

# ДИУН ИМПЕРИУМ

## КАРТИ ДИНАСТИЯ ХАГАЛ — ИГРА С ЕДИН ИЛИ ДВАМА ИГРАЧИ

Картите на династия Хагал служат за контрол над автоматизирани опоненти (нататък наричани “Съперници”), които се съревновават с вас при игра с един или двама играчи. Тези Съперници изпращат свои Агенти на игралното поле и се включват в конфликтите, като набират войски и ги изпращат в битка. Картите и полетата, които въздействат на противници (или “играчи”), засягат и Съперниците, ако те разполагат със съответните ресурси.

Ако искате още по-добро преживяване в **Дюн: Империиум**, изпробвайте приложението Dire Wolf Game Room за PC, смартфон или таблет. Можете да го ползвате като заместител на физическите карти на династия Хагал.

### АГЕНТИ

По време на Фаза 2: “Игрални ходове”, Съперниците играят ходове с Агентите си, но нямат ход на Разкриване.

Когато Съперник извършва ход с Агент, обърнете най-горната карта от колодата на династия Хагал. Тази карта ще изпрати Агент на съответното игрално поле, стига това поле да не е заето. Ако полето е заето, продължете да обръщате карти от колодата, докато обърнете карта с незаето поле.

Ако колодата на Хагал се изчерпа (или се обърне картата *Размесване*), веднага размесете всички карти Хагал и формирайте нова колода.

Когато Съперник изпрати Агент на игрално поле, игнорирайте всички нормални цени и ефекти на това поле. Вместо това той получава само ефекта, указан на обърнатата карта:



Съперникът напредва по съответната скала на влияние. Той не получава бонусите от скалата, но при възможност ще формира съюз с фракцията.



Съперникът използва умениято Пръстен с печат на своя Лидер (само при солова игра).



Съперникът набира от запаса си по една войска за всеки такъв символ. Ако обърнатата карта е Бойно поле, изпратете войските в конфликта. В противен случай войските отиват в гарнизона.

Когато Съперник изпрати Агент върху Бойно поле, той изпраща и до две войски от гарнизона си (ако има налични) към конфликта. Това се случва дори и картата сама по себе си да не набира войски (например картата *Добив на подправка*).

### Карти Добив на подправка

Ако обърнатата карта е *Добив на подправка*, следвайте инструкциите на нея. Ако изпратите Агент на Съперник да събира подправка, махнете натрупаната бонус подправка от полето. При игра с двама играчи я връщате в банката. При игра с един участник следвайте правилата за добив на подправка при солова игра.



### БИТКА

В началото на Фаза 3: “Битка” всеки Съперник, който има поне една войска в конфликта, получава военен бонус. По реда на игра, обърнете най-горната карта от колодата Хагал (ако обърнете карта *Размесване*, следвайте инструкциите за формиране на нова колода и обърнете нова карта). Пребройте мечовете в долната част на картата и придвижете маркера Военна сила на Съперника по скалата за военна сила с толкова позиции, колкото са те. След това играчите могат да играят карти Битка преди края на фазата.

## ИГРА С ДВАМА ИГРАЧИ

При игра с двама играчи династия Хагал играе ролята на трети, самостоятелен играч, който действа по собствени правила. Той не събира ресурси, не купува карти, не получава награди и не трупва победни точки. Вместо това използва картите на династия Хагал, за да изпраща Агенти по игралните полета и се сражава с играчите, като набира и изпраща войски в конфликтите.

### ПОДРЕДБА

Изберете цвят за династия Хагал. Поставете по едно кубче от него върху празно поле в основата на скалата за влияние на всяка от фракциите. Поставете останалите в запаса. **Династия Хагал започва без войски в гарнизона си.**

Извадете от колодата на династията трите карти *Аракийн*, означени с “1И” в горния десен ъгъл. Размесете останалите карти и ги поставете в близост до запаса, заедно с тримата Агенти на династията.

### ПО ВРЕМЕ НА ИГРАТА

След всеки ход с Агент на първия играч идва ред на династия Хагал, стига да има неизползван Агент (вижте по-горе описанието на хода с Агент). Броят ходове на династия Хагал ще е различен всеки рунд, тъй като тя действа след първия играч. Ако например един играч разполага с Майстор на меча, а другият не, то ходовете на династията в единия рунд ще са три, а в другия - два.

Династия Хагал не може да получава награди от конфликти, съответно не може да контролира игрални полета. Ако обаче тя спечели конфликт за игрално поле, което е под контрол на друг играч, този играч губи контрол над полето.

# СОЛОВА ИГРА (С ЕДИН ИГРАЧ)

При солова игра вие се изправяте сам срещу **двама** Съперници, които не ползват нормалните правила на игра. Те не изграждат собствена колода, но имат други преимущества и споделят вашата цел: влияние с най-могъщите фракции в Империята и контрол над търговията с подправка на Аракис. Ако някой от тях събере пръв 10 победни точки, краят на играта настъпва и вие губите!

## ИГРАЛНА ПОДРЕДБА

Изберете ниво на трудност от таблицата вдясно.

Изберете двама Лидери, по един за всеки Съперник. По време на игра Съперниците ще ползват само умениято Пръстен с печат на Лидерите. Те не могат да играят с Пол Атрейдски или Хелена Ричиз. За първа солова игра ви препоръчваме Граф Мемнон Торвалд и Глосу Рабан - Звяра.

Изберете цвят за всеки Съперник. Поставете по едно от техните кубчета върху празно поле в основата на скалата за влияние на всяка от фракциите. В зависимост от избраната трудност, поставете съответния брой войски в техния гарнизон, а останалите - в запасите им. Поставете двама от техните Агенти в запасите им и вмъкнете третите им Агенти (Майсторите на меча) **в** колодата Конфликт, поставяйки над тях толкова на брой карти, колкото изисква избраната трудност.

Извадете от колодата на династия Хагал всички карти с обозначение "2И" в горния десен ъгъл (картата *Размесване* и трите копия на *Аракийн*). Размесете оставащите карти и поставете колодата до вашите Съперници.

Ако трудността ви го налага, поставете пулче солари със стойност 5 върху полето на Ментата. Тази игрална сесия това поле ще струва 5 солари, вместо 2!

Вие и Съперниците ви започват игра с 1 вода плюс допълнителни ресурси, съответстващи на избраната трудност.

Противникът от ваше ляво получава маркера Първи играч.

## Нива на трудност

Подредбата се променя в зависимост от нивото на трудност:

	Наемник (Новак)	Сардукар (Ветеран)	Ментат (Експерт)
Ваши допълнителни начални ресурси	1 солари 1 подправка	—	—
Пулче солари със стойност 5 на полето на Ментата	Не	Да	Да
Начални войски в гарнизона на Съперниците	—	3	3
Карти Конфликт над Майсторите на меча на Съперниците	5	4	3
Допълнителни начални ресурси за Съперниците	—	1 карта Интрига	1 карта Интрига

**Куизъц Хадерах** (Експерт +): Не можете да ползвате Майстор на меча.

## ХОДОВЕ НА СЪПЕРНИЦИТЕ

По време на Фаза 2: "Игрални ходове", Съперниците ви се редуват с вас да играят ходове с Агенти, стига да имат налични такива (спазвайки по-горните правила).

Когато Съперник използва картата *Добив на подправка*, за да изпрати Агент на игрално поле, той получава всичката подправка от там (основната и бонуса). Поставете събраните ресурси в запаса на Съперника.

Съперниците получават победни точки от конфликти и от трупане на влияние с фракциите (при достигане на 2 влияние и при получаване на маркера Съюз), но не получават бонуса за достигане на 4 влияние.

## БИТКА

Освен победни точки, Съперниците получават и останалите награди за първо и второ място от конфликти, дори и неща, които обикновено не получават от игралните полета:

Получават солари, подправка, вода и карти Интрига. Те се съхраняват в запаса и се изразходват както е описано по-долу.

Печелят контрол върху игрални полета, поставяйки маркера си на флагчето под полето. В бъдещи ходове те получават бонуса за контрол всеки път, когато нечий Агент посети полето. Те също така получават защитния бонус от една войска, ако по време на игра избухне нов конфликт за това игрално поле.

Получават Ментата и могат да го ползват като Агент в следващия рунд.

## ДОПЪЛНИТЕЛНИ ПРАВИЛА ЗА ПРОТИВНИЦИ

### Изразходване на ресурси

Във всеки един момент, когато Съперник има указаните ресурси, той ще ги харчи за победни точки.



**Майстори на меча.** Когато обърнете карта Конфликт, която е точно над Майсторите на меча на Съперниците, те веднага получават третия си Агент и го ползват този рунд (и до края на играта).

**Избор.** Когато Съперник има избор с коя фракция да трупа влияние, той винаги избира тази, с която има най-малко. В случай на равенство (или когато изборът не касае влияние) вие избирате вместо Съперника.

**Господстващо положение.** За нуждите на тази карта приемете, че всеки Съперник има две карти *Добивът не трябва да спира* (на вас ще са ви нужни три, за да получите 2 победни точки).

**Разполагане на войски (Експертна трудност).** Когато играете на най-висока трудност, вашите Съперници ще са доста по-внимателни при изпращането на войски в конфликт. Когато се сражават за карти Конфликт I или II, те няма да пращат войска, ако вече водят с две или повече войски (вместо това ще си ги запазят в гарнизона). За картите Конфликт III Съперниците ще изпращат войски в конфликта при всяка възможност.