

DUNN

IMPERIUM

POVSTÁNÍ

PRŮVODCE POLI NA HERNÍM PLÁNU

Níže jsou v abecedním pořadí blíže vysvětlena herní pole.

Bojová pole jsou na herním plánu viditelně označena ikonou zkřížených mečů a ilustrací pouště. Pokud hráč vyšle agenta na bojové pole, může poslat do střetu libovolný počet vojenských sil získaných během současného tahu (včetně vojenských sil získaných ze zahraničních karet). Navíc může do střetu poslat až dvě další vojenské síly ze své pevnosti.

Ve hře pro šest hráčů obsahuje herní plán další pole. Jejich podrobný popis najdete na samostatném listu pravidel pro hru 6 hráčů.



Arrakén

Ikona agenta: Město
Bojové pole
Získej jednotku a dober si kartu. Hráč ovládající Arrakén získá 1 solár.



Dodání zásob

Ikona agenta: Kosmická gilda
Získej 1 vliv na frakci Kosmické gildy.
Získej 1 vodu.



Fremeta

Ikona agenta: Fremeni
Bojové pole
Získej 1 vliv na frakci Fremenu. Dober si 1 kartu.



Hluboko v poušti

Ikona agenta: Obchod s kořením
Bojové pole
Cena: 3 vody
Získej všechno bonusové koření nahromaděné zde na ikoně tvůrce. Navíc získej buď 4 koření, nebo pokud máš žeton tvůrcovských háků, přivolej dva písečné červy.



Imperiální pánev

Ikona agenta: Obchod s kořením
Bojové pole
Získej 1 koření a všechno bonusové koření nahromaděné zde na ikoně tvůrce. Hráč ovládající Imperiální pánev získá 1 koření.



Imperiální výsady

Ikona agenta: Landsraad
Podmínka: Musíš mít vliv 2 nebo více na frakci Imperátora.
Cena: 3 soláry
Pokud zničíš kartu intrik, můžeš si doberat kartu intrik. Povolěj zpět jednoho svého jiného agenta z herního plánu a dober si kartu.



Maxitrajler

Ikona agenta: Kosmická gilda
Bojové pole
Cena: 5 koření
Získej 1 vliv na frakci Kosmické gildy. Získej 5 jednotek.



Mistr meče

Ikona agenta: Landsraad
Cena: 8 solárů, pokud žádný hráč nemá svého mistra meče; 6 solárů, jakmile ho některý hráč má.
Na toto pole je možné vyslat agenta jen jednou za hru. Získej svého mistra meče (svého třetího agenta, který byl během přípravy hry umístěn vedle herního plánu). Umísti jej na svého vůdce. Po zbytek hry (včetně tohoto kola) máš k dispozici tři agenty.

Při hře šesti hráčů funguje toto pole jinak. Jeho podrobný popis najdete na samostatném listu pravidel Hra v šesti hráčích.



Nejvyšší rada

Ikona agenta: Landsraad
Cena: 5 solárů

Při prvním vyslání agenta na toto pole: Umístí na neobsazené křeslo v Radě (vpravo od pole) svůj žeton radního. Po zbytek hry během tahu odhalení získá 2 přízně.

Při každém dalším vyslání agenta na toto pole: Získej 2 koření, dober si kartu intrik a získej 3 jednotky.



Pánev Hagga

Ikona agenta: Obchod s kořením
Bojové pole
Cena: 1 voda

Získej všechno bonusové koření nahromaděné zde na ikoně tvůrce. Navíc získej buď 2 koření, nebo pokud máš žeton tvůrcovských háků, přivolej jednoho písečného červa.



Pouštní taktika

Ikona agenta: Fremen
Bojové pole
Cena: 1 voda

Získej 1 vliv na frakci Fremenů. Získej 1 jednotku a znič jednu kartu.



Povolání záloh

Ikona agenta: Landsraad
Cena: Vyber si 0 nebo 2 soláry

Získej 2 jednotky. Pokud zaplatíš 2 soláry, získáš také 1 vodu.



Přeprava

Ikona agenta: Obchod s kořením
Podmínka: Musíš mít vliv 2 nebo více na frakci Kosmické gildy.

Cena: 3 koření
Získej 5 solárů a získej 1 vliv na libovolnou frakci.



Přijetí smlouvy

Ikona agenta: Obchod s kořením
Dober si kartu. Pokud hrajete s modulem CHOAM, vezmi si smlouvu. Pokud už na herním plánu žádná není, nebo při hře bez modulu CHOAM získej 2 soláry.



Továrna na koření

Ikona agenta: Město
Bojové pole
Cena: Vyber si 0 nebo 1 koření
Získej 2 soláry, nebo 4 soláry, pokud jsi zaplatil 1 koření. Hráč ovládající Továrnu na koření získá 1 solár.



Sardaukar

Ikona agenta: Imperátor
Cena: 4 koření (3 koření při hře šesti hráčů)
Získej 1 vliv na frakci Imperátora. Dober si 1 kartu intrik a získej 4 jednotky.



Síť Tabr

Ikona agenta: Město
Bojové pole
Podmínka: Musíš mít vliv 2 nebo více na frakci Fremenů.

Získej buď 1 žeton tvůrcovských háků (pokud ho ještě nemáš) a naverbuj jednu jednotku a získej 1 vodu, nebo získej 1 vodu a můžeš odstranit žeton Štitového valu z herního plánu.



Sněmovní síň

Ikona agenta: Landsraad
Dober si kartu intrik.
Pokud máš na tomto poli agenta během tahu odhalení, získej 1 přízeň.



Svědomitá služba

Ikona agenta: Imperátor
Získej 1 vliv na frakci Imperátora.
Pokud hrajete s modulem CHOAM, vezmi si lícem nahoru otočenou smlouvu. Pokud už na herním plánu žádná není, nebo při hře bez modulu CHOAM získej 2 soláry.



Špionáž

Ikona agenta: Bene Gesserit
Cena: 1 koření
Získej 1 vliv na frakci Bene Gesserit. Dober si 1 kartu a vyšli 1 špiona.



Tajemství

Ikona agenta: Bene Gesserit
Získej 1 vliv na frakci Bene Gesserit. Dober si kartu intrik. Každý ze soupeřů, který má 4 nebo více karet intrik, ti musí dát 1 kartu intrik (náhodně vybranou).



Výzkumná stanice

Ikona agenta: Město
Bojové pole
Cena: 2 vody
Získej 2 jednotky a dober si 2 karty.

DUNN

IMPERIUM

POVSTÁNÍ

RIVALOVÉ - HRA V JEDNOM A DVOU HRÁČÍCH

Při hře jednoho nebo dvou hráčů se používají karty, které určují chování hrou řízených protihráčů (dále označovaných jako rivalové), se kterými soupeříte o ovládnutí míst na herním plánu a ve střetech. Každý rival je zastoupen kartou rivala, na které jsou uvedeny jeho strategické priority. Vysílání svých agentů řídí kartami rodu Hagal. Pokud rival dosáhne 10 nebo více vítězných bodů, spustí konec hry – a může vás i porazit!

DODATEČNÉ HERNÍ KOMPONENTY



37 karet rodu Hagal



10 karet rivalů

KARTY RIVALŮ

- A** Jméno
- B** Úroveň mistra meče
Čím nižší úroveň, tím náročnější je rival.
- C** Schopnost Pečetního prstenu
- D** Strategická schopnost
- E** Frakce
Ikony čtyř frakcí, jejichž pořadí ukazuje, které politické vztahy rival upřednostňuje.



PŘÍPRAVA HRY

V závislosti na počtu hráčů vyberte karty rivalů.

Hra jednoho hráče: Jako své rivaly vyberte dvě karty rivalů. (Pro první hru doporučujeme rivaly s hodnotou mistra meče 8 nebo vyšší.) Vyberte úroveň obtížnosti (z možností vpravo) a podle ní připravte hru.

Hra ve dvou hráčích: Jako společného rivala vyberte jednu kartu rivala. (Pro první hru ve dvou hráčích doporučujeme variantu Zjednodušení rivalové popsanou na zadní straně tohoto dvoulistu.)

Vyberte každému rivalovi barvu. Umístěte jednu z jeho kostek na spodní část počítadel vlivu každé z frakcí. Do jeho pevnosti umístěte tři jednotky (s výjimkou hry na obtížnost Žoldák) a zbytek do jeho zásoby. Umístěte do jeho zásoby dva jeho agenty a postavte jeho mistra meče (třetího agenta) vedle herního plánu (jako u kteréhokoli jiného hráče). Umístěte do jeho zásoby jeho tři špióny a 1 vodu.

Zamíchejte balíček karet rodu Hagal a položte jej poblíž rivala (rivalů). (Při hře jednoho hráče odstraňte před zamícháním z balíčku rodu Hagal kartu „Zamíchání“ označenou symbolem „2H“.)

V závislosti na počtu hráčů rozdejte karty cílů.

Hra jednoho hráče: Hráč a každý z rivalů začíná s náhodně rozdanou kartou cíle, stejně jako ve hře více hráčů.

Hra pro dva hráče: Rivalovi dejte kartu cíle Ornitoptéra a zbylé dvě náhodně rozdělte. (Při hře dvou hráčů rival nikdy nevlastní žeton prvního hráče.)

Obtížnost

Pro hru jednoho hráče jsou k dispozici čtyři úrovně obtížnosti:

Žoldák (Nováček): Vaši rivalové začínají bez jednotek ve svých pevnostech a vy začínáte s kartou intrik.

Sardaukar (Veterán): Žádné speciální úpravy.

Mentat (Expert): Stejně jako Sardaukar. Použijte pravidla pro varianty Silný útok, Odborné velení a Chytrá politika popsaná na zadní straně tohoto dvoulistu.

Kwisatz Haderach (Expert+): Stejně jako Mentat, navíc nemůžete v průběhu hry získat mistra meče.

RIVALOVY TAHY AGENTEM

Během Fáze 2: Tahy hráčů se rivalové střídají s ostatními hráči jako v běžné hře. Dokud má v zásobě alespoň jednoho agenta, provádí rival tah agentem. Rival nikdy neprovádí tah odhalení.

Hra jednoho hráče: Na konci kola se jako obvykle předá žeton prvního hráče po směru hodinových ručiček a rival s žetonem prvního hráče bude hrát jako první.

Hra ve dvou hráčích: Žeton prvního hráče se předává pouze mezi dvěma lidskými hráči. Rival je vždy považován za hráče sedícího po levici hráče s žetonem prvního hráče (v každém kole hraje *mezi* hráči).



Při rivalově tahu agentem otočte horní kartu z balíčku rodu Hagal. Ta určí, na které pole vyšle rival svého agenta, pokud je toto pole volné. Pokud volné není, kartu ignorujte a otáčejte další karty, dokud nebude možné agenta vyslat na volné herní pole.

Vždy když v balíčku rodu Hagal nejsou již žádné karty (nebo pokud je otočena karta *Zamíchání*), ihned zamíchejte karty rodu Hagal a vytvořte nový dobírací balíček.

Ve chvíli, kdy rival vyšle agenta na herní pole, ignorujte běžnou cenu a efekty daného herního pole. Vyhodnoťte pouze efekty na otočené kartě:

Rival se posune na počítadle vlivu dané frakce.

Rival získá jeden vliv na frakci odpovídající číslu, které je uvedeno ve spodní části karty Rivala.

Rival získá uvedený zdroj.

Rival použije schopnost Pečetního prstenu uvedenou na své kartě.

Za každou tuto ikonu získá rival jednu jednotku ze své zásoby. Pokud je na otočené kartě bojové pole, pošle rival získané jednotky do střetu. Jinak je umístí do své pevnosti.

Každý ze soupeřů, který má 4 nebo více karet intrik, musí dát 1 kartu intrik (náhodně vybranou) rivalovi.

Rival vyšle špiona na pozorovací stanoviště. Pokud není typ pole specifikován, pokusí se špiona vyslat na první dostupné pozorovací stanoviště frakce v pořadí priorit frakci na své kartě. Pokud jsou všechna čtyři pozorovací stanoviště frakcí obsazena, tento efekt ignorujte.

Tři karty rodu Hagal říkají *Umísti špiona* na konkrétní typ pole na herním plánu. Pokud jsou všechna pozorovací stanoviště u těchto typů polí obsazena, tento efekt ignorujte. Protože karty *Umísti špiona* nevysílají agenty na herní pole, odhalte poté rivalovi novou kartu rodu Hagal (lhostejno, vyslal-li s pomocí předchozí karty špiona, či nikoliv).

Rival získá žeton tvůrcovských háků a umístí jej do své pevnosti (pokud tak již neučinil).

Pokud již rival má tvůrcovské háky a žeton Štítového valu je dosud na herním plánu, odstraňte jej. (Tento efekt ignorujte, pokud rival nemá tvůrcovské háky.)

Vždy, když rival vyšle agenta na bojové pole, pošle do střetu i dvě jednotky ze své pevnosti, pokud je má k dispozici. Toto provedte, i pokud otočená karta sama nezískává žádné jednotky (například karta vysílající agenta na pole tvůrce na herním plánu).

Rivalové získávají a ztrácejí žetony aliance stejně jako hráči. Nezískávají však bonusy frakcí (za dosažení 4 bodů vlivu na počítadle vlivu).

Zvláštní pokyny

Některé karty rodu Hagal nařizují rivalovi vyslat agenta na jedno ze dvou polí, v závislosti na herní situaci.

Když rival odhalí kartu Přijmout smlouvu / Přeprava, zkontrolujte, kolik má vlivu na Kosmickou gildu. Když rival odhalí kartu Dodávka zásob / Maxitrajler, zkontrolujte, zda je aktuální úroveň karty střetu I, II nebo III. V každém případě vyšlete agenta na pole uvedené na kartě.



Jiné karty poskytují bonus rivalovi, který má alespoň 2 vlivy na určitou frakci. (Ačkoli rival vyšle agenta na pole, ať už bonus získá, nebo ne.)

Když rival odhalí kartu Povolání záloh, vyšle na toto pole agenta a získá jednu jednotku. Poté, pokud má alespoň 2 vlivy na Imperátora, získá 1 vliv na frakci, která je na kartě rivala uvedena jako druhá v pořadí.

POUŽÍVÁNÍ ZDROJŮ RIVALY

Rivalové získávají zdroje (soláry, koření, karty intrik a vodu) z karet rodu Hagal a jako odměny za střety. Rivalové nesbírají zdroje z polí na herním plánu ani z bonusů na počítadlech vlivu.

Rival nejprve nashromáždí zdroje, aby získal mistra meče. Jakmile celkový počet jeho zdrojů odpovídá hodnotě mistra meče, utratí tyto zdroje, aby získal svého mistra meče. Pokud má více zdrojů, než je potřeba k nákupu jeho mistra meče, utratí nejprve soláry, pak koření, pak karty intrik a nakonec vodu (příčemž si ponechá případné přebytky).

POLE TVŮRCE A PŘIVOLÁNÍ PÍSEČNÝCH ČERVŮ

Pokud by odhalená karta rodu Hagal vyslala agenta na pole tvůrce (Hluboko v poušti, Pánev Hagga nebo Imperiální pánev), postupujte podle pokynů na kartě. Při vyslání agenta na takové pole získá rival vždy bonusové koření. Další postup závisí na tom, zda má žeton tvůrcovských háků:



- Když rival vyšle agenta na pole Pánev Hagga nebo Hluboko v poušti a současně má žeton tvůrcovských háků, přivolá písečné červy, pokud je lze poslat do aktuálního střetu – jednoho z Pánve Hagga nebo dva z pole Hluboko v poušti.
- Pokud rival nepřivolá žádné písečné červy, získá místo toho základní koření z daného pole.

BOJ

Když začne Fáze 3: Boj, každý rival, který má ve střetu alespoň jednu jednotku, získá bonus k boji. V pořadí tahu otočte vrchní kartu z balíčku karet rodu Hagal. (Pokud otočíte kartu *Zamíchání*, podle pokynů znovu zamíchejte balíček a otočte novou.) Ignorujte vše, co je na odhalené kartě, kromě ikon meče ve spodní části. Posuňte rivalův ukazatel boje na počítadle boje o počet odhalených mečů. Hráči pak mohou před vyřešením boje zahrát karty boje.

Rivalové získávají odměny z karet střetů, stejně jako ostatní hráči, včetně zdvojnásobení odměn, pokud mají ve střetu alespoň jednoho písečného červa. Pokud zvítězí ve střetu, vezmou si kartu střetu a mohou získat vítězný bod ze shodných ikon bitev (otočením karet lícem dolů, jako to dělají hráči).

Rivalové mohou ovládnout pole na herním plánu a umístit ukazatel ovládnutí na vlajku pod ním. V dalších tazích získají bonus za ovládnutí, kdykoli tam hráči nebo rivalové vyšlou agenta. Navíc získají obranný bonus v podobě jedné jednotky, pokud je později odhalena karta střetu na tomto poli.

Kdykoli má rival na výběr při získávání vlivu, vybere si tu frakci, ve které ho má nejméně. V případě shody použijte seznam priorit frakcí ve spodní části karty rivala: vyberte tu ze shodujících se frakcí, jejíž ikona je více vlevo.

Kdykoli má rival možnost získat vítězný bod z karty střetu, vždy tak učiní, má-li potřebné zdroje (nebo, v případě bitvy o Arrakén, špiony, které by mohl povolát zpět).

Rivalové nikdy neuzavírají smlouvy. Kdykoli rival získá odměnu  z karty střetu, získá místo ní 2 soláry, ať už hrajete s modulem CHOAM, nebo ne.

Kupování vítězných bodů

Jakmile rival získá svého mistra meče, začne utrácet své zdroje, aby získal vítězné body. Kdykoli má rival dostatek těchto zdrojů, vymění je za vítězné body:



STRATEGIE



Rivalové nepovolávají zpět své špiony, aby se infiltrovali nebo shromáždili informace. Namísto toho kdykoli rival vyšle třetího a posledního špiona ze své zásoby, okamžitě povolá zpět ostatní dva špiony a aktivuje efekt strategie na své kartě rivala.



Karta rodu Hagal může způsobit, že rival ve svém tahu spustí svoji strategii před tím, než na pole na herním plánu vyšle svého agenta. Pokud díky svojí strategii získává jednotky a poté ve stejném tahu vyšle agenta na bojové pole, pošle tyto jednotky do střetu.

HERNÍ VARIANTY

Pokud chcete, můžete chování rivalů zpestřit těmito volitelnými pravidly.

Kostkami řízená imperiální řada (pro hry jednoho hráče)

Pokud máte k dispozici dvě běžné šestistěnné kostky, simuluje tato varianta získávání karet z imperiální řady vašimi rivaly.

Na konci každého vašeho tahu odhalení hodte dvěma kostkami. Počítejte karty v imperiální řadě zleva a odložte všechny karty odpovídající číslům, která jste hodili. Pokud padne 6, výsledek ignorujte a žádnou kartu neodkládejte. Pokud na obou kostkách padne stejný výsledek (1 až 5), odložte pouze jednu kartu.

Zjednodušení rivalové (pro hry dvou hráčů)

Doporučujeme pro hráče, kteří se chtějí zaměřit na vzájemnou konfrontaci.

Dvě karty rivalů jsou určeny pro hry dvou hráčů a nemohou zvítězit: *lady Amber Metulliová* a *Glossu „bestie“ Rabban*. Jakmile získají svého mistra meče, zrychlí se jejich obsluha, což zrychlí hru.

Kdykoli si *lady Amber* nebo *bestie* po získání svého mistra meče vezmou z herního plánu bonusové koření, odložte ho místo toho do banku.

Následující tři varianty jsou *povinné* při hře na obtížnost *Mentat (Expert)* nebo vyšší, ale pokud chcete, můžete je použít i v jiných hrách.

Silný útok

Pro zkušené hráče, kteří chtějí, aby rivalové byli v pozdější fázi hry silnější v boji.

Kdykoli se rival účastní střetu úrovně III, otočte **dvě karty** z balíčku rodu *Hagal* a přičtěte k jeho síle všechny meče z **obou těchto karet**.

Odborné velení

Díky této variantě jsou vaši rivalové při posílání vojenských sil do střetu vybíravější.

Při boji o kartu střetu I nebo II rival do střetu nepošle další jednotky, pokud již vede o alespoň tři vojenské síly. U karet střetů III bude rival opět posílat všechny své jednotky do střetu při každé příležitosti.

Rival vždy přivolá všechny písečné červy, které může, a teprve poté zkontroluje, zda má poslat jednotky.

Chytrá politika

Pro zkušené hráče, kteří chtějí, aby rivalové byli v pozdější fázi hry silnější na politické scéně.

Kdykoli rival odhalí kartu, která by vyslala agenta na jedno z polí frakce, na němž se neplatí žádná cena (*Poctivá služba*, *Dodání zásob*, *Tajemství* nebo *Fre-meta*), bude tuto kartu ignorovat a odhalí novou, pokud bude platit kterákoli z těchto podmínek:

- S touto frakcí již uzavřel alianci a vede před všemi ostatními hráči alespoň o 1 vliv.
- Na tuto frakci již má alespoň 2 vlivy a ztrácí alespoň 2 vlivy na vedoucího hráče na tomto počítadle.

KOMBINACE S NESMRTELNOSTÍ A VZESTUPEM IKSU

Pokud přidáváte rozšíření *VZESTUP IKSU* nebo *NESMRTELNOST* do hry jednoho nebo dvou hráčů, neměli byste kombinovat všechny karty rodu *Hagal* z rozšíření se všemi kartami rodu *Hagal* z *POVSTÁNÍ*. Doporučujeme:

VZESTUP IKSU: Odstraňte těchto 5 karet z *POVSTÁNÍ: Přijmout smlouvu / Přeprava* (2 kopie), *Povolání záloh* (2 kopie) a *Sněmovní síň*. Ze sady *VZESTUP IKSU* odstraňte kartu *Zakřivený prostor / Mezihvězdný obchod* a všechny karty, které jsou určeny pro jiný počet hráčů. (Pokud chcete, můžete si ponechat kartu *Zakřivený prostor / Mezihvězdný obchod* a nechat rivala vyslat agenta na pole *Dodání zásob*, kdykoli se pokusí jít na pole *Zakřivený prostor*.)

NESMRTELNOST: Při hře dvou hráčů nedochází k žádným změnám (protože všechny karty *NESMRTELNOSTI* jsou označeny „1H“). Pro hru jednoho hráče odstraňte z *POVSTÁNÍ* 1 kopii karty *Výzkumná stanice* a přidejte všechny 4 karty z *NESMRTELNOSTI*. Kdykoli odhalíte kartu *Kartágo* pro tah agentem rivala, ignorujte pole na herním plánu a ikonu jednotky, ale proveďte vše ostatní, co je na kartě uvedeno; poté odhalte další kartu, abyste určili, kam rival vyšle svého agenta.

DUNN

IMPERIUM

POVSTÁNÍ

HRA V ŠESTI HRÁČÍCH

Tajemný vůdce na Arrakis jménem Muad'Dib vede válku z hluboké pouště a ohrožuje zásoby nejcennější suroviny ve vesmíru: koření. A aniž by to imperátor věděl, Muad'Dib se uchází o samotný Trůn zlatého lva!

Ve hře pro šest hráčů vytvoří hráči dva týmy po třech hráčích a každý z týmů má svého velitele: Muad'Diba a Shaddama IV. Corrino. Čtyři další vůdci se rozdělí do dvojic a stanou se spojenci svých velitelů.

Každý hráč má svůj vlastní ukazatel bodů. Konec hry se spouští stejně jako v běžné hře. Bodový stav týmu je dán součtem bodů jednotlivých hráčů každého týmu.

Velitelé nemají vlastní armády ani nemohou vyhrát odměny za střet. Stále však mohou získávat vojenské síly! Kdykoli získají vojenskou sílu, získají ji pro jednoho ze svých spojenců. Navíc **každý spolek bojuje ve střetu samostatně**; síly dvou spojenců v jednom týmu se nesčítají. Tím pádem jsou na každé kartě střetu k dispozici všechny tři odměny, které se rozdávají jednotlivým spojencům. Pokud váš tým získá odměnu za první i druhé místo ve střetu, můžete to považovat za obdivuhodný výkon. Spojenci se však mohou domluvit, kdo bude usilovat o vítězství a kdo se pokusí získat další pozici!

DALŠÍ HERNÍ KOMPONENTY



6 bonusových žetonů
mistra meče



2 žetony aliance
velkorody
a okrajové světy



2 osobní desky

Deska imperátora pro Shaddama
Deska fremenů pro Muad'Diba



Dva balíčky 10 základních karet



Hráč za imperátora:

Přesvědčivý projev,
Síla Corrinů,
Důležité dodávky,
Musíme uspět!,
Zničující útok,
Imperiální
ornitoptéra (2),
Imperiální velení,
Hledání spojenců,
Pečetní prsten



Hráč Muad'Dib:

Vynucení poslušnosti,
Přesvědčivý projev,
Upoutat pozornost,
Volání pouště,
Omezený přístup
do landsraadu (2),
Hledání spojenců,
Pečetní prsten,
Ohrožení těžby koření,
Usúl

DALŠÍ KOMPONENTY HRÁČE



2 disky

1 ukazatel bodů
1 žeton radního



3 žetony agentů



Kostka frakce



3 špioni

Výše uvedené komponenty jsou světle modré pro hráče hrajícího za Muad'Diba (jak je zobrazeno) a šedé pro hráče hrajícího za Shaddama (není zobrazeno).

PŘÍPRAVA HRY

Hráči si před zasednutím ke stolu vyberou velitele a týmy. Velitelé se posadí naproti sobě, Muad'Dib k dolní části herního plánu („na Arrakis“) a Shaddam k horní části herního plánu („do landsraadu“). Spojenci pak sedí po obou stranách velitelů *soupeřů*, takže se hráči jednotlivých týmů pravidelně střídají po směru hodinových ručiček.

Poté doplňte nebo upravte běžné kroky přípravy podle těchto pokynů:

A Použijte zadní stranu herního plánu. Je na ní několik rozdílů, především jsou nahrazeny frakce Imperátora a Fremenů frakcemi Velkorodů a Okrajových světů.

Každý velitel si vezme jednu osobní desku a položí ji před sebe vedle své karty vůdce: Muad'Dib si vezme desku fremenů a Shaddam desku Imperátora.



Umístěte všech šest žetonů aliance na označené oblasti frakcí na počítadle vlivu. (Žetony fremenů a impéria jsou umístěny na osobních deskách příslušných velitelů.)



B Při vytváření balíčku střetu nepoužívejte žádné karty střetu I. Balíček by měl obsahovat pouze pět karet střetu II a čtyři zamíchané karty střetu III, což znamená, že hra bude trvat maximálně 9 kol.



C Je třeba použít modul CHOAM. (Viz strana 16 v pravidlech.) Do balíčků Impéria a intrik přidejte označené karty. Před zamícháním smluv odložte stranou dvě smlouvy sardaukarů, jak je popsáno na kartě vůdce Shaddama IV. Corrino.



E Muad'Dib a Shaddam si místo balíčku základních karet vezmou své základní balíčky velitelů.



Pro co nejautentičtější zážitek z příběhu doporučujeme, aby byli do týmů přiřazeni vůdci tak, jak je uvedeno níže. Nebojte se však vyzkoušet různé kombinace a hypotetické scénáře. (Lze použít i libovolné vůdce z předchozích produktů *DUNA: IMPÉRIUM*.)

Doporučení spojenci

Muad'Diba:

Gurney Halleck
Lady Jessica
Staban Tuek

Doporučení spojenci

Shaddama IV. Corrino:

Feyd-Rautha Harkonnen
Lady Margot Fenringová
Princezna Irulán

Vůdce, který může být na kterékoli straně:

Lady Amber Metulliová

G Velitelé (Shaddam a Muad'Dib) nedostávají stejné osobní komponenty, jaké dostávají spojenci. Nemají jednotky, ukazatele boje, ukazatele ovládnutí ani běžné agenty. Obdrží žetony špiónů a dva disky.

G¹ Místo běžných agentů obdrží velitelé sadu tří žetonů agentů. Začnou se dvěma žetony agentů s jednou šipkou a žeton se dvěma šipkami (jejich mistr meče) odloží k ostatním mistrům meče.



Všechny bonusové žetony mistrů meče také umístí k mistrům meče vedle herního plánu.



G² Velitelé umístí jeden disk na políčko „4“ na počítadle bodů (označené písmenem „V“). Každý spolek umístí jeden disk na políčko „1“ na počítadle bodů (označené písmenem „S“).



G⁴ Spojenci umístí jednu kostku frakce na spodní část každého počítadla vlivu na herním plánu jako obvykle. Na osobní desky velitelů kostku frakce spojenci neumísťují.

Velitelé umístí kostku frakce na spodní část počítadla vlivu na svou osobní desku.



H Karty cílů si dobírají pouze spojenci. Pokud si jeden tým dobře oba cíle s ikonou pouštní myši, hráč s cílem pouštní myši pro 4/6H si jej vymění se soupeřovým spojencem sedícím vedle něj, tak aby každý tým měl jeden cíl s ikonou pouštní myši a jeden cíl s ikonou krispelu.



NOVÉ HLAVNÍ KONCEPTY

AKTIVACE SPOJENCŮ

Velitelé obvykle používají karty a pole na herním plánu stejně jako ostatní hráči. Nemají však žádné jednotky, které by mohli získávat nebo posílat do střetu, ani žádné kostky na čtyřech počítadlech vlivu na herním plánu. Místo toho během každého svého tahu *aktivují* jednoho ze svých spojenců, který obdrží všechny efekty, které velitel nemůže použít přímo.

V tahu agentem je aktivovaný spouzenec určen šipkou na žetonu agenta, který velitel použije: buď spouzenec sedící vlevo, nebo vpravo (za bezprostředně sousedícím nepřítelem). Při použití žetonu mistra meče si velitel vybere, kterého spojence v daném tahu aktivuje.



V tahu odhalení si velitel vybere, kterého spojence aktivuje.

Aktivovaný spouzenec zaujme místo velitele, když má tento:

- získat nebo ztratit vliv na počítadlech vlivu na herním plánu.
- získat libovolné vojenské síly a rozhodnout o jejich poslání do střetu.
- vyhodnotit ikony mečů.

Muad'Dib vyšle agenta na pole Urputní válečníci, utratí 1 vodu a aktivuje svého spojence, Lady Jessicu. Muad'Dibova kostka frakce na počítadle vlivu fremenů se posune nahoru a lady Jessica získá dvě jednotky. Pole Urputní válečníci je bojové, takže lady Jessica může do střetu poslat jakoukoli z těchto jednotek a až dvě další vojenské síly ze své pevnosti.



V jednom z dalších tahů Shaddam pošle agenta na pole Špionáž, utratí 1 koření a aktivuje Feyd-Rauthu. Feyd-Rautha již měl 3 vlivy u Bene Gesseritu a nyní získává další, čímž se posouvá nahoru a získává jako bonus za alianci kartu intriky. Všimněte si, že kartu intriky jako bonus si dobere Feyd-Rautha, protože bonusového pole dosáhla Feyd-Rauthova kostka.

Pokud velitel během svého tahu odhalení aktivuje spojence, který ještě neodehrál svůj vlastní tah odhalení, může tomuto spojenci i přesto přidávat meče. Spouzenec nyní označí svou sílu a později, ve svém vlastním tahu odhalení, si ji případně zvýší (nebo nastaví svou sílu na 0, pokud v té době nemá v oblasti střetu žádné vojenské síly).

Velitel může aktivovaného spojence přimět k poslání jednotek nebo ústupu s nimi i poté, co tento spouzenec provede svůj tah odhalení. Spouzenec podle toho upraví pozici svého ukazatele boje. To může spojenci umožnit vstoupit do střetu, kterého se během svého vlastního tahu odhalení neúčastnil – v tomto případě jsou však všechny meče, které spouzenec během tohoto tahu odhalení získal, ztraceny kvůli nedostatku koordinace na bojišti.

KOMUNIKACE

Přestože je komunikace podporována, doporučuje se, aby spolu hráči stejného týmu nekomunikovali *soukromě*. To zahrnuje šeptání, posílání zpráv, ukazování karty spoluhráči atd. Toto pravidlo se snaží odrážet myšlenku, že v celém Impériu jsou špehové, kteří sledují každý váš krok.

Některé herní skupiny mohou zavést i jiná pravidla komunikace. Svou skupinu znáte nejlépe vy!

OSOBNÍ DESKY



Každý velitel má svou osobní desku se dvěma políčky, na která může poslat svého agenta jenom on. Pokaždé, když tak učiní, posune svou kostku frakce na počítadle vlivu na desce. Tato počítadla vlivu mají bonusy jako počítadla vlivu na herním plánu, ale bonusy zvýhodňují celý tým daného velitele.

- Kdykoli Muad'Dib dosáhne 1 nebo 3 bodů vlivu na počítadle vlivu fremenů, každý člen týmu získá zobrazenou odměnu, 1 koření nebo 1 vodu.
- Kdykoli Shaddam dosáhne 1 nebo 3 bodů vlivu na počítadle vlivu imperátora, každý člen týmu získá zobrazenou odměnu, 1 solár nebo možnost vyslat špiona.

Podobně každá osobní deska poskytuje veliteli vítězný bod, pokud dosáhne 2 bodů vlivu, a alianci (s příslušným vítězným bodem), když dosáhne 4 bodů vlivu.



Pouze Shaddam má vliv na frakci Imperátora a pouze Muad'Dib má vliv na frakci Fremenů. Spouzenec nikdy nemůže ovlivnit vliv na osobní desce svého velitele.

NOVÉ HLAVNÍ KONCEPTY (POKRAČOVÁNÍ)

SDÍLENÝ VLVIV A NOVÉ FRAKCE

I když velitelé nemají kostky frakcí na čtyřech počítadlech vlivu na herní desce, vliv na tyto frakce jim poskytují jeho spojenci. **Kterýkoli spojenec má na herní desce s frakcí největší vliv, dává svému veliteli stejný počet vlivu.** To platí i při aktivaci druhého spojence.

Muad'Dib hraje kartu Přípravu cesty a vysílá agenta do Kartága, přičemž aktivuje Gurneyho Hallecka. Gurney Halleck má pouze 1 vliv na frakci Bene Gesseritu. Ale protože Lady Jessica – Muad'Dibův druhý spojenec – má na frakci Bene Gesseritu 2 vlivy, Muad'Dib si dobere kartu.



Kvůli přidání dvou nových frakcí na herní plán se nyní dvě ikony frakcí vztahují ke dvěma různým frakcím. Pro požadavky nebo účinky jakéhokoli pole na herním plánu nebo na kartě:



Všichni čtyři spojenci a Muad'Dib používají frakci Velkorodů. Shaddam si vybere buď velkorody, nebo frakci Imperátora.



Všichni čtyři spojenci a Shaddam používají frakci Okrajové světy. Muad'Dib si vybere buď frakci Okrajových světů, nebo frakci Fremenů.



Když Gurney Halleck odhalí Šišaklí a získá efekt fremenského pouta, získá vliv na frakci Okrajových světů. Když Muad'Dib odhalí Šišaklího a získá efekt fremenského pouta, získá vliv buď na fremenů a posune svou vlastní kostku frakce na své osobní desce, nebo na okrajové světy a posune kostku frakce jím aktivovaného spojence na počítadle vlivu okrajových světů.

Shaddam vyšle agenta na pole Přehrava na herním plánu a aktivuje Feyd-Rauthu. (K tomu je třeba, aby alespoň jeden ze Shaddamových spojenců měl alespoň 2 vlivy na Kosmické gildě. Nemusí to být Feyd-Rautha!) Shaddam získá 5 solárů a jeden vliv dle vlastního výběru. Shaddam by mohl posunout jednu z kostek Feyd-Rauthy, ale místo toho se rozhodne získat jeden vliv na počítadle vlivu na své desce Imperátora.



TAHY HRÁČŮ

Frakce Velkorodů obsahuje dvě nové ikony, které mohou spoluhráči používat ke vzájemné pomoci.



Posily. Hráč získá tři jednotky, které podle svého uvážení rozdělí mezi oba spojence ve svém týmu. Kterákoli z těchto jednotek může být přidána do střetu.

Lady Jessica vyšle agenta na pole Vojenská podpora. Rozhodne se, že do své pevnosti přidá jednu jednotku a zbylé dvě získané jednotky získá Gurney. Ten přidá obě jednotky do střetu. Protože pole Vojenská podpora není bojové pole, Gurney nesmí v tomto tahu přidat do střetu žádné další jednotky.



Obchod. Vyberte si jednoho spoluhráče, se kterým budete obchodovat: každý z vás může tomu druhému předat 1 nebo více kusů od jednoho druhu „obchodního zboží“ (karty intrik, koření, vodu nebo soláry). Každý z dvojice se ale také může rozhodnout nepředat nic.

Princezna Irlán vyšle agenta na pole Ekonomická podpora, získá 1 koření a rozhodne se obchodovat se Shaddamem. Irlán dá Shaddamovi dvě své karty intrik a jednu si ponechá. Shaddam se rozhodne dát Irlán všechna 3 svá koření.

Později Muad'Dib zahraje kartu Vynucení poslušnosti. Protože již má svého mistra meče, rozhodne se tuto kartu zničit, aby mohl obchodovat s lady Jessicou. Muad'Dib jí předá jednu svou kartu intriky. Lady Jessica má málo zdrojů a rozhodne se Muad'Dibovi nedat nic.

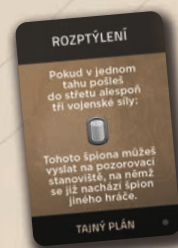
SDÍLENÍ VOJENSKÝCH SIL

Všechny vojenské síly a pevnost vlastněné aktivovaným spojencem jsou rovněž vlastněny velitelem tohoto týmu. Toto sdílení umožňuje aktivaci některých karet v tahu velitele.

Když velitel hraje kartu Chani, bystrá taktička v tahu agentem, dobere si kartu intrik, pokud má jeho aktivovaný spojenec ve střetu tři nebo více vojenských sil. Když hraje kartu Chani v tahu odhalení, může ustoupit dvěma jednotkami svého aktivovaného spojence a za to mu přidat čtyři meče.



Pokud velitel získá vojenské síly pro aktivovaného spojence, má se za to, že tyto vojenské síly získali oba, tedy velitel i aktivovaný spojenec. Podobně když jsou vojenské síly přidány do střetu v tahu velitele, má se za to, že tyto vojenské síly přidal velitel i aktivovaný spojenec.



Muad'Dib vyšle agenta na pole Urputní válečníci, aktivuje Gurneyho Hallecka a získá dvě jednotky pro Gurneyho Hallecka. Gurney se rozhodne přidat do střetu tyto i další dvě jednotky ze své pevnosti. Muad'Dib může hrát kartu Rozptýlení, protože se podílel na poslání těchto vojenských sil.

Všimněte si však, že karty střetu vyhrané spojenci nejsou spoluvlastněny veliteli.

TAHY HRÁČŮ (POKRAČOVÁNÍ)

Shaddamova trůnní řada

Imperátorova osobní deska a karta *Imperiální velení* umožňují Shaddamovi přesouvat karty z imperiální řady do speciální trůnní řady. Když tak Shaddam učiní, okamžitě imperiální řadu doplní novou kartou z balíčku Impéria.



Karty v trůnní řadě může získat pouze Shaddam a jeho spojenci (nikdy ne Muad'Dib ani jeho spojenci). Tyto karty již nejsou v imperiální řadě (a nemohou být ovlivněny kartami, jako je *Manipulace*). Počet karet v trůnní řadě je neomezený, a pokud hráč karty nezíská, zůstávají v řadě do dalšího kola.

MISTŘI MEČE

Každý hráč může svého mistra meče použít pouze jednou za hru. Pokud hráč vyslal svého mistra meče na pole na herním plánu, na konci kola ho vrátí zpět do krabice. Pokud hráč má mistra meče, ale během kola ho neposlal na pole na herním plánu, ponechá si ho a může ho použít v některém z příštích kol.



Když hráč získá mistra meče, získá také bonusový žeton mistra meče, který si ponechá po zbytek hry (i po použití samotného mistra meče). Umístí jej na herní plán. (Spojenci jej umístí do své pevnosti. Velitelé jej umístí na okraj oblasti střetu, blíže ke své straně herního plánu.) Jakmile má hráč na herním plánu svůj bonusový žeton mistra meče, získá 2 meče, kdykoli hraje tah odhalení.

X FÁZE 3: BOJ

KARTY BOJE

Hráči hrají karty boje v obvyklém pořadí po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu může velitel zahrát karty ve prospěch spojence, který má ve střetu alespoň jednu vojenskou sílu, a poté na tohoto spojence uplatnit jejich efekty. (Velitel nemůže „rozdělit“ jednu kartu boje mezi oba spojence.)

Muad'Dib hraje kartu Pochybné metody a aktivuje Gurneyho Hallecka. Muad'Dib se rozhodne, že Gurney ztratí 1 vliv na okrajové světy a získá celkem 5 mečů. Muad'Dib nemůže nechat ztratit vliv svého druhého spojence (toho, který nebyl aktivován). Mohl se však rozhodnout, že sám ztratí 1 vliv na fremeny.



Remíza mezi spojenci

Pokud jsou dva spojenci ze stejného týmu nerozhodně, může se jeden z nich rozhodnout přenechat druhému větší odměnu. Pokud se jim podařilo remizovat u odměny za třetí místo, přenechávající hráč nedostane nic.

Gurney Halleck a lady Jessica se během střetu umístí na prvním místě. Gurney Halleck přenechá vítězství lady Jessice. Jessica získá hlavní odměnu (a je považována za vítězku střetu). Gurney dostane odměnu za druhé místo.

KONEC HRY

Konec hry je spuštěn během fáze vyhodnocení kola, jako obvykle. Pokud má v této fázi kterýkoli z hráčů 10 nebo více vítězných bodů na počítadle bodů nebo pokud je vyčerpaný balíček karet střetu. Hráči nejprve zahrají všechny případně hratelné karty intrik Konec hry. Poté je vítězem vyhlášen tým s nejvyšším součtem bodů. V případě remízy sečtete zdroje každého týmu a vyhodnoťte shodu podle obvyklých pravidel.

Některé karty konce hry jsou pro velitele užitečné, jiné nikoli. Pokud má hráč v držení kartu konce hry, která je užitečná pouze jeho spoluhráči, doporučujeme mu použít akci poskytující ikonu obchodu!

- **Krispel, pouštní myš, ornitoptéra** – Velitel nemůže vlastnit žádné karty střetu, a nemůže je tedy použít na konci hry.
- **Zisky CHOAMu, Bezpečný obchod s kořením, Tajná aliance** – Toto jsou možné zdroje vítězných bodů pro velitele. U *Tajné aliance* nezapomeňte, že vliv velitele na frakci je vždy roven vyšší z hodnot vlivů jeho spojenců.



KOMBINACE S DALŠÍMI PRODUKTY Z ŘADY *DUNA: IMPÉRIUM*

Tato část popisuje, jak používat dříve vydané tituly *DUNA: IMPÉRIUM* při hře pro šest hráčů. Snažili jsme se pokrýt nejčastější otázky, ale mějte na paměti, že tyto produkty nebyly původně navrženy s ohledem na hru pro šest hráčů. Některé případy se proto mohou zdát neobvyklé nebo obtížně řešitelné. Pokud se setkáte se situací, na kterou se tato pravidla nevztahují, nejprve se podívejte na často kladené dotazy k *DUNĚ: IMPÉRIU* (na adrese www.duneimperium.com/FAQ). Pokud taková situace nastane během hry a potřebujete odpověď hned, má rozhodující slovo Shaddam. Být imperátorem známého vesmíru má své výhody.

Zatímco *POVSTÁNÍ* neobsahuje žádné karty s efektem „Ztratit jednotku“, jiné hry z řady *DUNA: IMPÉRIUM* takové karty obsahují. Když takový efekt spustí velitel, ztratí jednotky jím aktivovaný spojenec.

Ostatní hry z řady *DUNA: IMPÉRIUM* obsahují karty a komponenty, které se spouští při situaci „když zvítězíš ve střetu“. Tyto efekty velitelé nemohou používat, protože velitelé nikdy střety nevyhrávají.

DUNA: IMPÉRIUM

- **Zjednání úcty / Cena pro vítěze** – Pro velitele jsou zbytečné. (Vyměňte je!)
- **Bojová toptéra / Zkouška lidskosti** – Velitelé nevlastní jednotky během tahů ostatních hráčů, takže velitel nikdy nepřijde o jednotku kvůli kartě jiného hráče. V případě *Zkoušky lidskosti* musí velitel odložit kartu, pokud může.
- **Kwisatz Haderach** – Neumožňuje jinému hráči poslat agenta na osobní desku velitele.
- **Plány v plánech** – Velitel se může rozhodnout, že místo frakce na herním plánu použije frakci na své osobní desce se stejnou ikonou.
- **Hlas** – Hráč si může vybrat místo na osobní desce velitele.



NESMRTELNOST

Velitelé nepřidávají do svých balíčků dvě kopie karty *Experimenty* (ani žádné karty neodstraňují).

Velitelé nemají žeton výzkumu na počítadle výzkumu ani žeton Tleilaxu na počítadle Tleilaxu. Kdykoli velitelé aktivují ikonu výzkumu nebo získají ikonu Tleilaxu, výhody (včetně všech výsledných bonusů) získá jimi aktivovaný spojenec.

Velitel má stejné ikony genetického pokroku jako ten ze spojenců, který na počítadle výzkumu postoupil nejdále. To platí i při aktivaci druhého spojence.

Když velitel získá biologický vzorek, pochází ze zásoby jím aktivovaného spojence. Velitel může utrácet pouze biologické vzorky jím aktivovaného spojence (při placení ceny efektu na kartě v biologických vzorcích nebo při získání karty Tleilaxu).

Pokud hrajete s variantou Hra do 11 bodů, spojenci začínají na 0 vítězných bodech (místo 1). Velitelé však stále začínají na 4 vítězných bodech.

- **Podloučná dohoda** – Velitelé na konci hry neaktivují žádného spojence, takže efekt konce hry této karty jim nic nepřináší.



VZESTUP IKSU

Během přípravy hry dostane každý hráč jednu speciální smlouvu pro *VZESTUP IKSU*. Po přípravě hry zamíchejte 10 žetonů smluv pro rozšíření *VZESTUP IKSU* a každému spojenci dejte dva. Každý z nich si vybere jeden, který si ponechá, a druhý předá svému veliteli. Velitel si ponechá jeden z obou žetonů, které dostal, a druhý vrátí do krabice.

Pokud chce velitel umístit vyjednávače, vezme si jednotku ze zásoby jím aktivovaného spojence. Když může velitel získat technologii, může snížit cenu použitím vyjednávačů patřících jím aktivovanému spojenci.

Velitelé nemají přepravní lodě na počítadle přepravy, ale mohou přesunout přepravní loď svého aktivovaného spojence. Pokud velitel vrátí loď na spodní pole, aktivovaný spojenec získá všechny z toho plynoucí odměny. Pokud velitel získá jednotky pro aktivovaného spojence, má se za to, že tyto jednotky získali oba, tedy velitel i aktivovaný spojenec.

Když hráč spustí výplatu dividend na počítadle přepravy, všichni ostatní hráči získají 1 solár. (V pravidlech *VZESTUP IKSU* je uvedeno, že „soupeři“ získávají 1 solár, ale ve hře šesti hráčů se to vztahuje na vaše soupeře i spoluhráče.)

Velitelé nemají bitevní lodě, ale mohou je získat pro své spojence (podobně jako pro své spojence získávají jednotky).

Ikony infiltrace a podobné efekty umožňují infiltrovat kromě políček s nepřátelskými agenty také políčka s agenty vašich spoluhráčů.

- **Šaumurky** - Pokud hra skončí remízou, vyhrává tým, který má *Šaumurky*.
- **Záznamy vzpomínek** - Velitel se může rozhodnout, že místo frakce na herním plánu použije frakci na své osobní desce se stejnou ikonou.
- **Špionážní družice** - Protože vliv velitele na frakci je roven vyššímu z vlivů jeho dvou spojenců, bude pro něj obtížné splnit podmínku konce hry na této technologii. Stále však může zaplatit koření a zničit dílek, aby získal vítězný bod.



Varianta Epická hra

Epická hra z rozšíření *VZESTUP IKSU* v kombinaci s *POVSTÁNÍM* pro šest hráčů zabere většinu skupin více než 3 hodiny, ale doufejme, že poskytne epický zážitek (jak název napovídá).

Balíček karet střetu připravte podle pravidel Epické varianty (ke kartám úrovně III přidejte kartu *Ekonomická nadvláda*, celkem tedy 10 karet konfliktů).

Můžete se rozhodnout, zda do hry zahrnete i další karty konfliktů ze hry *VZESTUP IKSU*. Pokud je použijete, některé konflikty nemusí vítězi udělit ikonu bitvy.

Velitelé si nepřidávají do svých balíčků kopii karty *Vláda nad kořením* (ani žádné karty neodstraňují).

Každý hráč (včetně velitelů) si na začátku hry dobere jednu kartu intrik.

DALŠÍ IKONY



Startovní karta Muad'Diba – karty s touto ikonou jsou součástí základního balíčku hráče za Muad'Diba.



Posily. Hráč získá tři jednotky, které podle svého uvážení rozdělí mezi oba spojence ve svém týmu. Kterákoli z těchto jednotek může být přidána do střetu.



Startovní karta Shaddama – karty s touto ikonou jsou součástí základního balíčku hráče za Shaddama.



Týmová odměna. Každý hráč vašeho týmu získá uvedenou odměnu: 1 solár, 1 koření, 1 vodu nebo možnost vyslat špiona.



Obchod. Vyberte si jednoho spoluhráče, se kterým budete obchodovat: každý z vás může tomu druhému předat 1 nebo více kusů jednoho druhu „obchodního zboží“ (karty intrik, koření, vodu nebo soláry).

PRŮVODCE POLI NA HERNÍM PLÁNU PRO ŠEST HRÁČŮ



Ekonomická podpora

Ikona agenta: Imperátor
Získej 1 vliv na frakci Velkorodů a získej 1 koření. Poté si vyber jednoho spoluhráče, se kterým budeš obchodovat: každý z vás může tomu druhému předat 1 nebo více kusů jednoho druhu „obchodního zboží“ (karty intrik, koření, vodu nebo soláry).



Nevídané bohatství

Ikona agenta: Imperátor
Získej 1 vliv na frakci Imperátora. Získej 3 soláry.



Erg Habbanya

Ikona agenta: Obchod s kořením
Bojové pole
Cena: 1 voda
Získej 2 koření a všechno bonusové koření nahromaděné zde na ikoně tvůrce. Dober si kartu.



Urputní válečníci

Ikona agenta: Fremen
Bojové pole
Cena: 1 voda
Získej 1 vliv na frakci Fremenů. Získej 2 jednotky.



Kartágo

Ikona agenta: Město
Bojové pole
Získej jednotku a dober si kartu intriky.



Vojská podpora

Ikona agenta: Imperátor
Cena: 2 koření
Získej 1 vliv na frakci Velkorodů. Získej 3 jednotky, které podle svého uvážení rozděl mezi oba spojence ve svém týmu. Kterákoli z těchto jednotek může být přidána do střetu.



Kontroverzní technologie

Ikona agenta: Fremen
Cena: 2 koření
Získej 1 vliv na frakci Okrajových světů. Dober si kartu intrik, dober si kartu a znič kartu.



Výpravy

Ikona agenta: Fremen
Získej 1 vliv na frakci Okrajových světů. Uzavři jednu smlouvu (pokud už na herním plánu žádná není, získáš místo toho 2 soláry).



Mistr meče

Ikona agenta: Landsraad
Cena: 8 solárů, pokud žádný hráč dosud nezískal svého mistra meče; 6 solárů, jakmile ho některý hráč již získal.
Na toto pole je možné vyslat agenta jen jednou za hru. Získej mistra meče pouze na jedno použití. Hráč umístí svůj bonusový žeton mistra meče na herní plán. Až do konce hry bude vždy během svého tahu odhalení dostávat navíc 2 síly do boje.



Znalost pouště

Ikona agenta: Fremen
Bojové pole
Získej 1 vliv na frakci Fremenů. Dober si kartu a získej 1 koření.