

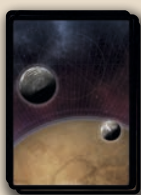
D U N A

I M P É R I U M

RODOVÉ LINIE



HRA OBSAHUJE



32 karet Impéria

5 se používá pouze s modulem CHOAM
2 se používají pouze s modulem technologie



18 karet intrik

1 se používá pouze s modulem CHOAM
2 se používají pouze s modulem technologie



Imperátorovy sardaukarské síly patří k nejsilnějším bojovníkům ve známém vesmíru a jsou stejně nemilosrdné jako oddané. Jejich oddanost si však za rozumnou cenu můžete od imperátora koupit...



9 vůdců

1 se používá pouze s modulem technologie



2 karty sřetu

1 sřetu I
1 sřetu II



Sardaukarští velitelé

7 plastových, 7 dřevěných
Použijte pouze typ, který preferujete



14 dovedností sardaukarských velitelů

KOMPONENTY PRO NĚKTERÉ VŮDCE



10 karet navigace
pro Kormidelníka Y'rkoona



Pole na herním plánu Tuekův síč
pro Esmara Tueka

Kostička taktiky
pro Chani



12 karet spleťných intrik
pro Pitera de Vriese
každá označená jeho symbolem



MODUL CHOAM



Pokud hrajete s modulem CHOAM ze hry *DUNA: IMPÉRIUM - POVSTÁNÍ*, použijte při přípravě také tyto komponenty.



5 karet Impéria
zamíchejte do balíčku Impéria

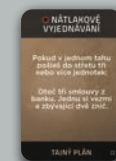


8 žetonů smluv
zamíchejte do stávajících smluv

Pokud používáte také
modul technologií
(viz strany 6-7)



Transporty CHOAMu
zamíchejte mezi ostatní
díky technologií



Nátlakové vyjednávání
zamíchejte do balíčku intrik

Pro hru s modulem technologie viz další komponenty a pravidla na stranách 6-7.

Smlouva **Uzavři libovolnou alianci** je dokončena, když si hráč vezme nový alianční žeton (který ještě nemá).

Hráč si nemůže vzít novou **okamžitou** smlouvu, pokud nemá kartu intrik, kterou by mohl zničit.



PŘÍPRAVA HRY

Při hraní s rozšířením *RODOVÉ LINIE* tyto kroky upravují a doplňují přípravu hry *DUNA: IMPÉRIUM - POVSTÁNÍ*.

1 Vezměte 7 sardaukarských velitelů, kterým dáváte přednost, buď dřevěné, nebo plastové. (Použijte pouze jeden typ, jejich počet je omezen schválně.)

Pět z nich umístěte na herní plán, po jednom na každé z následujících polí: Sardaukar, Svědomitá služba, Dodání zásob, Nejvyšší rada a Povolání záloh. Na každém poli ponechte místo pro umístění agenta během hry.

Pokud hrajete ve čtyřech hráčích, umístěte šestého sardaukarského velitele na pole Sněmovní síň. (V opačném případě jej vraťte do krabice.)

Umístěte posledního velitele sardaukarů do zásoby. (Používá se s kartou Impéria *Sardaukarská vlajka*.)

2 Zamíchejte 14 dovedností sardaukarských velitelů lícem dolů a položte je na hromádku poblíž herního plánu. Z ní vyložte čtyři dílky lícem nahoru.



3 Přidejte nové karty střetu k těm, které již máte.

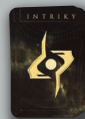
Ačkoli budete vybírat náhodně z více karet, stále vytvořte balíček střetu stejným způsobem: měli byste mít balíček deseti karet s **jednou kartou střetu I** nahoře, **pěti kartami střetu II** pod ní a **čtyřmi kartami střetu III** vespod.



Nepoužité karty střetu vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali.

4 Přidejte ostatní nové karty k těm, které již máte.

Patnáct nových karet intrik zamíchejte do balíčku intrik.



25 nových karet Impéria zamíchejte do balíčku karet Impéria (před vytvořením imperiální řady).

Osm nových karet vůdců přidejte k těm, které již máte. Při výběru vůdců si hráči mohou vybrat libovolnou kombinaci nových nebo stávajících vůdců.



2



Pro hry v jednom nebo dvou hráčích viz další komponenty a pravidla na stranách 8–9.

Pro hry v šesti hráčích viz další pravidla na straně 10.

Při hraní rozšíření *RODOVÉ LINIE* se základní hrou *DUNA: IMPÉRIUM*:

V kroku 1 umístěte pět sardaukarských velitelů na pole Konspirace, Bohatství, Zakřivený prostor, Nejvyšší rada a Povolání záloh. Ve čtyřech hráčích umístěte šestého sardaukarského velitele do Řečnické síně.



V kroku 2 odložte dvě dovednosti sardaukarských velitelů „Zuřivý“.

Přeskočte krok 3; nepřidávejte nové karty střetu.

V kroku 4 odložte všechny komponenty modulu CHOAM a také:

- **5 karet intrik:** Falešné rozkazy, Ovládnutí Arrakis, Informace zevnitř, Písečné vlny, Spící agent
- **7 karet impéria:** Arrakiská pozorovatelka, Eliminace spojenců, Svatá válka, Zpravodajský výcvik (2), Ukázat cestu, Zahalená rádkyne
- **3 karty vůdců:** Hrabě Hasimir Fenring, Gaius Helena Mohiamová, Liet Kynes

Pokud hráč použije kartu vůdce *Kormidelník Y'rkoon*, odložte kartu navigace, kterou vysílá nebo povolává zpět špeha.

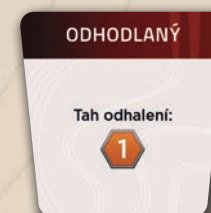
SARDAUKARŠTÍ VELITELÉ

RODOVÉ LINIE umožňují hráčům rekrutovat nový typ jednotky: mocné imperiální sardaukarské velitele.

POUŽITÍ SARDAUKARSKÝCH VELITELŮ

Pokud hráč během jednoho ze svých tahů vyšle agenta na pole na herním plánu, na němž se nachází sardaukarský velitel, může utratit 2 soláry, aby tohoto sardaukarského velitele **najal** a okamžitě **získal**. (Jedná se o efekt pole na herním plánu: hráč může utratit 2 soláry za sardaukarského velitele a využít další efekty pole a na kartách v libovolném pořadí, které si zvolí.)

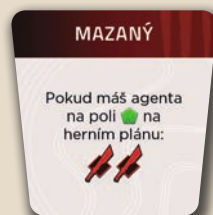
Kdykoli hráč **najme** sardaukarského velitele, získá také dovednost sardaukarského velitele. Vybere si jednu z možností lícem nahoru a položí ji do své zásoby (tak, aby byla viditelná pro všechny hráče). Nemůže si vybrat kopii dovednosti sardaukarského velitele, kterou již má. Poté, co si vybere, vyloží z hromádky novou dovednost, která ji nahradí.



Kdykoli hráč **získá** sardaukarského velitele, používá ho obvykle jako jakoukoli jinou vojenskou sílu:

- Může jej umístit do své pevnosti, nebo pokud zároveň vysílá agenta na bojové pole, může jej poslat do střetu.
 - Pokud se v průběhu hry nachází v hráčově pevnosti během vyslání agenta na bojové pole, může být jednou z „až dvou“ vojenských sil, kterou pošle do střetu.
- Jedná se o „jednotku“, která má ve střetu sílu 2.
- Po vyhodnocení boje a rozdělení odměn se vrátí do hráčovy zásoby.

Adéla provádí tah agentem a vysílá jej na pole Svědomitá služba. Spolu s dalšími efekty svého tahu zaplatí 2 soláry, aby z tohoto pole najala a získala sardaukarského velitele. Vybere si dovednost sardaukarského velitele Odhodlaný a umístí ji do své zásoby. Svědomitá služba není bojové pole, a tak umístí sardaukarského velitele do své pevnosti.



Ve svém dalším tahu agentem vyšle agenta na pole Povolání záloh. Zaplatí další 2 soláry, aby i z tohoto pole najala a získala sardaukarského velitele. Nemůže si znovu vybrat dovednost Odhodlaný, protože už jednu má, takže si vybere dovednost Mazaný. Opět umístí svého nového velitele sardaukarů do své pevnosti.

V jednom z dalších tahů agentem vyšle agenta na pole Arrakén. Do střetu pošle jednotku získanou z tohoto pole a dva velitele sardaukarů ze své pevnosti.

Velitele sardaukarů ze své zásoby hráč nezískává obvyklým způsobem. Místo toho může jednou v každém svém tahu (agentem nebo odhalením) zaplatit **2 soláry, aby získal velitele sardaukarů** ze své zásoby a umístil jej do své pevnosti (nebo do střetu, pokud v tomto tahu vyslal agenta na bojové pole). V tuto chvíli si nevybírání novou dovednost sardaukarského velitele (protože jej *nenajímá*).

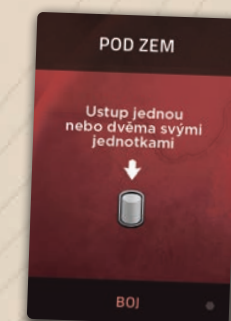
*Bedřich provádí tah agentem a vysílá jej na pole Dodání zásob. Zaplatí 2 soláry za najmutí sardaukarského velitele z tohoto pole a vybere si dovednost sardaukarského velitele. V zásobě má další dva sardaukarské velitele. Rozhodne se zaplatit další 2 soláry, aby jednoho z nich získal. (Nemůže zaplatit 4 soláry za získání obou, protože v každém tahu může získat pouze jednoho sardaukarského velitele ze své zásoby.) Nevybírání si další dovednost sardaukarského velitele, protože druhého sardaukarského velitele ze své zásoby **nenajal**.*

DOVEDNOSTI SARDAUKARSKÝCH VELITELŮ

Dokud má hráč ve střetu libovolný počet sardaukarských velitelů, jsou efekty **všech** jeho dovedností sardaukarských velitelů aktivní. Každá z nich hráči buď dává bonus při tahu odhalení, nebo přidává sílu při boji. Každou z nich lze využít v každém kole pouze jednou, i když má hráč ve střetu více než jednoho sardaukarského velitele.

Ve svém tahu odhalení získá Adéla 1 koření za dovednost Odhodlaný. (Nezíská 2 koření, i když má v konfliktu dva sardaukarské velitele.)

Během bojové fáze zahraje Adéla kartu intrik Pod zem. Může ustoupit jedním nebo oběma svými sardaukarskými veliteli (protože jsou to „jednotky“). Pokud však ustoupí oběma, nebude už mít v konfliktu žádné sardaukarské velitele, a nezíská tak žádnou sílu navíc za dovednost Mazaný.



DALŠÍ NOVINKY VE HŘE

ŠPIONI V UTAJENÍ



Tato ikona umožňuje hráči vyslat špiona podle běžných pravidel. Navíc může při jeho vyslání ignorovat špiony soupeřů. (Nemůže jej však umístit na stanoviště, na němž již má vlastního špiona.)

Když hráč během svého tahu agentem zahraje Arrakiskou pozorovatelku, může odložit kartu a vyslat špiona: buď na neobsazené pozorovací stanoviště, nebo na stanoviště obsazené špionem kteréhokoli soupeře (ale ne svým).



VELENÍ

Některé karty Impéria mají v sekci odhalení napsáno „Velení“ (6+). Pokud hráč v tahu odhalení vygeneruje 6 nebo více přízně, využije navazující efekt.

Když hráč odhalí kartu Věřím a zároveň během tohoto tahu odhalení vygeneruje 6 nebo více přízně (včetně 1 z karty Věřím), získá dvě jednotky. (Nemá-li jiné možnosti, jak vyslat tyto jednotky do střetu, musí je umístit do své pevnosti.)



BOJ



Tato ikona (která se už dříve objevila v rozšíření *Nesmrtelnost*) hráči umožní vyslat jednotky do střetu, jako by vyslal agenta na bojové pole. Může vyslat do střetu všechny vojenské síly, které v tomto tahu získá, a až dvě navíc ze své pevnosti. I když hráč během svého tahu získá dvě nebo více těchto ikon, stále může vyslat nejvýše dvě vojenské síly ze své pevnosti.

Pokud hráč odhalí kartu Taktiky narušení a rozhodne se ji zničit, může vyslat do střetu až dvě vojenské síly ze své pevnosti. Pokud hráč během tohoto tahu odhalení získá jednotky, např. pomocí karty Věřím z předchozího příkladu, může je také vyslat do střetu.



UNIVERZÁLNÍ IKONA BITVY



Ve hře *DUNA: IMPÉRIUM – POVSTÁNÍ* byla jen jedna karta s touto ikonou a pravidla říkala, že na konci hry hráč může spojit univerzální ikonu bitvy s libovolnou ze tří ikon bitvy, které má ve své zásobě. Rozšíření *RODOVÉ LINIE* přidává další univerzální ikony bitvy, takže je třeba pravidlo upřesnit:

Na konci hry hráč může spojit univerzální ikonu bitvy s libovolnou ikonou bitvy, kterou má ve své zásobě – buď jednou ze tří standardních ikon, nebo druhou univerzální. Otočí dvě karty se shodnými ikonami bitvy lícem dolů a získá 1 vítězný bod.

Po skončení hry má Štěpán ve své zásobě karty Propaganda a Bouře na jihu. Může je spojit mezi sebou a získat 1 vítězný bod, nebo každou z nich s vlastní standardní ikonou bitvy a získat 1 vítězný bod za každou z nich.



MODUL TECHNOLOGIE

Rozšíření **RODOVÉ LINIE** obsahuje mini rozšíření nazvané modul technologie, které poskytuje přístup k iksanským technologiím a strojům. Můžete je používat s modulem **CHOAM** ze hry **DUNA: IMPÉRIUM – POVSTÁNÍ** nebo bez něj, případně se hrou **DUNA: IMPÉRIUM**.

KOMPONENTY:

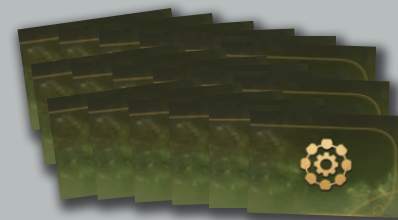
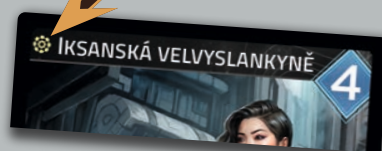


Deska Iksanského velvyslanectví



2 karty Impéria, 2 karty intrik a Kota Odax z Iksu

Tyto karty jsou označeny tímto symbolem.



18 dílků technologií

Pouze pro hru jednoho hráče
(viz strany 8-9)



4 karty rodu Hagal
a 1 karta rivala

PŘÍPRAVA HRY

Přípravu hry upravte následujícím způsobem:

A Desku Iksanského velvyslanectví položte vedle herního plánu.

Dílků technologií zamíchejte lícem dolů a rozdělte je do tří hromádek po šesti dílcích. Hromádky položte na tři pole na desce Iksanského velvyslanectví a poté otočte vrchní dílek z každé hromádky lícem nahoru.

V některých případech budete muset před zamícháním dílků některé z nich odložit. V takovém případě zbývající dílky rozdělte co nejrovnoměrněji do tří hromádek.

Pokud hrajete bez modulu **CHOAM**, odložte Transporty **CHOAMu**.

Pokud hrajete se hrou **DUNA: IMPÉRIUM** (a ne se hrou **DUNA: IMPÉRIUM – POVSTÁNÍ**), odložte dílky Pokročilá datová analýza, Zakázané zbraně, Letka ornitoptér, Věznice a Sledovací drony.



B Do balíčku intrik zamíchejte dvě dodatečné karty.



C Do balíčku karet Impéria zamíchejte dvě dodatečné karty.




D Hráči mají možnost si jako vůdce zvolit *Kotu Odax z Iksu*.



ZÍSKÁNÍ DÍLKŮ TECHNOLOGIE



Jediný způsob, jak získat technologii, je přes ikonu **získání technologie**. Hlavní způsob, jak získat technologii, je uveden na horní straně desky Iksanského velvyslanectví: během tahu, ve kterém hráč vyše agenta na pole na herním plánu , může získat **jednu** technologii. Počet technologií, které hráč může mít, není ničím omezen.


Chce-li hráč získat technologii, vybere si jeden lícem nahoru položený dílek z libovolné ze tří hromádek, zaplatí za něj uvedenou cenu v kořeni a poté jej položí do své zásoby (viditelně pro všechny hráče). Nakonec otočí další dílek na hromádce lícem nahoru. (Pokud je hromádka prázdná, bude po zbytek hry při získávání dílků technologií jednoduše k dispozici méně možností.)

Existují dva způsoby, jak snížit náklady na technologii, ty však nikdy nemohou být nižší než 0.

Deska Iksanského velvyslanectví. Deska Iksanského velvyslanectví nabízí slevu: pokud má hráč křeslo v Nejvyšší radě, každá technologie jej stojí o 1 kořen méně.

Sleva na technologii. Tato ikona je vyobrazena na některých kartách. Umožňuje hráči získat jednu technologii se slevou 1 kořen. Tuto slevu může kombinovat se slevou od Iksanského velvyslanectví, kterou získá za členství v Nejvyšší radě. (Slevy ze dvou nebo více těchto ikon však nelze kombinovat.)



Bedřich provádí tah agentem a vysílá jej na pole Nejvyšší rada (a zaplatí požadovaných 5 solárů). Položí svůj žeton radního na místo v Radě. Nejvyšší rada je pole typu , takže Bedřich může použít Iksanské velvyslanectví k získání technologie. Protože má nyní křeslo v Nejvyšší radě, stojí ho technologie o 1 kořen méně. Zaplatí 1 kořen, aby získal Iluminační koule, a umístí dílek do své zásoby. Ten mu okamžitě umožní získat jeden vliv dle vlastního výběru. Po zbytek hry se bude moci kdykoli podívat na vrchní kartu svého balíčku.

POUŽÍVÁNÍ DÍLKŮ TECHNOLOGIE

Technologie mají širokou škálu efektů: některé fungují při tahu odhalení, jiné při výhře ve střetu, na začátku kola, na konci hry atd.



Schopnosti s tímto symbolem se používají během jednoho z vašich tahů a lze je použít pouze **jednou za kolo** hry. Pokud hráč takovou technologii použije, dílek technologie otočí lícem dolů, aby bylo zřejmé, že už je použita. Na začátku dalšího kola (Fáze 1 – Začátek kola) jej opět otočí lícem nahoru a je možné jej opět použít.

Kombinace modulu technologií s rozšířením VZESTUP IKSU

Během přípravy můžete zkombinovat modul technologií s technologiemi z rozšíření **VZESTUP IKSU** a mít tak více technologií. Rozdělte všechny zamíchané dílky technologií co nejrovnoměrněji na tři hromádky.

Pokud použijete pouze technologie z rozšíření **VZESTUP IKSU** (bez dalších součástí tohoto rozšíření), odložte Odpařovací zařízení a Vojenské transportéry. Zbylých 16 technologií smíchejte s technologiemi z rozšíření **RODOVÉ LINIE**.

Chcete-li použít **všechny součásti** rozšíření **VZESTUP IKSU**, nepoužívejte desku Iksanského velvyslanectví z rozšíření **RODOVÉ LINIE**. Místo toho umístěte tři hromádky technologií na desku Iksu jako obvykle. (Pro získání slevy můžete využít pole Vyjednávání o technologiích, ale slevu od Iksanského velvyslanectví za přítomnost v Nejvyšší radě nezískáte.)

Pokud hrajete s celým rozšířením **VZESTUP IKSU**, nebudete moci během přípravy umístit dva sardaukarské velitele, protože jejich pole překryje překryvová deska CHOAM. Místo toho umístěte jednoho sardaukarského velitele na Bitevní loď. Pokud hrajete ve čtyřech hráčích, umístěte druhého velitele na pole Vyjednávání o technologiích (v opačném případě jej vraťte do krabice).



POPIS DÍLKU TECHNOLOGIE



- A** Cena v kořeni
- B** Název
- C** Efekt při získání
Tento efekt se vyhodnotí pouze jednou, když hráč technologii získá. Tento efekt mají jen některé technologie.
- D** Trvalý efekt
- E** Technologie, kterou může využívat rival (vedle ikony rozšíření).
Pro více podrobností viz stranu 9.

DODATKY K PRAVIDLŮM PRO JEDNOHO A DVA HRÁČE

Nová pravidla upravují interakci rivalů ve hře pro jednoho nebo dva hráče s prvky rozšíření *RODOVÉ LINIE*.

Pravidla na následující straně popisují, jak mohou rivalové získávat technologie při hře jednoho hráče. Při hře dvou hráčů nebo při hře bez technologií můžete následující stranu ignorovat a přečíst si pouze pravidla na této stránce.

PŘÍPRAVA HRY

Nové karty rivalů rozšiřují možnosti karet rivalů ze hry *DUNA: IMPÉRIUM – POVSTÁNÍ*.

Vůdkyni *Kotu Odax* z *Iksu* můžete použít pouze v případě, že hrajete hru jednoho hráče a používáte modul technologie.

6 nových karet rodu Hagal zamíchejte do balíčku rodu Hagal, ale použijí se pouze v některých případech:

2 karty *Tuekův síč* použijte pouze v případě, že hráč používá vůdce *Esmara Tueka*. (Tyto karty dávají rivalům přístup k tomuto poli na herním plánu.)

4 karty *Získání technologií* použijte pouze v případě, že hrajete hru jednoho hráče s modulem technologie. (Nepoužívejte je však, pokud hrajete s rozšířením *VZESTUP IKSU*.)

DALŠÍ HERNÍ KOMPONENTY



6 karet rodu Hagal

4 z nich se používají pouze s modulem technologie



6 karet rivalů

1 z nich se používá pouze s modulem technologie

SARDAUKARŠTÍ VELITELÉ

Rival nenajímá sardaukarské velitele z herního plánu, dokud nezíská svého mistra meče. Jakmile má soupeř mistra meče, jeho chování závisí na tom, zda používáte variantu hry „Zjednodušení rivalové“ pro dva hráče (popsáno na straně 4 dodatku k pravidlům pro rivaly v *POVSTÁNÍ*).



Při využití zjednodušené varianty:

- Pokud rival vyšle agenta na pole na herním plánu, na němž se nachází sardaukarský velitel, odstraní jej z herního plánu. (Vrátí jej do krabice.)

Při hraní BEZ zjednodušené varianty:

- Pokud rival vyšle agenta na pole na herním plánu, na němž se nachází sardaukarský velitel, a má alespoň 2 soláry, utratí je, aby tohoto velitele okamžitě najal a získal.
- Kdykoli může rival do konfliktu poslat jednotky, vždy nejprve pošle velitele sardaukarů.
- Rivalové nikdy nezískávají dovednosti sardaukarských velitelů. Místo toho má každý sardaukarský velitel, kterého má rival ve střetu, sílu 4. Na konci střetu však rival vrátí všechny své sardaukarské velitele ze střetu do krabice (nesmí být v této hře znovu použiti).

UPŘESNĚNÍ



Když rival umístí špiona v utajení, umístí ho na první dostupné pozorovací stanoviště v pořadí priorit frakcí na své kartě (ignoruje případné špiozny soupeřů).

Když rival musí přesunout špiona, zachází s ním, jako by vysílal nového špiona podle pořadí priorit frakcí na své kartě (na první dostupné pozorovací stanoviště jiné než to, ze kterého se musí přesunout). Pokud jsou všechna další pozorovací stanoviště obsazena, pak svého špiona ztrácí.

Když musí rival ztratit jednotku, vždy se rozhodne ztratit běžnou jednotku před ztrátou sardaukarského velitele. A zároveň platí, že ztratí jednotky z pevnosti (pokud je to možné) dříve než ze střetu.

Při hraní rozšíření *Rodové linie* se základní hrou *DUNA: IMPÉRIUM* se karty rivalů nepoužívají. Místo toho může ve hře jednoho hráče za dva z nových vůdců hrát protivník:



Esmar Tuek – Tuekův síč neumísťujte. (Hráč nepoužívá tohoto vůdce.) Když tento protivník aktivuje svůj pečetní prsten, vždy si vybere bonusové koření z pole s nejvíce bonusovým kořením (nebo celkovým kořením, pokud je jeho počet stejný). Pokud žádná pole nemají bonusové koření, ignorujte efekt jeho pečetního prstenu.

Piter de Vries – Používejte jeho pečetní prsten jako obvykle.

Sardaukarští velitelé: během hry jednoho hráče se protivník chová, jako by hráč hrál „BEZ zjednodušené varianty“ (viz výše); během hry dvou hráčů protivník používá pravidla „zjednodušené varianty“ (bez ohledu na to, zda získal svého mistra meče nebo ne).

HRA JEDNOHO HRÁČE S RIVALY A MODULEM TECHNOLOGIE

Ve hře jednoho hráče může rival získávat dílky technologií, avšak pouze ty označené v pravém dolním rohu symbolem rodu Hagal (vedle symbolu rozšíření *RODOVÉ LINIE*). Pokud se kdykoli na žádné z hromádek nenachází žádný dílek s tímto symbolem, odložte dílek z nejvyšší hromádky a odhalte nový. (Pokud je více hromádek stejně vysokých, odložte dílek z hromádky nejvíce nahoře.)



Ve hře **dvou hráčů** rival zcela ignoruje technologie. Nepoužívá se žádné z těchto pravidel.

Rival nezískává dílky technologií, dokud nezíská svého mistra meče. Jakmile získá mistra meče, začne hromadit kořeni na dílky technologií; neutrátí 7 kořeni za vítězný bod, pokud aktuální karta střetu není karta střetu III.

Když je v tahu agenta rivala odhalena karta rodu Hagal *Získání technologie*, získá rival nejdražší možný dílek technologie se slevou 1 kořeni. (V případě shody si vybere dílek technologie z hromádky nejvíce nahoře na desce Iksanského velvyslanectví.) *Kota Odax* z *Iksu* může také získávat technologie stejným způsobem, pomocí svého pečetního prstenu.



Když rival získá dílek technologie, funguje obvykle stejně jako u hráčů. Některé dílky však vyžadují konkrétní pokyny nebo vysvětlení:

Překladiště – Rival ignoruje efekt při získání.

Překladiště, Věznice, Výcvikové středisko – Rival získá efekty při odhalení ihned po dokončení tahu posledním agentem v každém kole. U dílků vyžadujících velení rival vždy získá bonus k velení.

Geneticky uzamčená schránka, Iluminační koule, Samoničící se zprávy, Přijímače – Rival využívá *pouze* efekty při získání. (U Geneticky uzamčené schránky si vybere dobrání karty intrik.)

Rychlé výsadkové lodě – Rival tento dílek otočí, když poprvé v kole vyše agenta na nebojové pole.

Sledovací drony – Rival tento dílek otočí během svého tahu při první příležitosti v každém kole, včetně okamžiku, kdy dílek získá. Když dílek otočí, získá 1 solár (ignoruje efekt zničení).

Hra jednoho hráče s rozšířením VZESTUP IKSU

Používejte odpovídající karty rodu Hagal z rozšíření *VZESTUP IKSU*, abyste určili, kdy rival získá technologii. Nezapomeňte, že rival technologie ignoruje, dokud nezíská mistra meče.



NOVÁ PRAVIDLA PRO HRU ŠESTI HRÁČŮ

Tyto úpravy umožňují hrát v šesti hráčích s využitím hry *DUNA: IMPÉRIUM – POVSTÁNÍ*.

PŘÍPRAVA HRY



Pět sardaukarských velitelů umístěte na herní plán, po jednom na každé z následujících polí: Vojenská podpora, Sněmovní síň, Dodání zásob, Nejvyšší rada a Povolání záloh. Umístěte šestého sardaukarského velitele na pole Sardaukar na desce imperátora. Umístěte posledního sardaukarského velitele do zásoby, jako obvykle.

Odložte dvě dovednosti „Zuřivý“.

Kvůli neobvyklé interakci s písečnými červy se **Liet Kynes nedoporučuje** pro hru šesti hráčů. Jinak si při výběru vůdců hráči mohou vybrat libovolnou kombinaci nových nebo stávajících vůdců.



Doporučení spojenci Muad'Diba:

Chani
Duncan Idaho
Esmar Tuek

Doporučení spojenci Shaddama IV. Corrina:

Hrabě Hasimir Fenring
Gaius Helena Mohiamová
Piter de Vries

Vůdcové, kteří mohou být na kterékoli straně:

Kormidelník Y'rcoon
Kota Odax z Iksu

SARDAUKARŠTÍ VELITELÉ

Muad'Dibův tým nemůže najímat ani získávat sardaukarské velitele. Když Muad'Dib nebo jeden z jeho spojenců vyšle agenta na pole na herním plánu se sardaukarským velitelem, může utratit **2 kořeni** (ne 2 soláry), aby si dobral kartu intriky a poté odstranil tohoto sardaukarského velitele ze hry a vrátil ho do krabice. Zničením *Sardaukarské vlajky* Muad'Dibův tým nic nezíská.

Když Shaddam najme sardaukarského velitele, je získán pro jeho aktivovaného spojence. Tento spojenec si do své zásoby vybere dovednost velitele sardaukarů. Sardaukarský velitel od této chvíle patří tomuto spojenci. Později, když se vrátí do zásoby, musí spojenec zaplatit za jeho získání v jednom ze svých tahů; Shaddam za něj zaplatit nemůže.

UPŘESNĚNÍ

Velitel týmu může získat žeton aliance pouze ze své osobní desky; pouze tak může splnit smlouvu „Uzavři libovolnou alianci“.

Při hře s modulem technologie:

Letka ornitoptér – Protože si velitel nemůže vzít do zásoby žádnou kartu střetu, nebude mít k dispozici žádné bojové ikony, které by tuto technologii mohly aktivovat.

Plastocelové čepele, Sardaukarské vrchní velení – Muad'Dibův tým může získat tyto technologie. (Využívají efekt získání.) Pokud má Shaddam některou z těchto technologií, může ji použít pouze při získání sardaukarského velitele (protože poté bude patřit jeho aktivovanému spojenci).

AUTOŘI

DIRE WOLF DIGITAL

Autor hry a vývoj

Paul Dennen,
Phil Amylon, Andy Clautice, Caleb Vance

Výkonný producent

Scott Martins

Umělecké vedení

Clay Brooks, Nate Storm

Grafická úprava

Leah Falin, Julianne Stone

Ilustrace na kartách

Derek Herring, Kenan Jackson, Raul Ramos

Výroba

Evan Lorentz

Dodatečné úpravy

Corey Burkhart, Justin Cohen, Kevin Spak, Jay Treat

ČESKÁ VERZE HRY

Překlad

Vladimír Smolík

Grafická úprava pravidel

Jakub Matlovič

Grafická úprava karet

Dire Wolf Digital

Jazyková úprava

Eliška Pospíšilová

Redakce

Daniel Knápek a Tomáš Taufer

GALE FORCE 9

Výroba a produktový manažer

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

Koproducent

John-Paul Brisigotti

Zvláštní poděkování všem, kteří se podíleli na tvorbě této hry:

Brian Herbert, Kevin J. Anderson, Byron Merritt a Herbert Properties, LLC

Naším obchodním partnerům v Legendary Entertainment

Všem báječným lidem z týmu Dire Wolf Digital a jejich přátelům a rodinám, kteří testovali *DUNU: IMPÉRIUM*.

A Franku Herbertovi, autorovi a tvůrci světa *Duny*, jehož jedinečná vize a představitost nás všechny inspirovala.



www.direwolfdigital.com

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

[@direwolfdigital.bsky.social](https://www.instagram.com/direwolfdigital)



REXHRY

www.rexhry.cz

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

[@rexhrycz](https://www.instagram.com/rexhrycz)



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

Vydavatel: DIRE WOLF DIGITAL


© 2025 Dire Wolf Digital, Inc. Všechna práva vyhrazena.

DUNA: IMPÉRIUM je vydána v licenci společnosti Gale Force Nine, která je součástí skupiny Battlefront Group.

DUNE © 2025 Legendary. Všechna práva vyhrazena.

PRŮVODCE IKONAMI A DODATEČNÁ PRAVIDLA



Získání dílku technologie - Hráč může získat **jednu** odhalenou technologii z jedné ze tří hromádek na desce Iksanského velvyslance. Musí zaplatit cenu v kořeni, dá si dílek do své herní oblasti a otočí další dílek v hromádce. (Tuto možnost má hráč pokaždé, když vyše agenta na pole s )



Tato verze ikony získání technologie poskytuje slevu 1 kořeni z ceny technologie.



Rodové linie - Tato ikona v pravém dolním rohu všech karet označuje, že jde o karty z tohoto rozšíření. Nemá žádný herní význam.



Boj - Hráč v tomto tahu může poslat jednotky do střetu, jako by vyslal svého agenta na bojové pole.

Velení (6+) - Tento efekt může hráč použít pouze v tahu odhalení, v němž získá 6 nebo více přízně.



Odlož - Hráč odloží libovolnou kartu z ruky. (Kdykoli je hráč vyzván k odložení karty, nesmí odložit kartu intrik, pokud není uvedeno jinak.)



Otoč - Hráč otočí dílek technologie lícem dolů a vyhodnotí její efekt. Na začátku dalšího kola se všechny dílky technologií otočí zpět lícem nahoru. (Technologie lze použít pouze jednou za kolo.)



Rivalova technologie - Používá se pouze ve hře jednoho hráče s modulem technologie a označuje dílek technologie, který může rival získat. Pro více podrobností viz stranu 9.



Špion v utajení - Hráč vyše jednoho špiona; při jeho umístění může ignorovat *špiony soupeřů*.



Modul technologie - Označuje karty, které se používají pouze při hře s modulem technologie. Pro více podrobností viz strany 6-7.



Znič libovolnou kartu intrik ze své ruky - Hráč odloží libovolnou kartu intrik z ruky.



Spletité intriky - Označuje kartu intrik, která se používá pouze při hře s vůdcem Piter de Vries.

UPŘESNĚNÍ

Chani - Během přípravy umístěte kostičku taktiky na pole odpovídající počtu hráčů na stupnici na kartě tohoto vůdce. Jakmile se žeton dostane na pole zcela vpravo, vraťte ho zpět na pole, na kterém začínal.

Pokud hráč ztratí nebo ustoupí s tolika jednotkami, že by překročil konec stupnice taktiky, stále se vrací na výchozí pole (a nepostupuje o další pole navíc).

Hrabě Hasimir Fenring - Při zničení karty intrik nezíská soláry.

Esmar Tuek - Během přípravy umístěte poblíž herního plánu pole Tuekův síč. Jedná se o pole s ikonou tvůrce, a proto se na něm hromadí kořeni.

Pomocí efektu svého *pečetního prstenu* může hráč umístit bonusové kořeni na Tuekův síč a poté ho získat pomocí agenta, kterého na ně vyše (to vše ve stejném tahu).

Zakázané zbraně - Pokud si u tohoto dílku technologie hráč vybere možnost, která poskytuje 3 meče, musí ztratit jeden vliv na frakci, kde má alespoň jeden vliv (pokud je to možné).

Flotila ornitoptér - Každá ikona bitvy, včetně těch univerzálních, musí být považována za ornitoptéru. To může způsobit, že po jejím získání může hráč okamžitě otočit všechny své dvojice karet s ikonami bitev. Dokud má hráč tuto technologii, nemůže použít karty intrik *Krispel* a *Pouštní myš* k získání vítězného bodu.

Kormidelník Y'rkoon - Hráč se může kdykoliv podívat na své lícem dolů otočené karty navigace. Ztrátou a opětovným získáním vlivu je možné dosáhnout 2 vlivů na stejnou frakci více než jednou, přičemž pokaždé je možné zahrát danou kartu navigace.