

DUNE

ИМПЕРИУМ

В цялата позната вселена няма по-ценен ресурс от подправката меланж. Добивана само на пустинната планета Аракис (позната още като Дюн), контролът над подправката е в основата на конфликта между Великите династии на Империята. В борбата си за надмощие всички участници в конфликта търсят съюзници и подкрепа, за да затвърдят позициите си. Съветът на Ландсрада. Компанията ПОСИТ с неутолимата жажда за печалба. Сестрите от Бени Джесърит. Космическото сдружение, държащо монопола над междузвездния транспорт. Свободните, дръзките бойци на пустинята. Дори и самият Император не се свени да се меси в борбата за надмощие. Конфликтът е неизбежен и изходът от него е несигурен. Едно нещо обаче е сигурно:

Който контролира подправката, контролира вселената ...



СВЕТЪТ НА ДЮН

Дюн: Империя е игра, в която всеки от играчите сглобява собствена колода с карти и праща свои агенти на различни мисии. Вдъхновение за сюжета, локациите, фракциите и персонажите е хитовата фантастична поредица "Дюн" на Франк Хърбърт, Браян Хърбърт и Кевин Дж. Андерсън, както и новият филм на Legendary Pictures.

Бележка: Играта включва по двама лидери от четири Велики династии. За да се потопите в по-автентична атмосфера, не би трябвало да използвате едновременно и двамата лидери от една династия, но дизайнът позволява и нестандартни комбинации за сценарии от типа "Какво би станало, ако...?"



Шадам IV от династията Корино е безскрупулният **Император** на познатата вселена. Сближаването с него ще напълни сандъците ви със солари - основната валута на Империята.



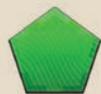
Космическото сдружение контролира изцяло междузвездния транспорт. Техните огромни товарни кораби-хайлайнери-могат да транспортират внушителни армии на Дюн, *стига да можете да си позволите високи те тарифи в подправка.*



Сестринският орден **Бени Джесърит** е известен със своите интриги и машинации, простиращи се поколения напред. Тяхното присъствие - явно или тайно - е навсякъде в Империята.



Свободните са безстрашни войни, чието уникално умение да оцеляват с минимално количество вода им дава огромно предимство в борбата за контрол над пустинната планета. Тяхната помощ е ключът към добива на безценната подправка.



Императорът оглавява **Ландсрада** - съставеното от Великите династии управляващо тяло на Империята. Публична тайна е, че правилно инвестираните тук солари отварят вратите към връзки, услуги и дори могат да подсиgurят постоянно стратегическо превъзходство.



В света на *Дюн* компютрите (или интелигентните машини) са забранени от хилядолетия (вследствие на великата война, по време на която изкуственият интелект за малко да унищожи човечеството). В годините след войната някои хора се подлагат на изнурителни тренировки, за да станат "хора-калкулатори" - така наречените **Ментати**.



Почтеният Съюз на Инициативните Търговци (или за кратко **ПОСИТ**) е могъща търговска организация, чиито интереси обхващат цялата Империя. Ако ви потрябват бързи солари, те са винаги готови за сделка.



Населените места на Дюн са важни зони, тъй като в почти всички от тях можете да набирате войски и да започнете военна кампания.



Огромните пясъчни червеи на Дюн са господарите на пустинната планета - постоянна заплаха за всеки, който търси подправката. Именно в **пустинята** са скрити съкровищата на Аракис. Един добър добив на подправка може да отвори много врати ...



На тази страница няма правила за играта - ако желаете, можете да я пропуснете. Но ако не сте запознати със света на *Дюн* или ако желаете да научите как игралната дъска пресъздава този свят, продължете четенето.

ИГРАЛНИ КОМПОНЕНТИ



Игрална дъска



Справочник на игралните полета



15 пулчета Вода



пулчета Солари
4 големи (стойност 5)
20 малки (стойност 1)



пулчета Подправка
3 големи (стойност 5)
20 малки (стойност 1)



18 карти Конфликт
4 Конфликт I
10 Конфликт II
4 Конфликт III



40 карти Интрига



Ментат



4 маркера Съюз



24 карти Резерв

8 Аракийска свързка
10 Добивът не трябва да спира
6 Огънато пространство



67 имперски карти
(Имперска колода)



8 Лидери
с кратко описание на
игралния рунд на гърба



Маркер
Първи играч



4 плочки Барон Харконен
нужни при лидер Барон
Владимир Харконен

КОМПОНЕНТИ НА ИГРАЧИТЕ



Стартова колода от 10 карти

съдържаща:

- Убедителен аргумент (2)
- Кинжал (2)
- Дипломация (1)
- Пустинната планета Дюн (2)
- Разузнаване (1)
- В търсене на съюзници (1)
- Пръстен с печат (1)

Картите от стартовата колода могат да бъдат отличени по този символ.



16 кубчета



2 диска
1 за отчитане на резултат
1 за Съветник



3 маркера Контрол



3 Агенти



маркер Военна сила

Тези компоненти са в различен цвят за всеки играч. Тук са показани само червените.

Използва се само за солова игра или игра с 2-ма играчи



31 карти династия Хагал



Правила за династия Хагал

ПОДРЕДБА

Ако предпочитате правилата, обяснени във видео:



A Разгърнете игралната дъска и след това поставете върху нея следните компоненти:

A¹ Поставете Ментата на определеното му поле от игралната дъска.



A² Поставете четирите маркера Съюз на отбелязаните места в полетата за влияние на фракциите (Императорът, Космическото сдружение, Бени Джесърит и Свободните).



B Оформете колода Конфликт:

Разделете трите вида карти Конфликт: Конфликт I, Конфликт II и Конфликт III.

Размесете четирите карти Конфликт III и поставете **всичките** с лице надолу в съответното поле на игралната дъска.

Размесете десетте карти Конфликт II, след което поставете **пет** с лице надолу върху картите Конфликт III.

Размесете четирите карти Конфликт I, след което поставете **една** с лице надолу върху картите Конфликт II.

Така оформената колода Конфликт трябва да съдържа една карта Конфликт I най-отгоре, под нея пет карти Конфликт II и най-отдолу четири карти Конфликт III. Върнете неизползваните карти Конфликт в кутията, без да ги гледате.

C Подгответе тези карти около игралната дъска:

C¹ Размесете колодата Интриги и я поставете с лице надолу.

C² Размесете Имперската колодата и я поставете с лице надолу. Обърнете 5 карти с лице нагоре, оформяйки Имперския ред.

C³ До Имперския ред разделете картите Резерв на три купчини - по една за *Аракийска свръзка*, *Добивът не трябва да спира* и *Огънато пространство*.

D Всеки играч взема Лидер и го поставя пред себе си (изберете си или раздайте на случаен принцип).

Лидерите имат от един до три символа след името си. Лидерите с повече символи са стратегически по-комплексни. За първа игра ви препоръчваме да изберете Лидери само с един символ: *Пол Атрейдски*, *Глосу Рабан - Звяра*, *граф Мемнон Торвалд* или *граф Илбан Ричиз*.

C²



C¹



A²



A¹



A²



A²



A²



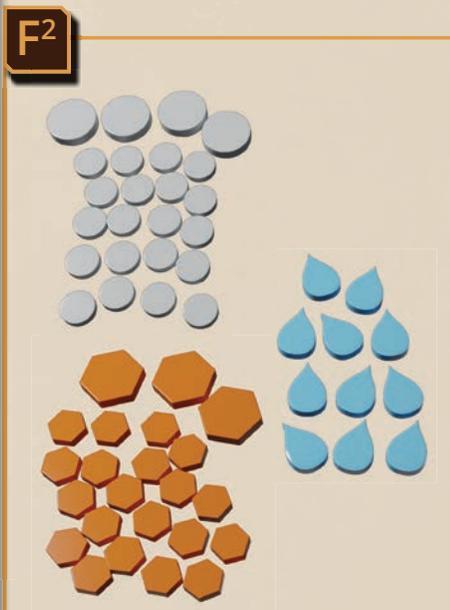
B



- НАЧАЛО НА РУНДА
- ИГРАНИ ХОДОВЕ
- БИТКА
- ВЕСТИТЕЛИ
- ОТЗОВАВАНЕ

При желание можете да използвате помощното приложение Dire Wolf Game Room за вашите PC, смартфон или таблет.

E Всеки играч взема стартовата си колода, размесва я добре и я поставя с лице надолу отляво на Лидера, оформяйки своеобразен запас.



F1 Всеки играч взема 1 вода и я поставя в запаса си.



F2 Формирайте банка до игралната дъска, съдържаща солари, подправка и оставащите водни пулчета. Тези ресурси са неограничени: ако имате нужда от допълнителни, импровизирайте!

G Всеки играч избира цвят и взема всички компоненти от този цвят.

G1 Поставете двама от Агентите си върху Лидера. Поставете третия си Агент (вашия Майстор на меча) до игралната дъска.



G2 Поставете един от двата си диска на скалата за победа. При 4-ма играчи го поставете на позиция 1, а в другите случаи - на 0.



G3 Поставете маркера Военна сила (с показаната тук страна нагоре) на позиция 0 на скалата за военна сила.



G4 Поставете по едно кубче на най-долната позиция на скалата за влияние на всяка от четирите фракции.



G5 Останалите 12 кубчета представляват войските ви. Поставете три от тях в най-близкия до вас от четирите кръгообразни гарнизона на игралната дъска.

G6 Поставете оставащите компоненти в запаса си, така че да се виждат от всички играчи.



Всеки играч има собствен запас със сходни компоненти.

H Изберете първия играч на случаен принцип. Той получава маркера Първи играч.

При игра с един или двама играчи е необходима допълнителна подредба. За повече информация вижте допълнителните правила за династия Хагал.



ОБЗОР НА ИГРАТА И ОСНОВНИ КОНЦЕПЦИИ

ЦЕЛ

Вие сте лидер на една от Великите династии на Ландсрада. Победете опонентите си в битка, използвайте политическо влияние и сформирайте съюзи с четирите основни фракции. Вашият успех ще се измерва в **победни точки**.



Печеленето и губенето на точки отчитате чрез преместване на маркера съответно нагоре или надолу по скалата за победа. В края на всеки рунд, ако някой играч е достигнал 10 или повече точки (или ако колодата Конфликт е празна), играта свършва и играчът с най-много точки е победител.

ЛИДЕРИ

Всеки Лидер има две различни уникални умения:

Първото (лявото) се използва по време на игра, както е описано на Лидера.

Второто (дясното), обозначено със символ Пръстен с печат, се активира, когато изиграете карта *Пръстен с печат* по време на ваш ход с Агент.



СГЛОБЯВАНЕ НА КОЛОДА

Започвате играта с началната колода от 10 карти, еднаква за всички играчи. Добавянето на карти и променянето на колодата е ключов елемент в този тип игри (т.нар. deckbuilding). По време на всеки ход можете да си набавяте нови карти, с които да обогатите колодата си. Тъй като картите имат различни ефекти, колодите на отделните играчи с течение на играта ще започнат видимо да се отличават една от друга.

Когато се сдобиете с нова карта от Имперската колода или Резерва, тя първо отива **в купа с изчистените карти**. Във всеки момент, когато трябва да изтеглите карта, но не можете (защото колодата е изчерпана), размесете купа с изчистените карти и оформете нова колода, от която да теглите.

Имате възможност и за **“премахване”** на карти, изваждайки ги за постоянно от игра в текущата игрална сесия. Чрез стратегическо елиминиране на по-слабите карти от колодата ви, вие увеличавате шансовете си да теглите по-силните по-често.

Ако карта противоречи на основните правила, предимство има картата!

АГЕНТИ



Започвате игра с двама Агенти (можете да се сдобиете с трети по-нататък). Изпращате Агенти на различни полета от игралната дъска, за да събирате (а понякога и да плащате) ресурси, с цел да подпомогнете стратегията си. Подробно обяснение ще намерите във Фаза 2: “Игрални ходове”; полетата на игралната дъска са описани в Справочник на игралните полета.

В **ДЮН: ИМПЕРИУМ** Агентите и картите са тясно свързани; не можете да изпратите Агенти на мисия, без първо да изиграете карта, която да позволява това.

Ментатът

Ментатът е специален независим Агент, който можете временно (за един рунд) да наемете и добавите към вашите Агенти. За повече информация вижте полето Ментат в Справочника на игралните полета.



ФРАКЦИИ

В ДЮН: ИМПЕРИУМ четирите фракции представляват най-могъщите организации не само на Дюн, но и в цялата Империя. Увеличаването на **влиянието** или сключването на съюз с една или повече от тях са едни от ключовите пътища към победата. Вижте "Светът на Дюн" на страница 2 за кратко описание на всяка една от фракциите.



Започвате играта в най-долното поле на скалата за влияние на всяка една от фракциите. С течение на играта влиянието ви с тях ще се увеличава или намалява в зависимост от картите, които играете, и действията, които извършвате. Когато изпратите Агент на поле на някоя фракция, увеличете с едно влиянието си с нея и преместете кубчето си с една позиция нагоре. Други игрални ефекти също могат да местят кубчето ви нагоре или надолу по скалата.

Когато стигнете 2 влияние с някоя фракция, получавате 1 победна точка. Ако влиянието ви падне под 2, губите тази победна точка.

Когато стигнете 4 влияние, получавате бонуса, указан на тази позиция. Този бонус не се губи, дори и да паднете под 4 влияние (макар и рядко - но не е невъзможно - можете да спечелите един и същи бонус два пъти, ако загубите и след това отново спечелите влияние с тази фракция).

Играчът, достигнал **първи** 4 влияние с някоя фракция, сключва **съюз** с нея. Той взема маркера Съюз от скалата, поставя го в запаса си и прибавя победна точка към резултата си (изобразена на маркера Съюз). Ако играчът бъде **задминат** от опонент по скалата на влияние на тази фракция, той трябва да даде маркера Съюз на задминалия го; играчът губи победната точка от съюза, а опонентът му я печели.



КАРТИ ИНТРИГА



Картите Интрига представляват непочтени действия, подмолни маневри и изненадващи обрати, които могат да ви осигурят ресурси (вода или подправка), да увеличат влиянието ви с дадена фракция или дори директно да ви донесат победни точки. Всяка карта Интрига указва кога може да бъде изиграна, какъв ефект произвежда и каква е цената или условието за изиграването ѝ (ако има).

Карти Интрига си набавяте основно от три игрални полета: Картаг, Заговор и Тайни. Някои карти също дават тази възможност - търсете символ Интрига върху тях. Вашите карти Интрига стоят с лице надолу, отделно от колодата ви. Можете да ги поглеждате по всяко време, но на опонентите ги показвате едва когато ги изиграте. След като карта Интрига е изиграна и ефектът ѝ е осъществен, поставете я с лице нагоре в отделен куп до колодата Интриги.



Има **три вида** карти Интрига: Тактика, Битка и Развързка.

- Можете да играете карта Тактика по всяко време на ход с Агент или ход на Разкриване.
- Можете да играете карта Битка само по време на Битка.
- Можете да играете карта Развързка само в края на играта.



СТРУКТУРА НА РУНДА

ДЮН:ИМПЕРИУМ се играе в поредица от рундове. Всеки рунд се състои от пет фази, подредени в следния ред:



1. Начало на рунда



2. Игрални ходове
Ход с Агент
Ход на Разкриване



3. Битка



4. Вестители



5. Отзоваване

ФАЗА 1: НАЧАЛО НА РУНДА

Всеки рунд започва с обръщането на най-горната карта от колодата Конфликт. Поставете я с лице нагоре до колодата (върху обърнатите през предходните рундове карти Конфликт).



След това всеки играч тегли пет карти от собствената си колода, формирайки ръката си за рунда.



ФАЗА 2: ИГРАЛНИ ХОДОВЕ

Започвайки от участника с маркера Първи играч и продължавайки по посока на часовниковата стрелка, всички играчи се редуват да играят по един ход.

По време на този ход имате избор: **изпращате Агент** или **разкривате картите** си. Тъй като това е основната фаза в рунда, на следващите три страници има подробно описание на възможните действия. Най-общо казано играчите се редуват да пращат Агенти, докато ги изчерпят, след което разкриват картите си. Обърнете внимание, че пращането на Агенти е по желание. Ако решите, можете да разкриете картите си, дори и да имате неизползвани Агенти.

След като разкриете картите си, тази фаза приключва за вас и изчакват останалите играчи да си изиграят ходовете. Краят на фазата настъпва, когато всички играчи са разкрили картите си.

По всяко време на ваш ход в тази фаза можете да играете карти Тактика.

АНАТОМИЯ НА КАРТА

Всяка карта има два ефекта: на Агент и при Разкриване. От това какъв ход играете зависи и кой ефект получавате. Когато пращате Агент, получавате ефекта на Агент. Когато разкривате карти - получавате съответния ефект при Разкриване.

A

Име

B

Фракция

Не всички карти са свързани с фракция.

C

Агентски символи

D

Ефект на Агент

E

Ефект при Разкриване

F

Цена на картата

G

Бонус при придобиване

Не всички карти имат такъв бонус. Повече за това вижте в Указателя на последната страница на правилата.



ИГРАЛНИ ХОДОВЕ – ХОД С АГЕНТ



В хода с Агент играете една карта от ръка, като я поставяте пред вас с лице нагоре. Чрез нея изпращате Агент на незаето поле на игралната дъска. Изиграната карта трябва да има агентски символ, съвпадащ със символа в горния ляв ъгъл на избраното поле.



Трябва да изберете само **един** агентски символ от картата; с една карта не можете да изпратите няколко Агенти.

Не можете да изпратите Агент на игрално поле, заето от друг Агент.

Трябва да платите цената и да изпълните изискванията (ако има такива) на избраното игрално поле.

Ако изиграната от вас карта има ефект на Агент, той се изпълнява. В този ход игнорирате ефекта при Разкриване.

Ако дадена карта няма агентски символи, то тя не може да бъде изиграна по време на ход с Агент. Такава карта единствено може да се ползва в хода на Разкриване.



Има седем различни агентски символа:

- Император
- Космическо сдружение
- Бени Джесърит
- Свободни
- Ландсрад
- Град
- Търговия с подправка



Картата *Легион сардукари* има два агентски символа. Императорският символ ви позволява да изпращате Агента си на което и да е от двете императорски полета, а този на Ландсрада - на някое от петте полета на Ландсрада. Изборът е ваш.

Цена на игралните полета

Някои игрални полета имат цена. Трябва да платите тази цена, ако искате да изпратите Агент на някое от тях. Ако не можете да сторите това веднага (преди да изпълните ефектите на полето и на изиграната карта), не можете да пратите Агент там.

Да погледнем двете полета на Императора на игралната дъска. За да изпратите Агент на горното поле, Заговор, трябва да платите 4 подправка.

Долното поле, Богатство, няма допълнителна цена.



Сийч Табър

Игралното поле Сийч Табър има уникална особеност - за да изпратите Агент там, трябва да имате поне 2 влияние със Свободните.



Когато изиграете карта и изпратите Агент на някое игрално поле, вие получавате веднага два ефекта: ефект от полето и ефект на Агента (от изиграната карта). Ако игралното поле принадлежи на някоя от фракциите, преместете кубчето си с една позиция нагоре по нейната скала за влияние. **Тези ефекти можете да изпълните в избран от вас ред.**

Някои ефекти на карти са изписани, а други са изобразени само със символи. Всички игрални полета са описани подробно в приложения Справочник, а на последната страница на тези правила има Указател за всички игрални символи и ключови игрални термини.

Стрелките върху карти или игралната дъска (→) указват цената (вляво от стрелката или над нея), която трябва да платите, за да получите ефект (вдясно от стрелката или под нея). Не сте задължени да плащате тази цена, но ако не го направите, няма да получите ефекта. Можете да платите цената и да получите ефекта само веднъж за всяка изиграна карта.

Когато изиграете Пустинен лагер, може да не платите 2 подправка и няма да наберете 3 войски, но не можете да платите 4 подправка, за да наберете 6 войски.



ИГРАЛНИ ХОДОВЕ – ХОД С АГЕНТ (ПРОДЪЛЖЕНИЕ)

Изпращане на войски в конфликт

В началото на всеки рунд се обръща нова карта Конфликт. На нея са видни наградите, за които играчите ще се изправят един срещу друг в битка.

 Когато видите изображение на кубче върху карта или игрално поле, можете да наберете една войска. Вземете едно кубче от **запаса** и го преместете в **гарнизона** на игралната дъска. Ако свършат кубчетата в запаса, не можете да набирате войски, докато част от тях не се върнат там.

Войските в гарнизона сами по себе си са безполезни, но оттам можете да ги изпращате към конфликт всеки път, когато изпратите Агент на Бойно поле. Бойни полета са игралните полета с илюстрация на пустиня и кръстосани мечове в долния ъгъл. Повечето от тях са на самата планета Дюн, но три са сред фракциите: едно при Космическото сдружение (Хайлайнер) и две при Свободните (Калени бойци и Влагосъхраняващи костюми).



Когато изпратите Агент на Бойно поле, можете да изпратите войски в конфликта - зоната в средата между гарнизоните. Можете да изпратите **колкото искате** от набраните този ход войски (от игрални полета или от изиграни карти), плюс **до две войски** от гарнизона. Всички набрани, но неизползвани този ход войски отиват в гарнизона ви.



Бонуси за контрол

Някои карти Конфликт (повече за тях във Фаза 3: "Битка") носят бонуси на играча, който контролира едно от трите полета на Дюн: Аракийн, Картаг или Имперски басейн (отразено в името на съответната карта). Ако спечелите такъв конфликт, вземате **маркер Контрол** от запаса си и го поставяте върху флага под съответното игрално поле.

Докато имате маркер Контрол на някое от тези полета, винаги когато Агент бъде изпратен на него (дори и от вас), ще получавате указания бонус. Този бонус е 1 солари за Аракийн и Картаг, и 1 подправка за Имперски басейн.



Когато се разкрие карта Конфликт за поле, което вече контролирате, получавате дефанзивен бонус: можете да изпратите една войска от запаса в зоната на конфликта.

Добив на подправка

На игралната дъска има три полета с изображение на пясъчен червей - Вестител, където можете да добивате подправка: Великата равнина, Низината Хага и Имперски басейн. Когато изпратите Агент в някое от тях, получавате указаното на полето базово количество подправка, плюс всяка допълнителна подправка, натрупана там. (Вижте Фаза 4: "Вестители" за повече информация.)

Когато изпратите Агент в Низината Хага, получавате от банката 2 подправка, заедно с натрупаното там допълнително количество.



Пол играе Пустинната планета Дюн и изпраща Агент в Имперски басейн. Той събира подправката от полето. Картата му няма ефект на Агент.



Имперски басейн е Бойно поле. Пол не е набрал войска нито чрез картата си, нито от полето, на което е изпратил Агент, но в гарнизона си има три войски. Той решава да се подготви за битка, затова изпраща две от тях (максимума позволени) от гарнизона си към конфликта.



Еланор играе Дънкан Айдахо и изпраща Агент в Картаг. Пол има маркер Контрол там от предишен ход и получава 1 солари от банката.

От игралното поле Еланор набира една войска и тегли карта Интрига. Тя решава да използва ефекта на Дънкан Айдахо и плаща 1 вода, за да набере още една войска и да тегли една карта от колодата си.

Еланор може да постави новите си войски в гарнизона, но Картаг е Бойно поле и тя вижда възможност да победи Пол. Тя праща новите си войски към конфликта, като добавя и единствената си войска в гарнизона. (ако имаше втора войска там, можеше да изпрати и нея).

Боби решава да използва хода си, за да събере сили за битка в следващ рунд. Той играе



Бениджесъритска послушница и изпраща Агент на Военен сбор. Там той трябва да плати цената на полето - 4 солари. От ефекта на Послушницата той тегли карта от колодата си. От игралното поле набира четири войски. Тъй като това не е Бойно поле, Боби не може да изпрати войски към конфликта, затова ги поставя в гарнизона си.



ИГРАЛНИ ХОДОВЕ - РАЗКРИВАНЕ НА КАРТИ

Когато играч изчерпи Агентите си (или **избере** да не ползва наличните си), идва ред на Разкриването. Този ход е разделен на следните стъпки, в този ред: разкриване на карти, изпълнение на ефектите, изчисляване на военната сила и разчистване.

РАЗКРИВАНЕ НА КАРТИ

Разкрийте всички останали в ръката ви карти и ги поставете с лице нагоре пред вас. Дръжте ги отделно от другите карти, които сте използвали в ходовете с Агентите ви.

ИЗПЪЛНЕНИЕ НА ЕФЕКТИТЕ

Изпълнете ефектите при Разкриване на всички токущо разкрити карти (без тези, използвани в ходовете с Агентите).

Можете да изпълнявате тези ефекти в какъвто ред пожелаете. Освен това, можете да използвате събраните точки Авторитет, за да придобиете нови карти за колодата си преди, между или след изпълнението на ефектите.



ИЗЧИСЛЯВАНЕ НА ВОЕННАТА СИЛА

Съберете стойностите на военната си сила за този рунд.

Всяка войска, участваща в **конфликта**, носи 2 точки военна сила (войските в гарнизона или запаса не се броят).

 Всеки символ на меч, изобразен на разкритата карта, носи 1 точка военна сила.

За да участвате в **настоящия конфликт**, трябва да имате поне една войска в него. Ако последната ви войска бъде премахната, военната ви сила става 0 и не може да бъде увеличавана по никакъв начин, включително и чрез мечовете от разкритите карти. Вие вече не участвате в този конфликт.

След като сумирате силата си, обявете я на опонентите си и поставете маркера си Военна сила на съответното число на скалата. Ако военната ви сила е над 20, обърнете маркера от страната с +20 и започнете от началото на скалата.



РАЗЧИСТВАНЕ

Съберете всички използвани в ходовете с Агенти и при Разкриването карти и ги сложете в купа ви с изчистените карти.

Придобиване (купуване) на карти

1 В течение на рунда можете да натрупате точки Авторитет. Използвайте ги при Разкриването, за да се сдобие с нови карти за вашата колода. Можете да купите която и да е от петте карти от Имперския ред, както и *Аракийска свързка* или *Добивът не трябва да спира* от Резерва (за да се сдобие с *Огънато пространство*, трябва да изпратите Агент на игралното поле със същото име, както е описано в Справочника с игрални полета).

Цената за купуване на карта е обозначена в горния ѝ десен ъгъл. Можете да придобие колкото карти желаете, стига да имате нужните точки Авторитет. Можете да използвате точки от няколко източника (разкрити карти и игрални полета), за да купите една карта, или пък да разделите точките от един източник за придобиване на няколко карти. Точките Авторитет не се запазват или пренасят в следващите рундове; неизразходените точки се губят.

Когато купите карта, моментално я поставяте в купа с изчистените карти (с лице нагоре вдясно от Лидера). Не можете да ползвате новата придобивка веднага - размесете я с останалите използвани карти, когато свършат картите в колодата ви.

В Имперския ред винаги трябва да има пет карти. Когато са по-малко, веднага допълнете реда с най-горната карта от Имперската колода. Това означава, че купувайки една карта, веднага можете да купите и тази, която я замества (стига да имате нужните точки).

Пол е на ход, но няма повече Агенти, така че преминава към Разкриване на картите. Той разкрива останалите в ръката му три карти: Имперски шпионин, Контрабандитски топтер и Стилгар.

Контрабандитски топтер има ефект, който Пол използва и взема 1 подправка от банката. Останалите карти му носят точки Авторитет и мечове.

Пол събира общо 4 точки Авторитет. Той използва 3 от тях, за да купи картата Космическо пътуване от Имперския ред и я поставя в купа с изчистените карти. От Имперската колода се обръща нова карта, която да запълни свободното място. Пол има 1 Авторитет, но нито в Резерва, нито в Имперския ред има карта с цена 1, така че тази точка е загубена.

Пол има две войски в конфликта, даващи му 4 военна сила. Разкритите карти му дават още 4 сила - 1 меч от Имперски шпионин и 3 меча от Стилгар. Пол поставя маркера си Военна сила на позиция 8 на скалата на военна сила.

Накрая Пол събира картите пред себе си и ги слага в купа с изчистените карти.

Фазата продължава. На Еланор и Боби им предстои да разкрият своите карти. Пол е приключил с хода си и чака началото на Фаза 3: "Битка".



Х ФАЗА 3: БИТКА

В тази фаза в зоната на конфликт се провежда битка, по време на която играчите могат да играят карти Битка.

КАРТИ БИТКА

Започвайки от играча с маркера Първи играч и продължавайки по посока на часовниковата стрелка, всеки участник с поне една войска в конфликта може да играе една или повече карти Битка, или може да пасува.

Не сте длъжни да пасувате само защото сте пасували по-рано. Изходът от битката се пресмята чак след като всички играчи пасуват **последователно**.

Ако карта промени броя войски на даден участник в конфликта (или по друг начин промени военната му сила), то той съответно коригира позицията на маркера си върху скълата. Не забравяйте, че ако нямате войски в конфликта, военната ви сила е 0.

Има няколко карти Битка, които имат ефект “когато спечелите конфликт”. Тях ги играете чак **след** като спечелите битката (ако я спечелите) и преди да продължите към следващата фаза.

Започва Фаза 3: “Битка”. Пол има 8 военна сила, а Еланор - 6. Маркера Първи играч е в Пол, но той решава да пасува тъй като засега печели битката.

Еланор е на ред и тя избира да изиграе Интрига: Засада. Картата ѝ дава 4 точки допълнителна военна сила и тя мести маркера си върху позиция 10.

Боби е на ред, но той няма войски в конфликта. Тъй като военната му сила е 0, той не може да участва в тази фаза по никакъв начин.

Пак е ред на Пол. Макар и да е пасувал по-рано във фазата, след хода на Еланор той може да избере да играе карта Битка. За жалост той няма такава, така че отново пасува.



Еланор, доволна от резултата, също пасува.

С 10 военна сила Еланор печели конфликта. Най-горната награда на картата, Обсада на Аракийн, ѝ дава една победна точка и контрол над Аракийн. Тя коригира резултата си с една позиция нагоре и поставя един от маркерите си Контрол върху флага под игралното поле Аракийн.

Пол печели втората награда и взема 4 солари от банката.

Боби не получава нищо. Той има 0 военна сила, а и при игра с трима участници награда за трето място не се полага.

ИЗХОД ОТ БИТКАТА

Наградите от картите Конфликт се получават от играчите в зависимост от тяхната военна сила.

Играчът с най-голяма военна сила печели конфликта и получава най-горната награда от картата. Вторият по военна сила играч взема съответно втората награда. Третата награда се дава **само при игра с 4 участници** на третия по военна сила играч.

Играч с 0 военна сила не участва в битката и не получава награда.

На последната страница на тази книжка има указател на символите, използвани при картите Конфликт.

След като всички награди се раздадат, всеки играч взема войските си от зоната на конфликт и ги връща в запаса си (**не в гарнизона**). Всички маркери Военна сила се връщат на позиция 0 на скълата.

Равенство

Когато има равенство за първото място, никой не печели конфликта. Играчите с равен резултат получават втората награда. При игра с 4 участници, ако двама играчи имат равен резултат за първото място, то останалите двама се конкурират за третата награда.

Ако има равенство за второто място, играчите с равен резултат получават третата награда.

При равенство за третото място - играчите не получават нищо.



ФАЗА 4: ВЕСТИТЕЛИ

В тази фаза на определени игрални полета може да се трупат подправки. Вземете от банката и поставете по една подправка на всяко игрално поле със символ на Вестител (Великата равнина, Низината Хага и Имперски басейн), на което няма Агент. Тази подправка се добавя към натрупаната досега подправка от предни ходове (ако има такава).

В Имперски басейн има Агент (Пол го е сложил там по-рано този рунд). Във Великата равнина и Низината Хага обаче няма Агенти, така че всяко от двете полета получава по една допълнителна подправка. Великата равнина вече има една допълнителна подправка от преден рунд, така че там те стават две.



ФАЗА 5: ОТЗОВАВАНЕ

Ако някой играч има 10 или повече победни точки, или ако колодата Конфликт е празна, настъпва краят на играта.

В противен случай, подготвяте следващия рунд:

- Връщате Ментата на мястото му в Ландсрада (ако вече не е там).
- Играчите отзовават Агенти си и ги връщат при Лидерите си.
- Маркера Първи играч отива в следващия играч по посока на часовниковата стрелка, след което започва нов рунд от Фаза 1: "Начало на рунда".

Никой не е събрал 10 победни точки, така че Ментатът и Агентите се връщат на изходните си позиции, а маркерът Първи играч отива по посока на часовниковата стрелка у Еланор. Започва нов рунд от Фаза 1: "Начало на рунда".

РАЗЯСНЕНИЯ

Барон Владимир Харконен. За да използвате умениято Майсторски ход, изберете две от четирите плочки на Барона и ги поставете върху картата му със символа на фракцията надолу. Върнете другите две в кутията, без опонентите ви да ги виждат. В хода на играта покажете избора си, както е описано, и получите наградата си (само веднъж на игра).

Бинду Медитация. Тази карта Интрига може да се играе само в началото на хода ви, преди да правите каквото и да е друго. Теглите карта, след което може да прекратите хода си.

Премежен ход. Тази карта Интрига ви позволява да вземете Ментата само от неговата начална позиция в Ландсрада.

Заслужена почит. Ако спечелите конфликт, от който получавате подправка, можете първо да вземете подправката, след което да платите с нея за ефекта на тази карта Интрига. Също така може да изиграете *Военна плячка*, за да получите подправка, и след това да изиграете *Заслужена почит*.

Куизъц Хадерах. Можете да изиграете тази карта, за да получите ход с Агент, дори и да нямате налични Агенти в запаса, тъй като тя ви позволява да местите Агент, който вече е на игрално поле. Можете дори да изпратите Агент на същото поле, което е заемал досега.

Ако игрално поле може да бъде използвано само веднъж за игра (Висш съвет, Майстор на мечата), не можете да ползвате

Куизъц Хадерах, за да пратите Агент повторно там. Не можете да преодолеете *Гласът* и да изпратите Агент на игралното поле, блокирано от тази карта.

Ако преместите Агент, който се е намирал върху поле със символ на Вестител, и това поле остане празно до Фаза 4: "Вестители", то на него ще се натрупа допълнителна подправка.

Пол Атрейдски / Детектор на отрови. Не можете да погледнете горната карта от колодата си, ако в нея няма карти. Не можете да размесите купа с изчистените карти и да оформите нова колода, докато не се наложи да изтеглите нова карта.

Човек или животно. Опонентите правят избора си, започвайки от ваше ляво и продължават по посока на часовниковата стрелка. Всеки опонент трябва да избере нещо, което може да извърши: ако ръката им е празна, не могат да изберат да изчистят карта; ако нямат войска в конфликта, не могат да изберат да загубят такава. Опонент, който реши да изчисти карта, избира коя да е тя.

Гласът. Използвайте един от свободните си маркери Контрол да отбележите избраното поле. В началото на следващия ви ход го махнете (*Гласът* не позволява на опонентите ви да пращат Агенти на това поле само за един ход).

Тази карта блокира *Куизъц Хадерах* да изпраща Агент на избраното от вас поле.

КРАЙ НА ИГРАТА

Преди всичко друго, имате право да изиграете картите Развързка, които притежавате. След това играчът с най-много победни точки е победител.

В случай на равенство се гледат (в този ред): количество подправка, солари, вода, войски в гарнизона.

ПОЛЕЗНИ СЪВЕТИ



Водата е рядък и ценен ресурс, необходим за добива на ценната подправка. Потърсете Свободните, ако имате нужда от вода.

Подправката е изключителна субстанция с най-различни приложения. За нея винаги има търсене, а купувачите се редят на опашка. Компанията ПОСИТ, както и Императорът, с радост ще ви отърве от нея срещу солари. Космическото сдружение се интересува от значителни количества подправка, но ако успеете да задоволите нуждите им, ще можете да се възползвате от огромните им товарни кораби, които да доставят свежи войски на Дюн.



Имперската валута солари е нежната смазка на колелата на Съвета на Ландсрада. Без значение дали имате нужда от услугите на Майстора на мечата, търсите място във Висшия съвет, имате належаща нужда от допълнителни войски или Ментат - какъвто и да е вашият случай, не идвайте тук с празни ръце.

Помнете, че когато купувате карти за колодата си, чрез тях получавате и достъп до фракциите. Следете символите на картите, за да сте сигурни, че вашите Агенти ще имат достъп до ключови игрални полета.



Във всяка битка едно от най-важните неща е търпението. Колкото по-дълго изчакате, преди да изпратите войските си, толкова повече информация ще имате, когато решите да го сторите. А опонентите ви ще имат по-малка възможност за ответна реакция.

Понякога при конфликти по-малка победа, постигната на по-малка цена, е доста по-важна, отколкото велика, но Пирова победа.

Наличието на картите Битка означава, че никога не можете да сте сигурни как ще завърши даден конфликт.



Сключването на съюз с някоя от фракциите може да е важна крачка по пътя към победата. Бъдете внимателни опонентите да не ви изпреварят по скалата и бъдете готови да сторите същото, когато възможността се открие пред вас.

Тайнствените Бени Джесърит са надежден източник на карти Интрига, чрез които можете да изненадате противниците си. Освен това сестрите от ордена владеят уменията да премахват карти от колодата ви, като по този начин ви помагат по-бързо и по-често да стигате до най-силните си карти.



Всяка от фракциите има едно игрално поле с цена и едно без цена. Възползвайте се от факта, че полетата без цена също ви носят влияние със съответната фракция.

За най-актуални разяснения и уточнения по правилата, вижте документа "Често задавани въпроси" на:

<http://www.duneimperium.com/FAQ>

DIRE WOLF DIGITAL

Гейм дизайн

Пол Денън

Изпълнителен продуцент

Скот Мартинс

Художествен и графичен дизайн

Клей Брукс, Брет Ниенбург, Нейт Сторм

Илюстрации на картите

Клей Брукс, Атила Гюзей, Дерек Херинг, Кенан Джаксън

Брет Ниенбург, Раул Рамос, Нейт Сторм

Производство

Еван Лоренц

Игрална разработка

Джъстин Коен, Пол Денън

Допълнителна разработка

Кори Бъркхарт, Еван Лоренц, Сам Парди, Луис Скот-Варгас, Кевин Спак, Юри Толпин

GALE FORCE 9

Продуцент & Продуктов Мениджър

Джо ЛеФави

Genuine Entertainment

Копродуцент

Джон-Пол Бризиготи

Българската версия на играта е разработена от ТЕЙБЪЛТОП ООД

Превод и редакция на текстовете: Илиян Илиев, Васил Лозанов, Владимир Стоичков

Специални благодарности на всички, помогнали за създаването на тази игра:

Браян Хърбърт, Кевин Дж. Андерсън, и Herbert Properties, LLC

Нашите партньори от Legendary Entertainment

Великолепните хора от екипа на Dire Wolf Digital, както и техните приятели и семейства, които ни помогнаха да тестваме **Дюн: Имперуум**.



www.direwolfdigital.com

[f /direwolfdigital](https://www.facebook.com/direwolfdigital)

[t @direwolfdigital](https://twitter.com/direwolfdigital)



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

Издател: Dire Wolf Digital

© 2021 Dire Wolf Digital, LLC. Всички права запазени.

DUNE: IMPERIUM се публикува под лиценза на Gale Force Nine, a Battlefront Group company.

DUNE © 2021 Legendary. Всички права запазени.

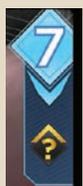
УКАЗАТЕЛ НА СИМВОЛИ И ДОПЪЛНИТЕЛНИ ТЕРМИНИ

1

Авторитет. Получавате Авторитет основно от ефекта при Разкриване на картите. Използвайте го за придобиване на карти от Имперския ред и Резерва, заплащайки указаната в горния им десен ъгъл цена.



Агент. От полето Майстор на меча можете да се сдобие с третия си Агент (поставен до игралната дъска при подредбата на играта), след което можете да го ползвате до края на играта.



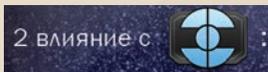
Бонус при придобиване. На някои карти под цената има указан бонус, който получавате **еднократно** в момента на купуване на картата. Не получавате този бонус впоследствие, когато играете картата.

В игра. Картите, които играете по време на ход с Агенти и които разкривате по време на Разкриването, остават с лице нагоре и се считат "в игра", докато не ги изчистите в края на рунда (освен ако не ги премахнете преди това).



Вестител. Трите игрални полета със символ Вестител трупат по една допълнителна подправка по време на Фаза 4: „Вестители“, ако на тях няма Агент. Когато изпратите Агент на някое от тези полета, получавате целият натрупан запас от него.

Влияние. Получавате този ефект само ако имате поне указаната стойност влияние със съответната фракция (в случая 2 или повече влияние със Свободните).



Войска. Този символ значи, че набирате една войска - вземете кубче от запаса и го поставете в гарнизона си. Ако дадена войска е набрана чрез изпращане на Агент на Бойно поле, то тя може да бъде директно изпратена в конфликта.

Загуба на войска. Когато губите войска, върнете я в запаса си (не в гарнизона).

Задруга на Свободни. Можете да използвате този ефект, когато имате в игра една или повече *други* карти Свободни. Две карти с този ефект се активират една друга, без значение реда, в който са изиграни (вижте по-долу „В игра“).

Изчистване/чистене на карти. Когато трябва да изчистите карта, освен ако изрично не е написано друго, става въпрос за карта от ръката ви (не карта Интрига).



Контрол. Ако спечелите конфликт с награда контрол над поле (Аракийн, Картаг или Имперски басейн), поставете маркера Контрол върху флага под полето (измествайки маркер на опонент, ако има такъв). Когато бъде разкрита карта Конфликт за поле под ваш контрол, можете да изпратите една войска от запаса ви в конфликта.



Кражба на Интрига. Всеки опонент, който има четири или повече карти Интрига, трябва да ви даде една (на случаен принцип).



Ментат. Вземате Ментата и го поставяте върху вашия Лидер; можете да го ползвате като Агент по време на ход с Агент. Можете да вземете Ментата само от полето му на игралната дъска, а не от друго поле или от играч (освен ако не го получите като награда от конфликт; в такъв случай го вземате откъдето и да е и можете да го ползвате като Агент следващия рунд).



Меч. Всеки меч добавя 1 към военната ви сила в конфликт.

Отзоваване. Когато отзовете свой Агент, върнете го върху Лидера ви. Можете да го използвате по време на следващ ход с Агент в същия рунд.

Оттегляне. Когато оттегляте войска, преместете я от конфликта обратно в гарнизона.



Плащане на цена. Стрелката указва цена (отляво или отгоре на стрелката) и ефект (отдясно или под стрелката). Не можете да плащате цена повече от веднъж на ход. Ако не платите цената, не получавате ефекта. Не сте длъжни да плащате цена, ако не желаете.



Победни точки. Когато получите **победни точки**, преместете маркера си за резултат с една позиция нагоре по скалата за победа. Когато загубите победна точка - върнете маркера с една позиция надолу.



Получавате едно / две; губите едно влияние. Вие избирате към коя фракция (когато получавате 2 влияние не можете да изберете две различни фракции).



Получавате карта *Огънато пространство* от Резерва.



Премахвате карта от ръка, купа с изчистените карти или от игра. Върнете тази карта обратно в кутията - няма да я ползвате до края на тази игрална сесия (картите Резерв се връщат обратно в Резерва). Премахването на карти е по желание, освен ако не е част от цена или ако карта изрично ви казва да я премахнете след изиграване ѝ.

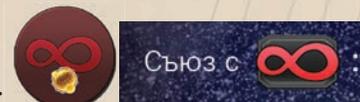


Пръстен с печат. Когато изиграете карта *Пръстен с печат* по време на ход с Агент, използвайте умениято Пръстен с печат (със съответния символ) на вашия Лидер.



Ресурси: солари, подправка и вода. Когато получите ресурс или платите с такъв като част от цена, вземете го или го върнете в банката (за солари и подправка получавате или плащате изобразената стойност).

Съюз. Получавате този ефект само ако притежавате маркера Съюз на изобразената фракция (в случая съюз с Космическото сдружение).



Теглите карта от колодата ви. Ако колодата ви е празна, размесвате купа с изчистените карти (намиращ се в запаса ви, вдясно на Лидера) и формирате нова колода, след което теглите карта.



Теглите карта от колодата Интриги. Можете да я погледате по всяко време, но я дръжте с лице надолу, докато не я изиграете.



Увеличавате влиянието си с посочената фракция: Императорът, Космическото сдружение, Бени Джесърит, Свободните.