




## Dune, le jeu de cartes

jeudi 15 avril 2010, par [EX](#)


Malheureusement, ce jeu de cartes est aujourd'hui introuvable, ou presque. En parler, c'est vous donner l'envie d'y jouer, et donc être un vrai petit sadique façon Yueh... Néanmoins, le devoir de mémoire m'impose de faire connaître ce titre à ceux qui pensent parmi vous qu'il n'y a jamais existé de jeu de cartes pour Dune.

### Le jeu... et ses extensions

 Un rapide regard sur [ce lien](#) vous permettra de vous rendre compte que le jeu a relativement bien marché, puisque les extensions se sont succédées pendant un temps. Aux 6 factions d'Eye of the Storm se sont rajoutées trois factions propres à Arrakis avec l'extension Judge of the Change. Thunder at Twilight revisitait les trois factions de base (Atreides, Harkonnen et Corrino) sous l'oeil de leur présence sur Arrakis. Deux extensions seulement me direz vous, mais des centaines de nouvelles cartes qui changeaient vraiment la donne sur la variété possible dans les decks.


Les règles ont également connu un lifting à chaque nouvelle édition. Eplucher le livre de règles d'un starter d'une nouvelle extension faisait partie du plaisir du jeu : il faut dire que la première version des règles contenait beaucoup de points litigieux.

### La mise en place

 Contrairement à beaucoup de jeux plus simples, un deck à Dune se découpe en deux tas distincts : le tas de l'Imperium, où figurent les personnalités, les décrets, et tout ce qui relève de l'audience interspatiale, et votre deck de Maison, avec vos

alliés, votre équipement, et vos évènements.

La particularité de Dune CGG, c'est l'interaction que vous avez avec les autres Maisons. En effet, votre tour commençait par mettre une ou plusieurs cartes bleues (Imperium) aux enchères. Les personnalités et les traités économiques les plus puissants peuvent donc coûter très cher pour peu qu'une des maisons ait les moyens de vous faire payer lourdement votre investissement. Comme chaque carte ne peut être qu'en un seul exemplaire sur la table de jeu et que les contrats juteux ne sont pas si nombreux, l'enchère est loin d'être une formalité. Bien sûr, à trop faire monter les enchères, on peut se retrouver à payer l'addition...


 Une fois la phase d'enchères terminée, vous pouvez dépenser vos ressources. Vous avez un fief de départ qui vous donne quelques ressources, et ensuite les contrats commerciaux que vous posez paient la pose de vos aides, équipements, personnels, et ainsi de suite. Les cartes jaunes, soit alliées soit aides, ont ensuite leur propre autonomie d'action. Vous pouvez les utiliser pour lancer des duels et des batailles et monter en faveur dans le Landsraad, attaquer les traités économiques ou encore lancer des intrigues ou utiliser vos pouvoirs de prescience ou de voix. Une multitude d'actions qui peut être lassante à deux joueurs, mais qui est savoureuse à partir de 4 joueurs. En effet, Dune est surtout intéressant en multijoueurs, avec un certain nombre de factions représentées.

Avec l'arrivée des factions d'Arrakis (les mineurs, les vendeurs d'eau et les contrebandiers), la course à la récolte de l'épice, parfois ignorée par les grandes factions de l'univers, est revenue comme une tactique intéressante à jouer. Le CHOM fixe le taux de vente d'un point d'Epice, qui varie suivant



le nombre de joueurs au départ, et ensuite suivant les stocks : plus l'épice est rare, plus elle est chère. Les factions comme la Guilde ne se risquent pas en général à descendre sur Dune pour récolter de l'épice : les acheter à la CHOM leur suffit. En effet, il faut 10 points d'Epice accompagné de 10 points de faveur pour demander son admission au Landsraad et devenir une Maison Majeure (gagner la partie quoi).

### **Les jeux d'intrigue demandent des renforts**

 La qualité du jeu vient autant à la présence des éléments que nous aimons dans Dune (l'Epice, les duels, l'intrigue) que la multitude de moyens pour accéder à ses objectifs. Il y a plusieurs façons d'obtenir son Epice, et plusieurs façons d'obtenir

des faveurs. Là encore, si ce jeu peut manquer d'attrait à 2 joueurs, c'est à partir de 4 que les tactiques les plus audacieuses sont mises en place et qu'on prend plaisir à les voir contrecarrer par ses adversaire. Jouer la faction du Bene Gesserit à 2 joueurs vous assure la défaite, alors qu'à 5 ou 6 joueurs elle vous assure d'excellents moments de jeu, de surprise, et de victoire possible. Je conviens qu'il est d'autant plus cruel de vanter les mérites de l'aspect multijoueurs d'un jeu dont il est déjà difficile d'obtenir un seul deck, mais avec un peu de chance, vous arriverez à récupérer une ancienne collection bien fournie et pourrez donc en faire profiter vos amis !

Pour les fans, Dune CCG c'est aussi de nombreuses illustrations dans un univers familier, très réussies pour certaines, puisque même présentes dans le jeu de rôles qui a suivi le jeu de cartes.