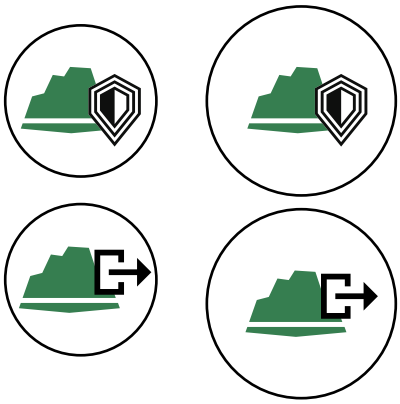
Objective Tracking

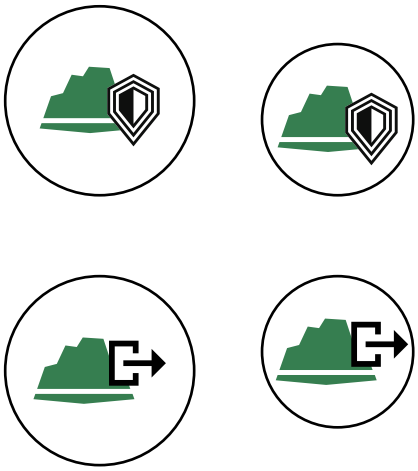
Objective Tracking

Objective Tracking

Objective Tracking


1
1
1
THE LISAN AL-GAIB
Reveal 2 Deployment tokens in the same Area as Paul.
Paul
1
+ 1





Objective Tracking

BARON SOLO MODE

INTRODUCTION

En mode Baron Solo, le joueur contrôle les Harkonnen comme dans une partie à deux joueurs, mais il exécute également les actions des Atréides, selon les règles présentées ici. Ces règles solo peuvent également être utilisées à deux joueurs, l'un incarnant la Maison Harkonnen et l'autre l'Allié Corrino, appliquant ainsi les règles de jeu à trois ou quatre joueurs pour une faction partagée (sans utiliser les jetons cônes de Silence).

◆ CONTENU

Le mode Baron Solo nécessite;

20 cartes Décisions (de ce mode)

8 cartes Suivi d'Objectif (de ce mode)

1 livret de règles (celui-ci)

2 marqueurs de Sietch (facultatif)

PRINCIPE

L'Automa ne joue pas de carte Planification et ne lance pas de dé. À chaque tour de l'Automa, piochez la prochaine carte Décisions et effectuez les actions indiquées sur la carte.

L'Automa gagne si, à la fin d'un Round, la somme de la valeur de ses marqueurs Prescience est plus grande ou égale à la valeur seuil de 20. L'Automa gagne automatiquement s'il envahit Arrakeen.

◆ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Ajustez cette valeur seuil pour ajuster la difficulté.
≥15 : Très difficile
≥17 : Difficile
≥20 : Normal
≥22 : Facile

MISE EN PLACE

Mettre en place le jeu normalement pour vous et pour votre adversaire (l'Automa). Par contre, ne donnez pas de plateau de joueur à l'Automa, ni de dé, ni de carte Planification.

À la place, mélangez face cachée les cartes Décisions (20 cartes), mettre les 2 premières carte de côté (sans les regarder), et placez le reste face cachée pour créer la pioche Décisions.

Mélangez les 8 cartes Tactique (celles du mode solo Mahdi inclu dans le jeu de base) pour former une pioche Tactique face cachée.

Actions

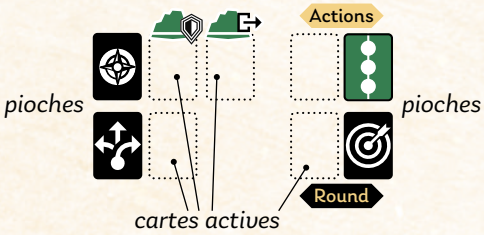
Retirez les cartes Prescience Phase de Fin de round et mélangez les carte Prescience Phase de Résolution des Actions pour former 1 pioche face cachée.

Round

Mélangez les 8 cartes Suivi d'Objectif pour former une pioche face cachée.

L'Automa commence avec un pion Bene Gesserit.

Note:
Voici la disposition suggérée des cartes.



◆ TOUR DE L'AUTOMA

Vous et l'Automa alternez les tours en commençant par l'Automa (Atréides)

Lorsque la pioche de cartes Décisions est vide, mélangez TOUTES les cartes Décisions (y compris les 2 mises de côté lors de la mise en place) pour créer une nouvelle pioche décisions. Piochez les 2 cartes du dessus et mettez-les de côté sans les regarder. Piochez la carte du dessus de la pioche décisions et utilisez-la pour déterminer ce que Automa accomplit pour ce tour.

SÉQUENCE DE ROUND

Appliquez la même séquence qu'à l'habituel avec les ajustements suivants;

◆ PHASE DE DÉBUT DE ROUND

Ne piochez aucune carte Planification pour l'Automa.

Ne piochez pas de carte Prescience pour l'Automa.

Défaussez la carte Suivi d'Objectif du Round précédent (sauf pour le premier Round). Vous défaussez la carte Suivi d'Objectif même si l'objectif n'a pas été atteint. Piochez et révélez une carte Suivi d'Objectif (face visible). Les cartes Suivi d'Objectif sont au nombre de 8. Elles correspondent à chacune des cartes Prescience Phase de Fin de round.

Remélangez les cartes Tactique du Round précédent pour former une nouvelle Pioche Tactique (sauf le premier Round).

Piochez une carte Tactique et placez-la face visible. Il s'agit du **Sietch à défendre**.

Piochez une seconde carte Tactique et placez-la face visible. Il s'agit du **Sietch offensif**.

Si l'un ou l'autre de ces Sietchs est détruit, pioché la prochaine carte Tactique. Vous pouvez placer les 2 marqueurs de Sietch sur le plateau aux côtés des Sietch correspondants comme repère visuel.

◆ PHASE DE FIN DE ROUND

Si possible, appliquez l'effet indiqué au bas de la carte Suivi d'Objectif.

Vérifiez si l'Automa respecte les conditions de sa carte Suivi d'Objectif.

Si les conditions sont respectées, montez les marqueurs Prescience des valeurs indiquées sur la carte Suivi d'Objectif.

◆ DÉPLACEMENT DE RÉGIMENTS

Les actions à exécutez ne font jamais enfreindre une règle du jeu de base.
Si la destination d'un régiment Automa est une région libre ne faisant pas excéder le nombre d'unités permises, la destination demeure. Sinon, la prochaine destination priorisée est choisie.
L'automa déplace toujours l'entièreté d'un régiment, (avec tous les leaders contenus le cas échéant). Une seule exception s'applique: si un déplacement devait laisser un Sietch sans régiment, laissez une unité de combat sur le Sietch (révélez un pion déploiement si nécessaire).

◆ DÉPLOIEMENT

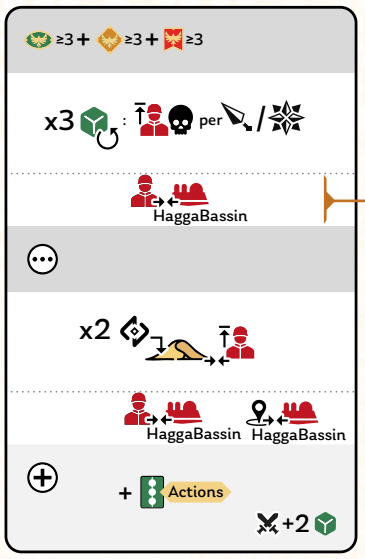
Lorsque les cartes Décisions indiquent de déployer des troupes (avec ou sans Leader), **déployez autant d'unités et de pions de déploiement que possible.** L'action est réputée avoir été complétée, peu importe le nombre d'unités déployées.

ANATOMIE D'UNE CARTE DÉCISIONS

Les 20 cartes décision sont divisées en 3 sections.

Exemple:
Si les 3 marqueurs Prescience sont au niveau 3 ou plus, les actions de la 1e section sont exécutées.
Autrement, les actions de la 2e section sont exécutées.

Si l'action de la 1e section est exécutée (ici une attaque spéciale à 3 dés contre le régiment ayant la plus grande valeur), le régiment choisi, en cas d'égalité, est celui le plus près du Bassin de Hagga.



La 1e section contient l'action à exécuter si les conditions de la banière sont respectées.

◆ Les icônes sous un trait pointillé dans une section précisent la **priorisation en vigueur** pour l'action à exécuter.

La 2e section contient l'action à exécuter si la 1e section n'était pas possible entièrement

La 3e section contient l'action supplémentaire à effectuer après que l'une des 2 premières sections aient été exécutées entièrement.

ACTIONS DE L'AUTOMA

Si les conditions sont respectées et l'action est possible, effectuez l'action de la 1e section.
Sinon, effectuez l'action de la 2e section. Si l'action de la 2e section n'est pas possible entièrement, piochez la prochaine carte Décisions. Une fois l'action de la 1e ou de la 2e section entièrement complétée, exécutez l'action de la 3e section.

> **Note:**
> *Une action déploiement est toujours considérée entièrement effectuée (voir page II).*

L'Automa fera toujours une action.
Si, peu importe la raison, l'action de la 1e section n'est pas possible, l'action de la 2e section exécutée.
Si, peu importe la raison, l'action de la 2e section n'est pas possible entièrement, la prochaine carte Décisions est piochée.

Si, malgré la **priorisation en vigueur**, plusieurs options s'offrent, sélectionnez selon le sens de lecture.

◆ SI PLUSIEURS OPTIONS S'OFFRENT, CHOISISSEZ

Lorsque plusieurs options se présentent pour répondre aux critères des actions des Atréides, vous êtes libre de choisir l'option qui vous donne le plus grand avantage pour vaincre ces foutus rebelles sur Arrakis.

MARQUEURS

Les marqueurs prescience **ne déclenchent aucun effet**. Les cartes Décisions et les cartes Suivi d'Objectif déclencheront des effets similaires.
Paul Muad'Dib remplace Paul Atréides là où il se trouve. La Révérende mère Jessica remplace Dame Jessica là où elle se trouve.

Votre marqueur de Suprématie **déclenche les effets habituels** (comme celui de faire gagner un pion Bene Gesserit à l'Automa).

BATAILLES

L'Automa engage rarement le combat.

L'AUTOMA ENGAGE LE COMBAT

L'Automa n'engage le combat que s'il a au moins 5 dés pour son attaque. Sinon, passez à l'action suivante. **Il ne continue le combat que si la valeur de son régiment (en dés) est au moins égale à la vôtre (en dés). Sa valeur en combat est toujours évaluée une fois toutes les pertes retirées** (incluant le dommage encaissé pour poursuivre une attaque contre une base),

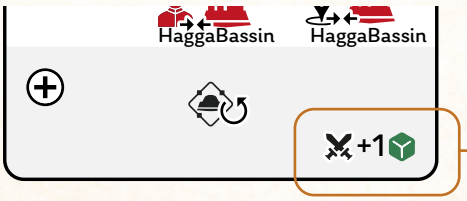
Valeur en combat

- Contrairement au Mode Mahdi Solo, le Mode Baron Solo ne différencie pas les unités des élites, ni des élites spéciales. **La valeur en combat ne s'évalue que par le nombre de dés que le régiment engendre**.
- Lorsque le régiment de l'Automa est sur un Sietch et défensif, la valeur de celui est infuencée par la valeur du Sietch puisque cette dernière influence le nombre de dés engendrés.

Exemple:

= valeur 4 défensivement et 2 offensivement

DÉROULEMENT D'UN ROUND DE COMBAT



Avant de lancer les dés de combat, choisissez le nombre de carte Planification que vous souhaitez défausser pour modifier votre nombre de dés.

Ensuite, piochez la prochaine carte Décisions et repérez le symbole indiquant si l'Automa ajoute un ou des dés pour ce Round. S'il a déjà 6 dés, le symbole n'a aucun effet.

Répétez cette procédure avant le lancé des dés pour chaque Round de combat.

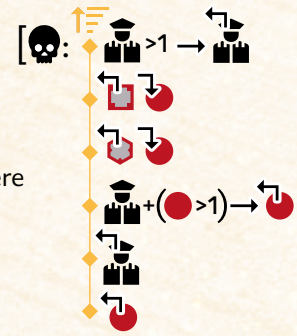
APPLIQUER LES DÉGÂTS

Lorsque vous infligez des Dégâts à un Régiment Atréide, respectez l'ordre de priorité suivant:

Si le régiment a;
- plus d'un chef, retirez un chef (générique d'abord)
- une unité d'élite, remplacez par une unité régulière
- une unité d'élite spéciale, remplacez par une unité régulière
- un chef et au moins 2 unités régulières, retirez une unité régulière
- un chef et une unité régulière, retirez le chef

Sinon;
- retirez l'unité régulière

Priorisation des pertes



CUVE DE REGÉNÉRATION

Les chefs nommés retirés sont placés dans la cuve de Regénération de l'Automa. **Inutile de compter le nombre d'action avant leur retour. Des actions spécifiques les feront revenir.**

CARTE DÉCISIONS

L'Icônographie devrait être intuitive. En voici des exemples:

◆ BANIÈRE DE CONDITIONS

X2 — *Au moins 2 vers des sable sont en jeu (l'un d'eux peut être le Faiseur sauvage).*

Le Faiseur sauvage est sur le Plateau.

≥3 + ≥3 + Gurney — *Les marqueurs rouge et jaune sont tous les deux à un niveau d'au moins 3 ET Gurney est en jeu.*

≥3 / ≥3 — *Le marqueur vert OU le marqueur jaune est à un niveau d'au moins 3.*

◆ 3e SECTION (SECTION INFÉRIEURE)

+ Actions — *Piochez et révélez une carte Prescience Phase de Résolution des Actions. Montez le ou les marqueurs indiqués des valeurs indiquées.*

Exécutez la première action possible de la carte Suivi d'Objectif en cours.

Retirez une base de recherche (n'importe laquelle) et montez le marqueur correspondant d'un niveau.

+ *Donnez un pion Bene Gesserit à l'Automa (même s'il en a déjà un).*

x2 NorthPole — **Si l'Automa a au moins un pion Bene Gesserit**, *retirez-en un et placez 2 pions signe du ver sur une région de désert vide la plus près possible du Sietch à défendre. En cas d'égalité, la région la plus près du Pôle Nord est choisie.*

X1 — Paul Gurney Stilgar Others — **Si l'Automa a au moins un chef nommé dans sa cuve de Regénération**, *placez-en un sur le Sietch à défendre ainsi qu'une unité régulière (ne placez que le chef nommé si le Régiment devait exéder le nombre d'unités permis). Suivre l'ordre de priorité pour le choix du chef à placer.*

Exemple :

NorthPole NorthPole NorthPole

Effectuez la 1e action possible (la plus haute)
- *L'Automa attaque;*
- *L'Automa déplace;*

En prenant le ver des sables le plus près pour attaquer.
En visant votre régiment ayant la valeur la plus élevée.
Le régiment ciblé ne doit pas sur une région de désert profond.
En cas d'égalité: le ver le plus près du pôle Nord
En cas d'égalité: le régiment le plus près du pôle Nord
En cas d'égalité: la région la plus près du pôle Nord

La section priorisation est utilisée uniquement si plus d'un choix s'offrent.

HaggaBassin — *Le régiment de l'Automa priorisé.*

HaggaBassin — *Le régiment Harkonnen priorisé.*

HaggaBassin — *La région priorisée.*

ICONOGRAPHIE

Dés

Bouclier, dégât, spécial

Marqueur Imperium

Marqueurs Prescience

Pion Bene Gesserit

Pion Signe du ver

Ver des sables

Faiseur sauvage

Tempête Coriolis

Région de Désert

Région de Désert profond

Région d'Erg Mineur

Région de Plateaux

Région de Montagnes

Chemin
Considérez le chemin le plus court

Région

Jouez la 1e action possible sur la carte
Suivi d'Objectif en cours

next

à votre prochain tour, vous devez jouer une action du dé le plus à droite sur votre plateau (sans jouez de carte Planification)

+ Actions

Carte Prescience complétée (Montez le·s marqueur·s)

Révélez une station écologique expérimentale (montez le marqueur)

Chef générique/
Chef nommé

Régiment

Véhicules; moissonneuse, ornithoptère, portant

Unités;
régulière, élite,
Fedaykin

Pions déploiement

casualties

Base

Sietch

Sietch defensif

Sietch offensif

Atomique de famille

x2

faire 2 actions (1e possible partant d'en haut pour chaque)

faire 1 action (1e possible partant de la gauche)

Priorisation du choix suivant le sens de lecture

Vérifiez

à gauche: condition
à droite: implique de faire

Roulez, révélez

x2

Placez, Placez 2

Retirez

Plus proche (même région valide)

Déplacez

Déplacez un marqueur d'un cran vers le bas

Plus petit, plus grand

Plus à gauche, plus à droite

Jouez

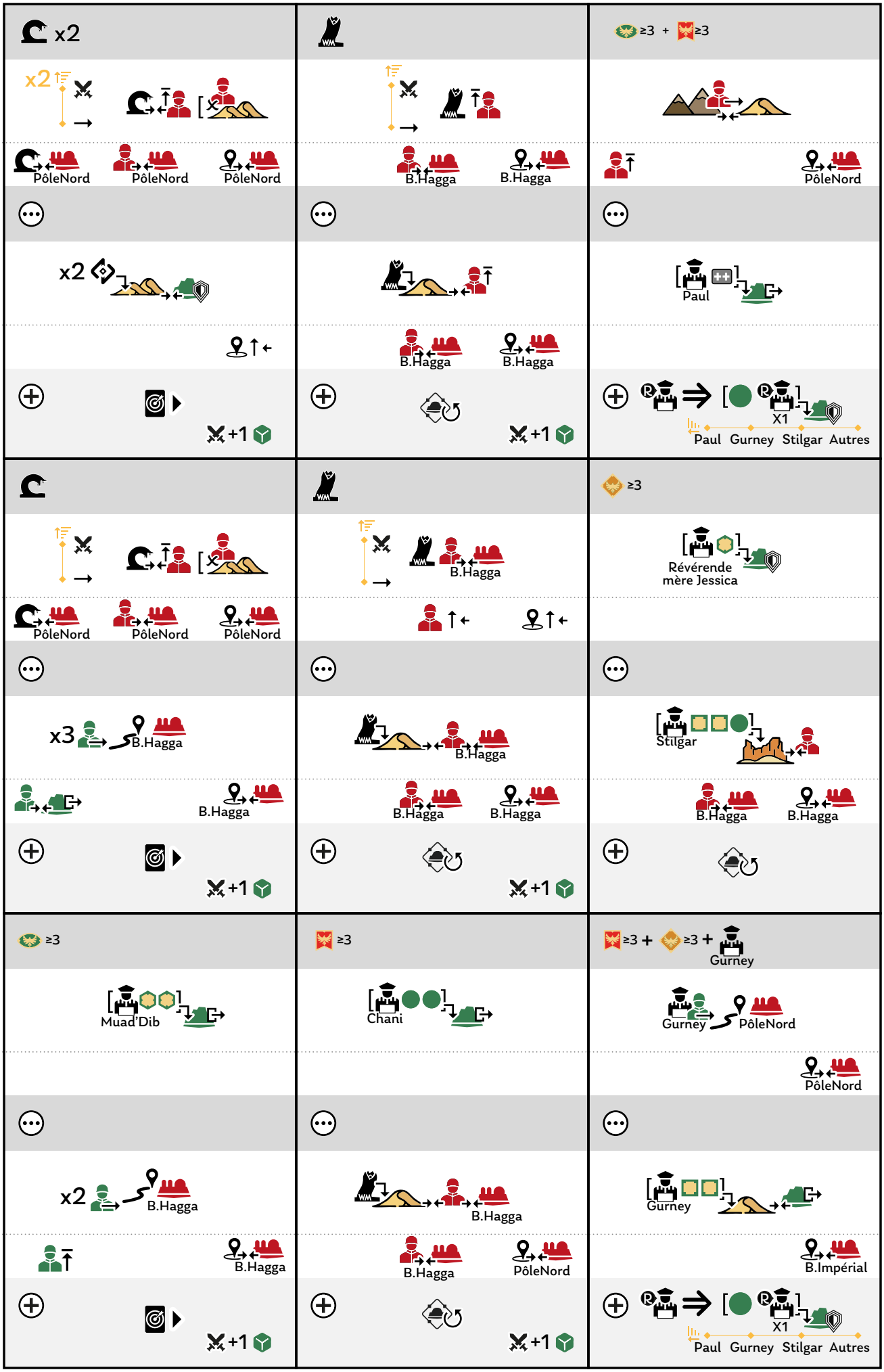
ou

En considérant

Différent

Sans, interdit

Combat


x2
x2
PôleNord
PôleNord
PôleNord
x2
+1
B.Hagga
B.Hagga
B.Hagga
B.Hagga
+1
≥3 + ≥3
PôleNord
Paul
X1
Paul Gurney Stilgar Autres
x3
B.Hagga
PôleNord
PôleNord
PôleNord
B.Hagga
B.Hagga
B.Hagga
B.Hagga
+1
≥3
Révérende mère Jessica
Stilgar
B.Hagga
B.Hagga
≥3
Muad'Dib
≥3
Chani
≥3 + ≥3 + Gurney
Gurney
PôleNord
PôleNord
x2
B.Hagga
B.Hagga
+1
B.Hagga
B.Hagga
PôleNord
+1
Gurney
B.Impérial
X1
Paul Gurney Stilgar Autres

Decision Deck

Decision Deck
Decision Deck
Decision Deck
Decision Deck
Decision Deck
Decision Deck
Decision Deck
Decision Deck

≥3 / ≥3

x3 : par /

[+Ban]

+1

≥3 + ≥3 + ≥3

+ per round /

B.Impérial B.Impérial B.Impérial

x2 [B.Hagga

B.Hagga

x2 : [PôleNord

≥3 + ≥3 + ≥3

x3 : par /

B.Hagga

x2

B.Hagga B.Hagga

+ Actions

+2

≥3 / ≥3

B.Hagga

+1

≥3 + ≥3 + ≥3

Alia

x2 [B.Hagga

B.Hagga

x2 : [PôleNord

≥3 + ≥3 + ≥3

x2

PôleNord PôleNord

x2

PôleNord

+

+2

≥3 / ≥3

! :

ThufirHawat Autres

Feyd-Rautha GaiusHelenMohiam

PôleNord +

PôleNord

+1

≥3 + ≥3 + ≥3

≥3 + ≥3 + ≥3

≤2 ≤2

x2

x2

PôleNord

x2 : [PôleNord

≥3 + ≥3 + ≥3

x2

PôleNord

+ Actions

+2

Decision Deck

Decision Deck
Decision Deck
Decision Deck
Decision Deck
Decision Deck
Decision Deck
Decision Deck
Decision Deck
Decision Deck

≥6 / ≥6 / ≥6

1↑

+

X1

Paul Gurney Stilgar Autres

≥6 / ≥6 / ≥6

B.Hagga B.Hagga B.Hagga

next

X1

Paul Gurney Stilgar Autres

2

DES RAMASSEURS DE ROSÉE POUR LES PLANTATIONS

3 Régions de Plateaux sont occupées par des **Régiments** Atréides.

x2 vide

vide

B.Hagga

1 1

LES FREMEN APPELLENT PAUL « MAHDI » !

Révélez un **Sietch** sur la Région où se trouve **Paul**

Paul

Paul

Paul

1 1

LA DISPLINE DE L'EAU

Paul et **Jessica** sont sur des Régions de **Désert profond** sans **Base**.

Paul Paul

Jessica Paul Jessica Paul

Jessica Paul

Jessica Paul

1 1

DES PIÈGES À VENT SECRETS

3 Régions de Montagnes sont occupées par des **Régiments** Atréides

x2 vide

vide

B.Hagga

1 2

PETIT VER

2 Régions d'Erg Mineur sont occupées par des **Régiments** Atréides.

PôleNord

2

JESSICA ENTRAÎNE PAUL AUX VOIES BENE GESSERIT

Jessica et **Paul** sont sur le même Sietch.

Paul Paul

Jessica Paul Jessica Paul

++

1 2

LA GUERRE DU DÉSERT

4 Régions de Désert sans Sietch sont occupées par des **Régiments** Atréides.

x2

≠

PôleNord

Objective Tracking

Decision Deck

Decision Deck

Objective Tracking

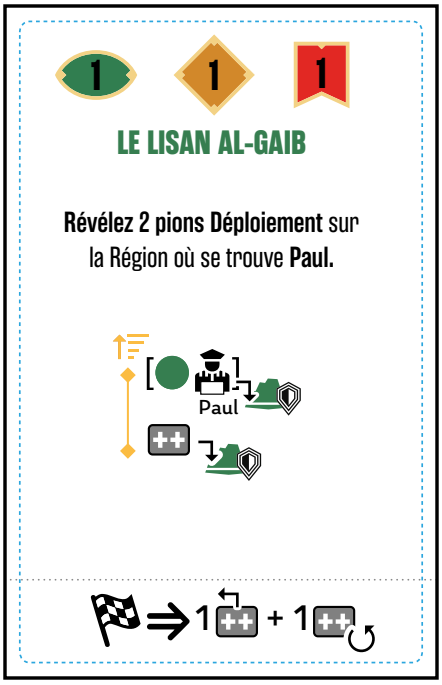
Objective Tracking

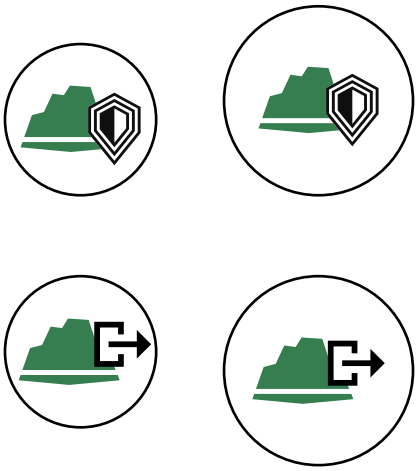
Objective Tracking

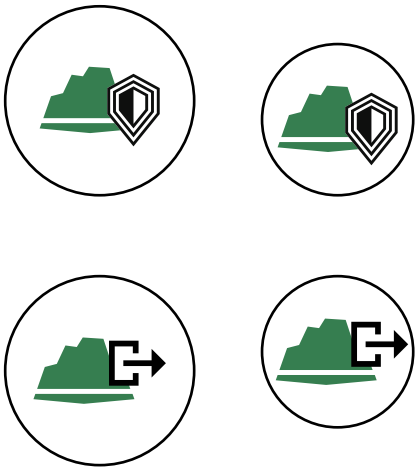
Objective Tracking

Objective Tracking

Objective Tracking


1
1
1
LE LISAN AL-GAIB
Révélez 2 pions Déploiement sur la Région où se trouve Paul.
Paul
1
+ 1





Objective Tracking