

DUNE

IMPERIUM

INSURRECCIÓN

Arrakis. Dune. El Planeta del Desierto. Hogar del recurso más valioso del universo: la especia melange. Tras traicionar y destruir a la Casa Atreides, el Emperador Shaddam Corrino IV ha vuelto a entregar el control del planeta Arrakis a la Casa Harkonnen.

Pero un misterioso guerrero llamado Muad'Dib se ha hecho con el liderazgo de los Fremen, poniendo en peligro las maquinaciones del Emperador y sus aliados. Otras facciones se han percatado de esta situación y el conflicto en Arrakis ha alcanzado un punto crítico. Lo que empezó como una feroz enemistad entre Grandes Casas se ha vuelto algo mucho mayor. Numerosos individuos, desde humildes contrabandistas a las hermanas de la Bene Gesserit o el mismísimo Emperador, desempeñarán un papel esencial para decidir el futuro del Imperio. Como siempre, una cosa sigue siendo cierta:

Quien controla la especia, controla el universo...



A TRAVÉS DEL IMPERIO

DUNE: IMPERIUM — INSURRECCIÓN es un juego de construcción de mazos y colocación de trabajadores inspirado en elementos y personajes del universo de *Dune*, tanto de las películas de Legendary Pictures como de la célebre saga de novelas de Frank Herbert, Brian Herbert y Kevin J. Anderson.

Nota: el juego incluye una serie de líderes de algunas de las Grandes Casas. Para disfrutar de una experiencia de juego lo más fiel posible a la historia, no debería usarse más de un líder de una misma Casa en la misma partida. No obstante, el juego también está diseñado para poder utilizar combinaciones de líderes poco habituales y plantear escenarios de historia alternativa.

Esta página no contiene ninguna regla del juego, por lo que puedes saltártela si quieres. Pero si no estás familiarizado con el universo de *Dune* o quieres saber qué relación tienen los diversos elementos del tablero de juego con la historia, sigue leyendo.



Shaddam IV de la Casa Corrino es el despiadado **Emperador** del Universo Conocido. Ganarte su favor te permitirá aumentar tus riquezas y solicitar el apoyo de sus fuerzas militares de élite: los Sardaukar.



La **Cofradía Espacial** ostenta el monopolio de los viajes interestelares. Sus gigantescos cruceros pueden transportar suministros críticos y grandes cantidades de tropas, siempre que puedas pagar el alto precio en especia que piden por sus servicios.



Las intrigas y maquinaciones de la hermandad de las **Bene Gesserit** y sus planes, que abarcan generaciones, llegan a todas partes del Imperio, muchas veces sin conocimiento de nadie.



Las duras condiciones de vida en Dune han convertido a los **Fremen** en feroces guerreros. Tal vez quieras congraciarte con ellos para acceder al poder del desierto y la increíble capacidad de cabalgar gusanos de arena en la batalla.



El Emperador preside el **Landsraad**, el órgano de gobierno que representa a las Grandes Casas del Imperio. No es casualidad que los solaris sean aquí muy útiles para establecer contactos, ganarse favores o hacerse con alguna ventaja estratégica permanente.



La Combine Honnete Ober Advancer Mercantiles (o simplemente **CHOAM**) es una gigantesca organización comercial que abarca todo el Imperio. Cumplir sus contratos comerciales proporciona solaris, la moneda principal del Imperio, mientras que venderles especia aporta beneficios aún mayores y fortalece importantes pactos políticos.



Las **zonas habitadas** de Dune son lugares importantes desde los que iniciar cualquier campaña militar, puesto que en casi todos estos sitios es posible reunir tropas. Algunos de estos lugares (junto con «Depresión Imperial») están protegidos de los gusanos de arena por una formidable Muralla Escudo de sólida roca.



Los **desiertos** de Dune son donde se encuentra la sustancia más valiosa del Imperio: la especia melange. También son el hogar de los colosales gusanos de arena. Los recolectores de especia deben huir cuando se les aproxima alguno, pero quienes dominan las artes de los Fremen y sus garfios de doma disponen de otras alternativas...



COMPONENTES DEL JUEGO



Tablero de juego de doble cara



20 fichas de Agua



Fichas de Solaris
8 grandes (valen 5)
20 pequeñas (valen 1)



Fichas de Especia
7 grandes (valen 5)
20 pequeñas (valen 1)



Gusanos de arena
4 de plástico
y 4 de madera
Utiliza uno o ambos tipos, como prefieras



Indicador de Jugador inicial



4 fichas de Alianza



Muralla Escudo



4 Garfios de doma



18 cartas de la Reserva
10 La especia debe fluir
8 Preparar el camino



9 Líderes de dos caras
(incluido 1 que solo se usa con el módulo de la CHOAM)



44 cartas de Intriga
(incluidas 4 que solo se usan con el módulo de la CHOAM)



Ficha de Feyd
Se usa con el Líder Feyd-Rautha Harkonnen



Guía de casillas del tablero



69 cartas de mazo del Imperio
(incluidas 4 que solo se usan con el módulo de la CHOAM)



16 cartas de Conflicto
3 de Conflicto I
9 de Conflicto II
4 de Conflicto III



5 cartas de Objetivo

Para jugar con el módulo de la CHOAM, consulta los componentes y reglas adicionales indicados en la página 16.

COMPONENTES DE JUGADOR



Mazo inicial de 10 cartas

Contiene:

- Anillo heráldico (1)
- Argumento convincente (2)
- Búsqueda de aliados (1)
- Daga (2)
- Diplomacia (1)
- Dune, el Planeta del Desierto (2)
- Reconocimiento (1)



16 cubos



2 discos
1 indicador de Puntuación
1 ficha de Consejero



3 Espías



3 indicadores de Control



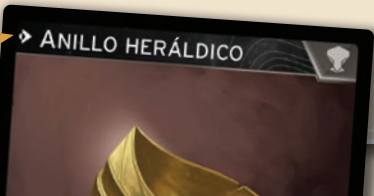
3 Agentes



Indicador de combate

Estos componentes son de un color distinto para cada jugador. Aquí solo se muestran los rojos.

Las cartas de mazo inicial se pueden reconocer por este símbolo.



¿Has jugado a *DUNE: IMPERIUM*? Entonces fíjate en este símbolo, porque indica en qué se diferencia *INSURRECCIÓN*.

Para partidas en solitario o de dos jugadores, mira los componentes y reglas adicionales en el suplemento de reglas para Rival.

Para partidas de seis jugadores, mira los componentes y reglas adicionales en el suplemento de reglas para Partidas de seis jugadores.



PREPARACIÓN

A Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa (mostrando la cara que aparece en la imagen) y luego dispón en él los siguientes componentes:

A¹ Coloca la ficha de la Muralla Escudo en la zona señalada debajo de la casilla del tablero «Refinería de especia».

A² Coloca las cuatro fichas de Alianza en las zonas señaladas de los medidores de Influencia de cada Fación (Emperador, Cofradía Espacial, Bene Gesserit y Fremen).

B Crea un mazo de Conflictos:
Separa las cartas de Conflicto según sus dorsos: Conflicto I, Conflicto II y Conflicto III.

Baraja las cuatro cartas de Conflicto III y colócalas **todas** ellas bocabajo en la zona señalada del tablero de juego.

Baraja las nueve cartas de Conflicto II y coloca **cinco** de ellas bocabajo encima de de las cartas de Conflicto III.

Baraja las tres cartas de Conflicto I y coloca **una** de ellas bocabajo encima de las cartas de Conflicto II.

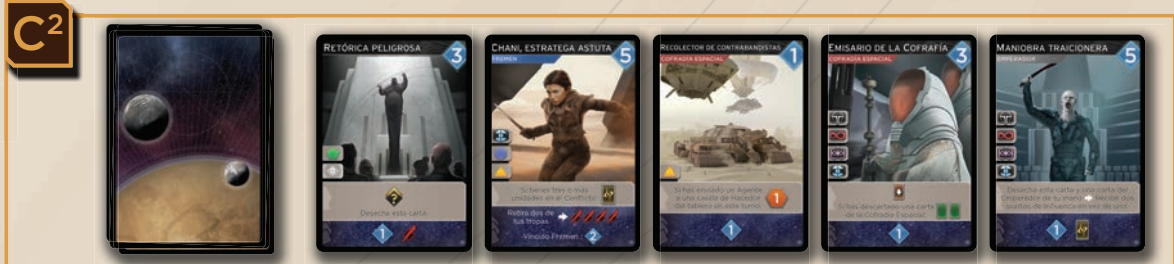
Ahora deberías tener en el tablero de juego un mazo de Conflictos compuesto por diez cartas, con una de Conflicto I encima del mazo, cinco cartas de Conflicto II debajo de ella y las cuatro cartas de Conflicto III en el fondo del mazo. Devuelve a la caja del juego todas las cartas de Conflicto restantes sin mirar cuáles son.

C Dispón las siguientes cartas a lo largo del borde del tablero de juego (si no estás utilizando el módulo de la CHOAM descrito en la página 16, omite todas las cartas señaladas con un .)

- C¹** Baraja el mazo de Intrigas y déjalo bocabajo.
- C²** Baraja el mazo del Imperio y déjalo bocabajo. Roba de él cinco cartas y déjalas bocarriba formando una Fila del Imperio.
- C³** Junto a la Fila del Imperio, pon las cartas de la Reserva dispuestas en dos pilas: una para las cartas de *Preparando el camino* y otra para las de *La especia debe fluir*.

D Cada jugador toma un Líder y lo deja frente a él (puedes escoger el Líder que prefieras o elegirlo al azar). No utilices a *Shaddam Corrino IV* a menos que estés usando el módulo de la CHOAM.

Los Líderes muestran entre uno y tres iconos después de sus nombres. Cuantos más iconos tiene un Líder, mayor es su complejidad estratégica. **En tu primera partida es recomendable** que cada jugador elija a un Líder con un solo icono.



E Cada jugador toma un mazo inicial de 10 cartas, lo baraja y lo deja boca abajo en su suministro, a la izquierda de su Líder.

Las partidas en solitario, de dos o de seis jugadores requieren preparativos adicionales. Para más detalles, consulta el suplemento de reglas pertinente (el de Rivalet o el de Partidas de seis jugadores).



F¹ Cada jugador toma 1 ficha de agua y la coloca en su suministro.

F² Crea un banco junto al tablero de juego que contenga todas las fichas de Especia y de Solaris, las fichas de Agua restantes y los Gusanos de arena que quieras utilizar (de madera, de plástico o ambos). Estos recursos son ilimitados, por lo que si alguno de ellos se agota, habrá que encontrar un sustituto adecuado. Añade también al banco las 4 fichas de Garfios de doma.

G Cada jugador elige un color y toma todos los componentes del color elegido.

G¹ Coloca dos de tus Agentes sobre tu Líder. Deja tu tercer Agente (tu Maestro de armas) junto al tablero de juego.

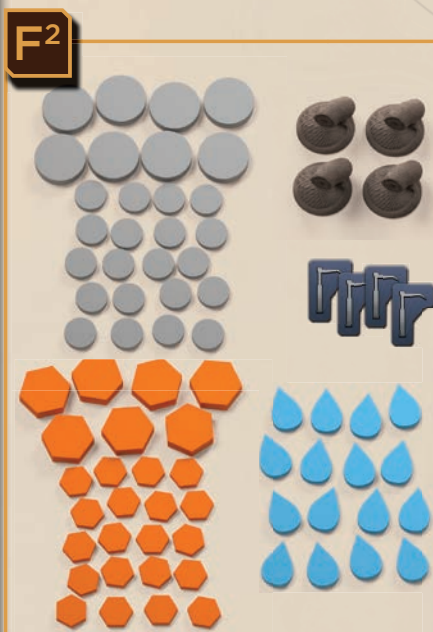
G² Coloca uno de tus dos discos en el medidor de Puntuación. En partidas de 4 jugadores, colócalo en la casilla 1. En todas las demás, colócalo en la casilla 0.

G³ Coloca tu indicador de Combate (con la cara que aparece a la derecha boca arriba) en la casilla 0 del medidor de Combate.

G⁴ Coloca cuatro cubos (uno en cada casilla) en las casillas de la parte inferior de los medidores de Influencia de las cuatro Facciones,

G⁵ Los doce cubos restantes representan tus tropas. Coloca tres cubos en una de las cuatro guarniciones circulares del tablero de juego (cada jugador los sitúa en la que tenga más cerca).

G⁶ Coloca los demás componentes de tu color en tu suministro, a la vista de todos los jugadores.



F¹, G⁶



E



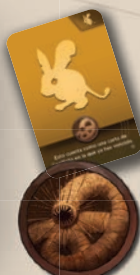
D, G¹



Cada jugador posee su propio suministro, cuyos componentes son similares a los de los demás jugadores.

H Baraja las cartas de Objetivo (en algunas aparece un «1-3J» o «4/6J» para indicar ese número de jugadores; omítelas si no se está jugando con dicho número, devolviéndolas a la caja del juego).

Cada jugador roba una carta de Objetivo al azar y la deja boca arriba en su suministro. Al jugador en cuya carta de Objetivo aparezca el indicador de Jugador inicial se le entrega dicho indicador.



En el paso A, no hay Mentat; en vez de eso se pone en el tablero la ficha de la Muralla Escudo.

En el paso C³, no hay cartas de *Espacio de pliegue*. Los Gusanos de arena y los Garfios de doma se ponen en el banco en el paso F². Los Espías se añaden a los componentes de cada jugador en el paso G. Las cartas de Objetivo se reparten en el paso H, y estas determinan quién será el jugador inicial.

RESUMEN DEL JUEGO Y CONCEPTOS IMPORTANTES

OBJETIVO

Eres el líder de una de las Grandes Casas del Landsraad (o algún otro individuo poderoso de la galaxia). Derrota en combate a tus rivales, ejerce tu influencia política y establece alianzas con las cuatro grandes facciones. Tus éxitos se contabilizarán en forma de **Puntos de Victoria**.



Siempre que ganes o pierdas un Punto de Victoria, desplaza tu indicador de Puntuación una casilla hacia arriba o hacia abajo en el medidor de Puntuación. Al final de cada ronda, si algún jugador ha alcanzado 10 o más Puntos de Victoria (o si el mazo de Conflictos está vacío), la partida finaliza y quien tenga mayor cantidad de Puntos de Victoria será el vencedor.

LÍDERES

Cada Líder posee dos capacidades diferentes y únicas.

La primera, la de la izquierda, se usa durante la partida tal como se explica en la carta del Líder.

La segunda, la de la derecha, está señalada con el icono de Anillo heráldico y se activa cuando juegas tu carta de *Anillo heráldico* en uno de tus turnos de Agente.



CONSTRUCCIÓN DE MAZOS

Empiezas la partida con un mazo de 10 cartas compuesto por las mismas cartas que los mazos de los demás jugadores. Añadir cartas a tu mazo y modificar su composición es un elemento fundamental de los juegos de construcción de mazos. En cada ronda, podrás adquirir nuevas cartas para añadirlas a tu mazo. Dado que las cartas tienen muchos efectos diferentes, el mazo y la estrategia de cada uno de los jugadores irán divergiendo en el transcurso de la partida.

Siempre que adquieras una nueva carta del Imperio o de la Reserva, la colocarás primero en tu **pila de descartes**. Cada vez que no puedas robar una carta porque tu mazo esté vacío, volverás a barajar tu pila de descartes para crear un nuevo mazo y luego seguirás robando según sea necesario.

También es posible **desechar** cartas, quitándolas de tu mazo para lo que quede de partida. Si eliminas estratégicamente las cartas más débiles de tu mazo, aumentarás las probabilidades de robar cartas más potentes con mayor frecuencia.

¡Las reglas normales de la partida pueden quedar invalidadas por todo tipo de cartas!

AGENTES

Empiezas la partida con dos Agentes (y puedes obtener un tercero durante la partida). Envías a tus Agentes a las casillas del tablero de juego, a veces para conseguir recursos, y otras pagando recursos para llevar adelante tu estrategia. Esto se explica a fondo en el apartado «Fase 2: Turnos de jugador», mientras que las casillas del tablero se explican en detalle en la Guía de casillas del tablero.

En *DUNE: IMPERIUM — INSURRECCIÓN* existe una estrecha relación entre los Agentes y las cartas: no puedes enviar un Agente a una casilla del tablero sin jugar primero una carta que te permita hacerlo.



En *INSURRECCIÓN* no hay Agentes Mentat.

FACCIONES

En *DUNE: IMPERIUM — INSURRECCIÓN*, las cuatro Facciones representan poderosas fuerzas de Dune y del resto del Imperio. Incrementar tu **Influencia** y establecer una Alianza con una o más de estas facciones es una de las principales rutas hacia la victoria. En el apartado «A través del Imperio» de la página 2 se ofrece una breve descripción de cada Facción.



Tus cubos de Facción empiezan la partida en la parte inferior del medidor de Influencia de cada Facción. Durante el transcurso de la partida, tu influencia sobre una Facción irá aumentando o reduciéndose según las cartas que juegues y las acciones que lleves a cabo. Cuando envías un Agente a una casilla del tablero de una Facción, obtienes 1 punto de Influencia con esa Facción, haciendo que tu cubo avance una casilla en su medidor de Influencia. Existen otros efectos del juego que también pueden hacer que tu cubo se desplace hacia arriba (y algunas veces hacia abajo) en el medidor de Influencia.

Cuando alcanzas los 2 puntos de Influencia con una Facción, obtienes 1 Punto de Victoria. Si caes por debajo de los 2 puntos de Influencia, pierdes ese Punto de Victoria.

Cuando alcanzas los 4 puntos de Influencia con una Facción, obtienes la bonificación indicada en esa casilla del medidor. Si caes por debajo de los 4 puntos de Influencia, no pierdes esa bonificación. Es posible, aunque poco probable, obtener la misma bonificación más de una vez si tu cubo retrocede y luego avanza en el medidor.

El **primer** jugador en llegar a tener 4 puntos de Influencia con una Facción obtiene también una **Alianza** con esa Facción. Dicho jugador toma la ficha de Alianza del medidor, la deja den su suministro y recibe el Punto de Victoria indicado en la ficha de Alianza. Si en algún momento ese jugador es sobrepasado por un adversario que logra situarse en una casilla **más elevada** del medidor, deberá entregar la ficha de Alianza a ese adversario y también perderá ese Punto de Victoria, que pasará a estar en posesión del adversario.



CARTAS DE INTRIGA



Las cartas de Intriga representan subterfugios, acuerdos secretos y giros inesperados: pueden proporcionar recursos como el agua o la especia, incrementar tu Influencia con una Facción, o incluso proporcionar Puntos de Victoria. Cada carta de Intriga indica cuándo puede jugarse, cuáles son sus efectos y si tiene algún coste o condiciones para poder jugarla.

Las cartas de Intriga se obtienen principalmente de casillas del tablero como «Secretos», «Sardaukar» y «Salón de actos» (pero encontrarás otras formas de obtenerlas en las cartas donde aparezca el icono de carta de Intriga). Debes mantener las cartas de Intriga boca-bajo y separadas de tu mazo, aunque las puedes mirar en cualquier momento. Revélalas a tus adversarios solamente cuando las juegues. Una vez se haya jugado y resuelto una carta de Intriga, déjala bocarriba junto al mazo de Intrigas, formando una pila de descartes.



Existen **tres tipos** de cartas de Intriga: las de Trama, las de Combate y las de Desenlace.

- Puedes jugar una carta de Intriga de Trama en cualquier momento de uno de tus turnos de Agente o de Revelación.
- Puedes jugar una carta de Intriga de Combate solamente durante el Combate.
- Puedes jugar una carta de Intriga de Desenlace solamente al final de la partida.



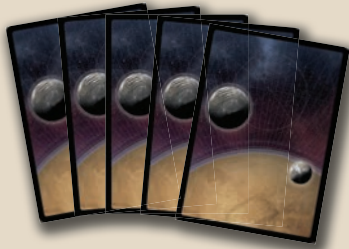
ESTRUCTURA DE LA RONDA

DUNE: IMPERIUM — INSURRECCIÓN se juega en varias rondas. Cada ronda consta de cinco fases. Por orden:



FASE 1: INICIO DE LA RONDA

Cada ronda comienza con la revelación de una nueva carta de Conflicto de la parte superior del mazo de Conflictos. Colócala bocarriba en la casilla situada junto al mazo de Conflictos, encima de todas las cartas de Conflicto de las rondas anteriores.



A continuación, cada jugador roba cinco cartas de **su propio** mazo, formando su mano para esta ronda.



FASE 2: TURNOS DE JUGADOR

Empezando por el jugador que posee el indicador de Jugador inicial, y prosiguiendo en el sentido de las agujas del reloj y de uno en uno, cada jugador realiza un turno.

Cuando sea tu turno, jugarás un **turno de Agente** o un **turno de Revelación**. Estos turnos se explican a lo largo de las cinco páginas siguientes. Normalmente, jugarás turnos de Agente hasta que te quedes sin Agentes por colocar y entonces jugarás un turno de Revelación. Ten en cuenta que los turnos de Agente son opcionales. Si así lo prefieres, puedes realizar un turno de Revelación mientras aún te quedan Agentes por colocar en vez de jugar un turno de Agente.

Una vez que hayas jugado un turno de Revelación, tus turnos se omitirán durante el resto de la fase, mientras los demás jugadores terminan de realizar sus turnos. Cuando todos los jugadores hayan llevado a cabo un turno de Revelación, esta fase se dará por concluida.

Durante esta fase puedes jugar cualquier **carta de Intriga de Trama** que tengas y hacerlo en cualquier momento de uno de tus turnos de Agente o de Revelación.

ANÁLISIS DE LAS CARTAS

Los efectos de cada carta de tu mazo se dividen en dos partes: un recuadro de Agente y un recuadro de Revelación. En cada uno de tus turnos, solo puedes utilizar los efectos pertenecientes a uno de estos recuadros: el de Agente durante un turno de Agente o el de Revelación durante un turno de Revelación.

A

B

C

D

E

F

G

Nombre

Facción
No todas las cartas pertenecen a una Facción.

Iconos de Agente

Recuadro de Agente

Recuadro de Revelación

Coste en Persuasión

Efecto de adquisición
No todas las cartas tienen un efecto de adquisición. Encontrarás más información sobre adquirir cartas en la contraportada de este reglamento.

A

B

C

D

E

NAVEGANTE

COFRADÍA ESPACIAL

Iconos de Agente

Recuadro de Agente

Recuadro de Revelación

Coste en Persuasión

Efecto de adquisición

TURNO DE JUGADOR - TURNO DE AGENTE



En un turno de Agente, juegas una carta de tu mano y la dejas boca-
rriba frente a ti, utilizándola para enviar un Agente que esté sobre tu
Líder a una casilla vacía del tablero de juego.
Dicha casilla debe tener en su esquina
superior izquierda un icono que coincida
con uno de los iconos de Agente que figuran
en la carta jugada (aunque los Espías, explica-
dos en la página 11, proporcionan un método
alternativo).



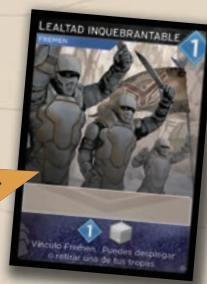
Debes elegir **un solo** icono de Agente que figure en tu carta; una carta no pue-
de enviar a más de un Agente.

**No puedes enviar un Agente a una casilla del tablero que ya está ocupada por
otro** (aunque los Espías, explicados a la página 11, proporcionan una manera de
obviar esto).

Debes pagar todos los costes y cumplir todos los requisitos que se mencio-
nen en la casilla que has elegido.

Además, es posible que el recuadro de Agente de la carta que has
jugado proporcione algún efecto cuando juegas esa carta duran-
te un turno de Agente (el recuadro de Revelación de la carta se
ignora durante los turnos de Agente).

Si en una carta no figura ningún icono de Agente, no puedes
jugarla durante un turno de Agente. Solo puedes revelarla
durante un turno de Revelación.



Costes de las casillas del tablero

Para enviar un Agente a ciertas casillas del tablero, debes pagar un coste.
Si no puedes pagar ese coste **inmediatamente** (antes de resolver cual-
quier efecto de la casilla o de la carta que has jugado), no podrás enviar
tu Agente a esa casilla.

Aquí se muestran las dos casillas Fremen del tablero
de juego. La casilla superior, «Tácticas del desierto»,
requiere que pagues 1 de agua para enviar un Agente
a ella.

La casilla inferior, «Fremochila», no tiene ningún
coste adicional.



Requisitos de Influencia

Para enviar un Agente a ciertas casillas del tablero, debes poseer suficien-
te Influencia con una Facción en particular.

- «**Privilegio imperial**» requiere tener 2 o más puntos de Influencia con el Emperador.
- «**Transporte de mercancías**» requiere tener 2 o más puntos de Influencia con la Cofradía Espacial.
- «**Sietch Tabr**» requiere tener 2 o más puntos de In-
fluencia con los Fremen.



Los distintos iconos de Agente son ocho:



La carta *Maestro de espías imperial* tiene 2 iconos de Agen-
te. El icono del Emperador te permite enviar tu Agente a
una de las dos casillas del Emperador del tablero de juego,
mientras que el icono de Espía te permite enviarlo a cual-
quier casilla del tablero conectada a un puesto de observa-
ción donde tengas un Espía.

Cuando juegas una carta y envías un Agente a una casilla del ta-
blero, recibes los efectos de esa casilla, **además de** los efectos des-
critos en el recuadro de Agente de la carta jugada. Si la casilla del
tablero pertenece a alguna de las Facciones, también desplazas tu
cubo una casilla hacia arriba en su medidor de Influencia. **Puedes
llevar a cabo todos estos efectos en el orden que prefieras.**

Los efectos de algunas cartas aparecen escritos, pero muchos
se representan mediante iconos. Consulta la Guía de casillas del
tablero para encontrar una explicación de todas las casillas del
tablero, y la contraportada del reglamento para ver una guía de
todos los iconos del juego, así como algunos términos adicionales.

Las flechas que aparecen en ciertas cartas y casillas del tablero
(→) indican que hay un coste (a la izquierda de la flecha o en-
cima de ella) que debes pagar para obtener el efecto (a la derecha
de la flecha o debajo de ella). Nunca estás obligado a pagar ese
coste, pero si no lo haces, no podrás recibir el efecto. Solo puedes
pagar el coste y recibir el efecto una sola vez durante tu turno.

*Cuando juegues Estación ecológica experimental, puedes
decidir no pagar 2 de agua para robar 2 cartas (pero no pue-
des pagar 4 de agua para robar 4 cartas).*



Hay casillas del tablero adicionales que
requieren tener 2 puntos de Influencia
con una Facción, y también hay un nuevo
icono de Agente (Espía).

TURNO DE JUGADOR - TURNO DE AGENTE (CONTINUACIÓN)

Unidades y Conflicto

Al comienzo de cada ronda, se revela la carta del Conflicto actual, la cual ofrece recompensas que los jugadores pueden disputarse en batalla. Los jugadores tendrán que desplegar unidades para luchar por estas recompensas. Hay dos tipos de unidades: tropas y gusanos de arena.

La expansión *EL AUGUE DE IX* incluye otro tipo de unidad: los acorazados.

 Cada vez que el icono de cubo aparece en una carta o en una casilla del tablero, reclutas una tropa. Toma una tropa de tu **suministro** y ponla en tu **guarnición** sobre el tablero de juego. Si te quedas sin tropas en tu suministro, no podrás reclutar más tropas hasta que alguna de ellas haya sido devuelta al suministro.

Las unidades no te ayudarán a ganar combates si permanecen ociosas en tu guarnición. Podrás desplegarlas en un Conflicto cuando envíes un Agente a una casilla de Combate. Las casillas de Combate son aquellas casillas del tablero en las que aparece una ilustración del desierto y unas espadas cruzadas. Aunque muchas de estas casillas aparecen en el propio planeta Dune, tres de ellas aparecen con alguna de las Facciones: una con la Cofradía Espacial («Crucero») y dos con los Fremen («Fremochila» y «Tácticas del desierto»).

Cuando envías un Agente a una casilla de Combate, puedes desplegar unidades en la zona de Conflicto, que es el espacio que hay en el tablero de juego en medio de las guarniciones. Puedes desplegar **algunas o todas** las unidades que has reclutado durante tu turno actual, tanto de la casilla del tablero como de la carta que has jugado, además de **hasta dos** unidades más de tu guarnición. La zona de Conflicto está dividida en cuadrantes, y deberías poner las unidades que despliegues en el cuadrante más cercano a tu guarnición.

 Cada vez que el icono de gusano de arena aparece en una carta o en una casilla del tablero, llamas y despliegas inmediatamente un gusano de arena en el Conflicto (los gusanos de arena nunca pueden estar en guarniciones). Se aplican dos restricciones para llamar gusanos de arena:

 Primero, el icono de gusano de arena suele estar precedido por el requisito de tener una ficha de Garfios de doma en tu guarnición (estas fichas pueden obtenerse en «Sietch Tabr»).

 Segundo, no se pueden llamar gusanos de arena a Conflictos protegidos por la Muralla Escudo (ver el apartado de «Lugares cruciales y la Muralla Escudo»).

Lugares cruciales y la Muralla Escudo

 Algunas cartas de Conflicto (que se explican con más detalle en el capítulo «Fase 3: Combate») representan enfrentamientos que se producen en uno de estos tres lugares de Dune: «Arrakeen», «Depresión Imperial» o «Refinería de especia» (según el título de la carta). Si vences en uno de estos Conflictos, tus recompensas incluyen hacerte con el control de esa casilla del tablero: toma un **indicador de Control** de tu suministro y ponlo sobre la bandera que aparece debajo de la casilla del tablero pertinente.

Mientras tu indicador de Control está en una de estas casillas, recibes la bonificación indicada cada vez que cualquier jugador (incluido tú) envía un Agente a ella. La bonificación consiste en 1 solari para «Arrakeen» o «Refinería de especia», y 1 de especia para «Depresión Imperial».

Cuando se revela una carta de Conflicto correspondiente a una casilla que ya controlas, recibes una bonificación defensiva: puedes desplegar en el Conflicto una tropa de tu suministro.

Estos tres lugares están resguardados de las tormentas y los gusanos de arena por una Muralla Escudo, cuya ficha se pone en el tablero durante la preparación. Mientras esta ficha siga allí, no se podrán llamar gusanos de arena a ningún Conflicto que se produzca en uno de estos tres lugares protegidos. Sin embargo, los jugadores tienen la posibilidad de abrir una brecha en la Muralla Escudo.

 Cuando el icono de detonación en la Muralla Escudo aparece en una carta o en una casilla del tablero, puedes retirar la ficha de Muralla Escudo de su sitio en el tablero (devolviéndola a la caja del juego). Cuando esta ficha haya sido retirada, será posible llamar gusanos de arena a *cualquier* Conflicto.



Los gusanos de arena son un nuevo tipo de unidad que se explica en los tres últimos párrafos a la izquierda. La Muralla Escudo protege contra su uso, tal como se explica en los dos últimos párrafos más arriba.

Espías

En el tablero hay varios **puestos de observación** donde los personajes pueden colocar Espías. Cada uno de estos puestos está conectado a una o más casillas del tablero.

 Cada vez que el icono de Espía aparece en una carta o en una casilla del tablero, puedes colocar un Espía de tu suministro en un puesto de observación vacío del tablero. Si no te queda ningún Espía en tu suministro cuando necesites colocar uno, puedes hacer retornar primero uno de tus Espías (sin generar ningún efecto por ello).

Algunos efectos que te permiten colocar un Espía (como el de la Líder *Dama Margot Fenring*, que se muestra a la derecha) especifican un icono de Agente en concreto que debe estar conectado al puesto de observación, o de lo contrario no podrás colocar el Espía.

 Cuando el icono de Retornar Espía aparece en una carta, puedes hacer retornar uno de tus Espías de un puesto de observación a tu suministro (esto suele ser un coste para generar algún efecto potente).

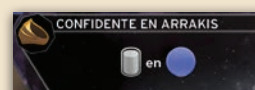
También se puede hacer retornar un Espía (sin el uso de un icono de Retornar Espía) para generar *uno* de estos dos efectos:

Infiltrarse: si quieres enviar un Agente a una casilla del tablero ocupada por otro jugador, puedes hacer retornar uno de tus Espías que esté en un puesto de observación conectado a esa casilla para ignorar al Agente del otro jugador y enviar tu Agente a esa misma casilla.

Recabar información: cada vez que envíes un Agente a una casilla del tablero, puedes hacer retornar uno de tus Espías que esté en un puesto de observación conectado a esa casilla para robar una carta. Debes decidir si haces esto inmediatamente después de colocar tu Agente (antes de recibir cualquier efecto de la casilla del tablero o de la carta que has jugado).

Si tienes a dos Espías en puestos de observación distintos pero que están conectados a la misma casilla del tablero, puedes hacer retornar a ambos Espías siempre que cada uno se utilice para generar un efecto diferente (Por ejemplo: si tienes Espías en dos puestos de observación de «Puesto de investigación», puedes hacer retornar a uno para Infiltrarse y al otro para Recabar información, pero no a ambos para Recabar información).

 El icono de Agente Espía te permite enviar un Agente a una casilla del tablero conectada a un puesto de observación donde tengas actualmente un Espía. No haces retornar el Espía para este propósito.



Juan juega Dune, el Planeta del Desierto para enviar un Agente a «Depresión Imperial» y recolecta la especia de esa casilla. Su carta no le proporciona ningún efecto adicional de turno de Agente.



La «Depresión Imperial» es una casilla de Combate. Juan no ha reclutado ninguna tropa con la carta que ha jugado ni tampoco mediante la casilla del tablero a la que ha enviado a su Agente, pero tiene tres tropas en su guarnición. Decide dejarse la piel en la batalla, por lo que despliega en el Conflicto dos tropas de su guarnición, que es la máxima cantidad permitida.



Alba juega Proveedor rebelde para enviar un Agente a «Arrakeen». Como tiene un Espía allí, decide hacerlo retornar para recabar información, con lo que roba una carta. El indicador de Control de Juan también está allí desde una ronda anterior, por lo que Juan toma 1 solari del banco.

Gracias a la casilla del tablero, Alba recluta una tropa y roba otra carta. Con Proveedor rebelde, recluta dos tropas adicionales porque ha hecho retornar un Espía en este turno.

Alba podría colocar en su guarnición las tres tropas que acaba de reclutar, pero «Arrakeen» también es una casilla de Combate y, como presiente la posibilidad de vencer a Juan, las despliega en el Conflicto junto con otra tropa más que ya tenía en su guarnición (si tuviera una segunda tropa en ella, también podría desplegarla).

Eduardo decide dedicar su turno a reforzar sus efectivos para combatir en una futura ronda. Juega Daga para enviar un Agente a «Reunir apoyo». Decide pagar el coste opcional de 2 solaris de esa casilla, por lo que recibe una ficha de agua y recluta dos tropas. Al no ser una casilla de Combate, no puede desplegar en el Conflicto ninguna de sus tropas, así que, en vez de eso, las sitúa en su guarnición.



Los Espías son un nuevo elemento del juego que se explica en esta misma página.

TURNO DE JUGADOR - TURNO DE REVELACIÓN

Cuando un jugador se queda sin Agentes para sus turnos de Agente (o cuando **elige** no usar a ninguno de los Agentes que le quedan), dicho jugador realiza un turno de Revelación, que consta de los siguientes pasos en el orden presentado: Revelar cartas, Resolver efectos de Revelación y Despejar la mesa.

REVELAR CARTAS

Revela todas las cartas que quedan en tu mano, dejándolas bocarriba y en juego frente a ti. Mantenlas separadas de las otras cartas que has jugado previamente en turnos de Agente.

RESOLVER EFECTOS DE REVELACIÓN

Ahora obtienes los efectos de los recuadros de Revelación de **todas** las cartas que acabas de revelar, pero no los de las cartas que has jugado anteriormente en esta ronda durante turnos de Agente.

Puedes resolver los efectos de Revelación en el orden que quieras. Además, puedes usar los puntos de Persuasión que hayas obtenido para adquirir nuevas cartas para tu mazo antes, durante o después de tus efectos de Revelación.



Calcular Potencia de Combate

Después de Revelar cartas, pero antes de Despejar la mesa, también debes calcular tu Potencia de Combate para esta ronda.

Cada unidad que tengas **en el Conflicto** contribuye a tu Potencia de Combate (las unidades que están en tu guarnición o en tu suministro no lo hacen). Cada tropa otorga 2 puntos de Potencia de Combate, y cada gusano de arena otorga 3 puntos.

 Cada espada que has revelado en tu turno de Revelación otorga 1 punto de Potencia de Combate.

Debes tener al menos una unidad en el Conflicto para poder tener Potencia de Combate. Si tu última unidad llega a ser eliminada, tu Potencia de Combate pasa a ser 0.

Cuando hayas calculado tu Potencia de Combate, dísela a tus adversarios y desplaza tu indicador de Combate a la casilla correspondiente del medidor de Combate. Si tu Potencia de Combate es superior a 20, dale la vuelta al indicador de Combate para que muestre la cara del «+20» y vuelve a empezar desde el principio del medidor.



DESPEJAR LA MESA

Toma todas las cartas que tienes frente a ti (procedentes de tus turnos de Agente y de Revelación) y déjalas en tu pila de descartes.

Adquisición de cartas

1 Los puntos de Persuasión que obtengas durante una ronda los podrás utilizar durante tu turno de Revelación para adquirir nuevas cartas para tu mazo. Puedes adquirir cualesquiera de las cinco cartas de la Fila del Imperio o de las cartas *Preparar el camino* o *La especia debe fluir* de la Reserva.

El coste de adquisición de una carta se indica en su esquina superior derecha. Puedes adquirir tantas cartas como quieras, siempre que tengas puntos de Persuasión suficientes para pagar su coste. Puedes combinar puntos de Persuasión procedentes de distintas fuentes (cartas y casillas del tablero) para adquirir una carta, y también puedes repartir puntos de Persuasión procedentes de una misma fuente para pagar distintas cartas. Los puntos de Persuasión no se representan con fichas porque no pueden conservarse para más adelante; todos los puntos de Persuasión que no gastes durante tu turno de Revelación se pierden.

Cuando adquieras una carta, ponla en tu pila de descartes, bocarriba y a la derecha de tu Líder. No podrás utilizar la carta adquirida de inmediato, sino que tendrás que barajarla junto con el resto de cartas de tu pila de descartes cuando te quedes sin cartas que poder robar.

En la Fila del Imperio siempre debe haber cinco cartas; cuando falte alguna, ocupa los espacios vacíos con cartas robadas de la parte superior del mazo del Imperio. Esto significa que, tras adquirir una carta, podrás a continuación adquirir la nueva carta que ha ocupado su lugar en la Fila del Imperio (si tienes suficientes puntos de Persuasión).

Juan realiza un turno de Revelación, mostrando las tres cartas que le quedaban en su mano: Flota de ataque, Preparar el camino y Proveedor rebelde.

Proveedor rebelde *posee un efecto por resolver*. Para ello, Juan toma 1 de especia del banco. Además, sus cartas también le proporcionan puntos de Persuasión y espadas.

Las cartas de Juan le proporcionan 3 puntos de Persuasión en total. Emplea 2 de estos puntos para adquirir Supervivencia en el desierto de la Fila del Imperio, poniéndola en su pila de descartes. Se roba una nueva carta del mazo del Imperio para llenar el espacio que ha quedado vacío en la Fila del Imperio. Aunque a Juan todavía le queda 1 punto de Persuasión, ninguna de las cartas disponibles cuesta menos de 2 puntos.

Juan tiene 2 tropas en el Conflicto, que le proporcionan una Potencia de Combate de 4. Las cartas que ha revelado en este turno le proporcionan 4 puntos más: 1 espada de Proveedor rebelde y 3 espadas de Flota de ataque. Sitúa su indicador de Combate en la casilla 8 del medidor de Combate.



Juan decide jugar una carta de Intriga, Aliados inesperados. Juan paga 2 de agua, retira la ficha de la Muralla Escudo del tablero y llama a un gusano de arena, que toma del banco y despliega directamente en el Conflicto. Con este gusano de arena sumado a sus fuerzas, Juan mueve su indicador de Combate de la casilla 8 a la 11, y luego descarta la carta de Intriga.

Por último, Juan toma las cartas que aún tiene frente a él y las deja en su pila de descartes.

La fase prosigue. Alba y Eduardo realizarán sus respectivos turnos de Revelación en algún momento posterior de la ronda, y Juan no hará nada más hasta la fase de Combate.



«Calcular tu Potencia de Combate» ya no es un paso explícito entre «Resolver efectos de Revelación» y «Despejar la mesa». Determinas tu Potencia de Combate en cualquier momento mientras resuelves efectos de Revelación, y la vas actualizando según sea necesario. Esta distinción permite que cartas como la del nuevo Líder *Gurney Halleck* mencionen tu Potencia de Combate durante tu turno de Revelación.

X FASE 3: COMBATE

El combate se resuelve durante esta fase, pero antes, los jugadores tienen la oportunidad de jugar cartas de Intriga de Combate.

CARTAS DE INTRIGA DE COMBATE

Empieza el jugador que posee el indicador de Jugador inicial y se prosigue en el sentido de las agujas del reloj. Los jugadores que tengan al menos una unidad en el Conflicto pueden jugar tantas cartas de Intriga de Combate como quieran o dejar pasar su turno.

No estás obligado a dejar pasar tu turno solo porque ya lo hayas hecho anteriormente en esta fase de Combate. Cuando todos los jugadores que participan en el Combate dejan pasar su turno **de forma consecutiva**, se procede entonces a resolver el Combate.

Si una carta cambia el número de unidades que un jugador tiene en el Conflicto o modifica de algún modo su Potencia de Combate, se deberá modificar en consecuencia la posición que su indicador de Combate ocupa en el medidor de Combate. Recuerda que, si no tienes ninguna unidad en el Conflicto, tu Potencia de Combate es 0.



RESOLUCIÓN DEL COMBATE



Las recompensas que figuran en la carta de Conflicto se entregan a los jugadores según su Potencia de Combate, que estará indicada en el medidor de Combate.

El jugador que tenga la mayor Potencia de Combate será el vencedor del Conflicto y recibirá la primera recompensa de la carta de Conflicto. El jugador con la segunda mayor Potencia de Combate recibirá la segunda recompensa. En las partidas de 4 o 6 jugadores, el jugador que tenga la tercera mayor Potencia de Combate recibirá la tercera recompensa. Con 3 o menos jugadores, la tercera recompensa solo se

utiliza en los desempates por la segunda posición, tal como se explica en el recuadro a la derecha. Por último, el vencedor toma la carta de Conflicto, la deja bocarriba en su suministro, y luego comprueba si hay alguna coincidencia de iconos de batalla (ver «Iconos de batalla» más abajo).

Si la Potencia de Combate de un jugador es 0, no recibe ninguna recompensa.

En la contraportada de este reglamento se ofrece una guía de los iconos que se utilizan en las cartas de Conflicto.

Una vez repartidas todas las recompensas, cada jugador retira sus tropas del Conflicto y las devuelve a su suministro (**no a su guarnición**). Todos los indicadores de Combate se sitúan en la casilla 0 del medidor de Combate, y los gusanos de arena que hubiera en el Conflicto se devuelven al banco.

Iconos de batalla

Hay tres iconos de batalla: Cuchillo crys, Ratón del desierto y Ornitóptero. Cuando venzas en un Conflicto y dejes esa carta en tu suministro, comprueba si tienes en tu suministro alguna otra carta de Conflicto u Objetivo bocarriba con ese mismo icono de batalla. De ser así, debes dejar ambas cartas bocabajo y obtienes 1 Punto de Victoria.



Empates

Cuando se dé un empate entre jugadores por la primera posición:

- Cada jugador empatado recibirá la segunda recompensa. Nadie vencerá ni pondrá la carta de Conflicto en su suministro.
- En las partidas de menos de 4 jugadores, no se otorgarán otras recompensas por el Conflicto. En las partidas de 4 o 6 jugadores, si al menos 3 jugadores empatan por la primera posición, no se otorgarán otras recompensas; sin embargo, si han empatado exactamente 2 jugadores por la primera posición, el resto de los jugadores competirán por la tercera recompensa.

Cuando se dé un empate entre jugadores por la segunda posición, cada jugador empatado recibirá la tercera recompensa. El vencedor del Conflicto conservará sus recompensas (y dejará la carta de Conflicto en su suministro), pero no se otorgarán más recompensas.

Los jugadores que empaten por la tercera posición no recibirán nada.

Recompensas duplicadas por gusanos de arena

Cuando recibas recompensas, si tienes uno o más gusanos de arena en el Conflicto, **duplicas las recompensas** que recibes. Casi todas las recompensas pueden ser duplicadas, (pero no el tomar el control de un lugar, ni tampoco los iconos de batalla de las cartas de Conflicto en las que venzas). Cuando una recompensa te ofrezca la opción de pagar un coste para recibir algo, puedes pagar ese coste una segunda vez para volver a recibir ese algo.

Si consigues esta recompensa con uno o más gusanos de arena, recibes 2 puntos de Influencia (sobre la misma Facción o sobre dos Facciones distintas) y también puedes pagar 3 de especia para obtener 1 Punto de Victoria, o 6 de especia para obtener 2 puntos.



Los iconos de batalla y las recompensas duplicadas por gusanos de arena añaden nuevas consideraciones estratégicas para el Combate. Después de recibir las recompensas, el vencedor del Conflicto pone la carta de Conflicto en su suministro y comprueba si hay alguna coincidencia de iconos de batalla. Los gusanos de arena se devuelven al banco tras el Combate.

Al empezar la fase de Combate, la Potencia de Combate de Juan es 11 y la de Alba es 9. Juan posee el indicador de Jugador inicial, pero al ver la ventaja que tiene en el Conflicto, decide dejar pasar su oportunidad de jugar cartas de Intriga de Combate.

Alba va a continuación y juega una carta de Intriga, Plan de contingencia, que le otorga 3 puntos más de Potencia de Combate, por lo que desplaza su indicador de Combate a la casilla 12.

Eduardo es el siguiente en el orden de los jugadores. No tiene ninguna tropa en el Conflicto, por lo que su Potencia de Combate es 0 y no puede participar en esta fase.

Ahora vuelve a tocarle a Juan. Aunque eligió dejar pasar su turno en un momento anterior de esta fase, ahora podría decidir jugar una carta de Intriga. Pero al comprobar sus cartas de Intriga y ver que ninguna de ellas es una carta de Intriga de Combate, decide volver a dejar pasar su turno.

Alba, segura de su victoria, también decide dejar pasar su turno.



Con sus 12 puntos de Potencia de Combate, Alba es la vencedora del Conflicto. La primera recompensa de la carta de Conflicto, Ocupar la Depresión Imperial, le proporciona 2 de especia, 1 tropa (reclutada de su suministro y colocada en su guarnición) y el control de «Depresión Imperial». Alba pone uno de sus indicadores de Control sobre la bandera que hay debajo de la casilla del tablero «Depresión Imperial».

Juan obtiene la recompensa por la segunda posición, duplicada porque tenía un gusano de arena en el Conflicto (lo que solo fue posible porque destruyó la Muralla Escudo previamente, durante su turno de Revelación), por lo que toma 4 de agua y 2 tropas (reclutadas de su suministro y colocadas en su guarnición).

Eduardo no recibe nada por este Conflicto. Su Potencia de Combate era 0 y, de todas formas, la tercera recompensa no está disponible en las partidas de 3 jugadores.

Como vencedora, Alba pone también la carta de Conflicto en su suministro. Si tuviera otra carta bocarriba con un icono de batalla de Ratón del desierto, pondría bocabajo ambas cartas y obtendría 1 Punto de Victoria. Pero como no la tiene, a partir de ahora tratará de vencer en algún otro Conflicto que tenga un icono de batalla de Ratón del desierto.

Por último, todas las tropas se quitan de la zona de Conflicto y se devuelven a los suministros de sus propietarios. El gusano de arena de Juan se devuelve al banco.



FASE 4: HACEDORES

En esta fase, la especia puede acumularse en las casillas de Hacedor del tablero. Comprueba cada una de las casillas del tablero con un icono de Hacedor: «Depresión Hagga», «Depresión Imperial» y «Desierto profundo» (en las partidas de 6 jugadores hay otra: «Erg Habbanya»). Si en la casilla no hay ningún Agente, toma 1 ficha de Especia del banco y ponla en esa casilla (en el lugar reservado para la especia adicional). Esta especia se añade a toda especia adicional que pueda haber ya allí de rondas anteriores.

Hay un Agente en «Depresión Imperial» (Juan lo puso allí en un momento anterior de la ronda), pero, como no hay ningún Agente en «Depresión Hagga» ni en «Desierto profundo», cada una de esas casillas recibe 1 ficha de Especia adicional. En «Desierto profundo» ya había 1 ficha de Especia adicional de una ronda anterior, por lo que ahora tiene 2 fichas de Especia adicionales.



FASE 5: RETORNO

Si algún jugador tiene 10 o más Puntos de Victoria en el medidor de Puntuación o si el mazo de Conflictos está vacío, se produce el Desenlace.

Si no hay ningún ganador, prepara la siguiente ronda:

- Los jugadores hacen retornar a sus Agentes, devolviéndolos a sus Líderes.
- Entrega el indicador de Jugador inicial al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj y luego empieza una nueva ronda desde la fase 1.

Nadie ha alcanzado 10 Puntos de Victoria, por lo que todos los Agentes de los jugadores se devuelven a los lugares correspondientes y el indicador de Jugador inicial se entrega, siguiendo el orden de las agujas del reloj, a Alba. Da comienzo una nueva ronda, con la fase 1.

DESENLACE

Primero, debes jugar y resolver todas las cartas de Intriga de Desenlace que tengas. Luego, quien tenga la mayor cantidad de Puntos de Victoria será declarado ganador de la partida.

Si se produce un empate, los criterios de desempate son, por este orden: cantidad de especia, de solaris, de agua y de tropas en la guarnición.

MÓDULO DE LA CHOAM

DUNE: IMPERIUM — INSURRECCIÓN incluye una miniexpansión llamada módulo de la CHOAM. Te recomendamos jugar al menos una vez sin este módulo para familiarizarte con el juego. Cuando conozcas bien las reglas, puedes añadir el módulo de la CHOAM para aumentar la profundidad estratégica.

PREPARACIÓN

Añade o modifica los siguientes pasos de la preparación:

- A³

Baraja los 20 contratos bocabajo, dale la vuelta a dos de ellos para dejarlos bocarriba y ponlos en las casillas indicadas en el tablero debajo de «Consejo del Landsraad». Pon los 18 contratos bocabajo restantes en el banco.
- C¹

Añade las cuatro cartas de Intriga adicionales a tu mazo de Intriga y barájalo.
- C²

Añade las cuatro cartas del Imperio adicionales a tu mazo del Imperio y barájalo.
- D

Uno de los jugadores tiene la opción de elegir a *Shaddam Corrino IV* como su Líder (aunque esto no es obligatorio).

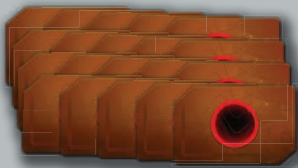


COMPONENTES



4 cartas del Imperio,
4 cartas de Intriga y
Shaddam Corrino IV

*Las cartas adicionales
muestran este símbolo.*



20 fichas de Contrato

Solo se usa con la
expansión *EL AUGE DE IX*
(ver más abajo)



10 fichas de Contrato
con dorsos diferentes

TOMAR CONTRATOS



Cuando juegues **sin** el módulo de la CHOAM, el icono de Contrato solo significa que recibes 2 solaris, tal como se explica en el tablero. Pero cuando juegues **con** el módulo de la CHOAM, este icono significa que debes tomar uno de los dos contratos bocarriba del tablero y ponerlo en tu suministro. Cuando hagas esto, pon otro contrato del banco bocarriba en la casilla donde estaba el que acabas de tomar. Si todos los contratos han sido tomados por jugadores, el icono vuelve a limitarse a darte 2 solaris.

COMPLETAR CONTRATOS

Un contrato representa tu promesa de cumplir un servicio para la corporación CHOAM. Tan solo cuando hayas cumplido dicha promesa recibirás un «pago».

- La mayoría de los contratos mencionan una casilla específica del tablero, y se completan enviando un Agente a esa casilla.
- Un contrato de **Recolección** se completa enviando un Agente a una casilla de Hacedor del tablero y obteniendo la cantidad de especia indicada durante ese turno (en total, incluyendo la recibida de fuentes que no sean la propia casilla).
- El contrato **Inmediato** se completa en el momento en que lo tomas.
- El contrato de **Adquirir** *La especia debe fluir* se completa cuando adquieres esa carta.



Cuando completes un contrato, comunícaselo a los demás jugadores, recibe las recompensas que se indican en él, y luego ponlo bocabajo. Deja ese contrato en tu suministro, pues ciertas cartas mencionan «contratos completados».

Si tomas un contrato relacionado con la casilla del tablero a la que ya has enviado tu Agente en este turno, deberás esperar a un turno posterior para completar ese contrato (es decir, debías estar ya en posesión del contrato en el momento en que enviaste tu Agente).

Combinar el módulo de la CHOAM con *EL AUGE DE IX*

La expansión *EL AUGE DE IX* reemplaza uno de los lugares del tablero de *INSURRECCIÓN* donde puedes tomar un nuevo contrato. Para compensarlo y facilitar el cumplimiento de contratos, *INSURRECCIÓN* incluye 10 contratos adicionales (con dorsos distintos) que solo se utilizan cuando se juega con *EL AUGE DE IX*.

Tras preparar los 20 contratos normales, baraja los 10 contratos de *EL AUGE DE IX* y entrega dos de ellos a cada jugador. Todos los jugadores miran los dos contratos que han recibido y eligen simultáneamente con cuál de ellos desean **empezar la partida** (dejándolo bocarriba en su suministro). Todos los demás contratos de *EL AUGE DE IX* se devuelven a la caja del juego.



ACLARACIONES

Dama Jessica — Empiezas la partida con este lado (no el de Reverenda Madre Jessica) bocarriba.

Dama Margot Fenring / Princesa Irulan — Se considera que «llegas» a Influencia 2 incluso si avanzas más allá de esa casilla porque recibes varios puntos de Influencia simultáneamente. También es posible llegar a Influencia 2 con una Facción varias veces a lo largo de la partida si pierdes Influencia con ella y luego la recuperas, aunque solo llegas a Influencia 2 si te mueves *hacia arriba* en el medidor de Influencia, no hacia abajo.

Emisario de la Cofradía — Debes descartar una carta cuando juegues esta durante un turno de Agente.

Favor de la Cofradía Espacial — Mover esta carta de su estado en juego a tu pila de descartes durante el paso de «Despejar la mesa» no activa la capacidad de descarte.

Feyd-Rautha Harkonnen — Durante la preparación, pon la ficha de Feyd en la casilla más a la izquierda del medidor de Entrenamiento impreso en este Líder. Cuando la ficha llegue a la casilla más a la derecha, permanecerá allí durante el resto de la partida.

Shaddam Corrino IV — Cuando juegues tu Anillo heráldico para enviar un Agente a una casilla del tablero, la restricción «Emperador de los Mundos Conocidos» para desplegar unidades en el Conflicto tiene efecto inmediatamente.



Estas aclaraciones pertenecen a las cartas de *INSURRECCIÓN*. El módulo de la CHOAM que se explica en la página anterior es un elemento completamente nuevo.

CONSEJOS DE ESTRATEGIA

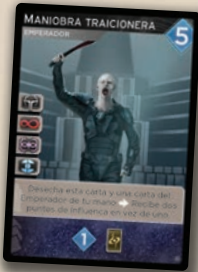


En Dune, el agua es tan rara como valiosa y resulta esencial para recolectar la preciada especia. La Cofradía Espacial puede proporcionarte suministros cruciales si necesitas ayuda. Otra opción consistiría en ganarte los favores de los Fremen y visitar el Sietch Tabr.

La especia es una sustancia versátil con múltiples usos. Tres Facciones te proporcionarán valiosos servicios a cambio de distintas cantidades de especia.



Los solaris son la moneda del Imperio y el lubricante para la maquinaria del Consejo del Landsraad. Ya estés buscando hacerte con los servicios de un Maestro de armas u obtener un asiento en el Alto Consejo, o simplemente necesites algunas tropas adicionales, nunca te presentes con las manos vacías.



Cuando adquieras cartas para tu mazo, recuerda que parte de aquello por lo que estás pagando es el acceso a las distintas Facciones. Procura no quedarte sin las herramientas adecuadas para enviar Agentes a casillas cruciales del tablero.



Alcanzar los 2 puntos de Influencia con una Facción no solo te proporciona un Punto de Victoria, sino que también desbloquea una capacidad exclusiva relacionada con esa Facción. Con el Emperador, la Cofradía Espacial y los Fremen, se desbloquea una nueva casilla del tablero. Con la Bene Gesserit, varias cartas se vuelven más potentes. Intenta desbloquear algunas de estas capacidades lo antes posible y úsalas en tu beneficio.

Para vencer en los Conflictos, la posición lo es todo. Cuanto más tiempo puedas retrasar el momento de desplegar tus unidades, más información tendrás cuando lo hagas y menos oportunidades de reaccionar tendrán tus adversarios.

A veces, en un Conflicto, una victoria pequeña pero obtenida a un menor coste puede resultar preferible a un gran triunfo conseguido a un alto precio.



Las cartas de Intriga te impiden predecir con demasiada certeza cómo se desarrollará un Conflicto.

Establecer una Alianza con alguna de las Facciones puede suponer una importante baza en tu camino hacia la victoria. ¡Pero vigila a los jugadores que busquen malograr tus esfuerzos y no pierdas ninguna ocasión de pagarles con la misma moneda!



Los Espías pueden proporcionarte cierta sensación de seguridad; su capacidad de infiltrarse significa que no se les puede obstaculizar enviando un Agente a una casilla en la que estén espiando. Sin embargo, no tengas reparos en hacerles retornar para recabar información, especialmente cuando tengas más de un Espía en el tablero.

Los gusanos de arena de Dune son poderosísimas fuerzas de la naturaleza, pero con la ayuda de los Fremen, es posible convertirse en un caballero de la arena. Este proceso requiere tiempo, por lo que si decides seguir este camino, puedes acabar por detrás de otros jugadores a mitad de la partida. Asegúrate de aprovechar tu inversión llamando gusanos de arena siempre que tengas ocasión en un Conflicto. ¡Incluso aunque no venzas en él, duplicar las recompensas por la segunda o la tercera posición puede ser muy útil!



COMBINAR *INSURRECCIÓN* CON OTROS PRODUCTOS DE *DUNE: IMPERIUM*

DUNE: IMPERIUM — *INSURRECCIÓN* es compatible con todos los productos anteriores de *DUNE: IMPERIUM*.

AÑADIR *EL AUGE DE IX*

- Durante la preparación, deja el suplemento de tablero de la CHOAM plegado por la mitad y tapando solamente la esquina superior derecha del tablero de *INSURRECCIÓN*. Esto creará una nueva sección de la CHOAM y solo tapaná las casillas «Reunir apoyo» y «Salón de actos» del *Landsraad*, dejando el resto de esas casillas del tablero de juego sin cambios.
- Debido a que *EL AUGE DE IX* fue producido antes que *INSURRECCIÓN*, el suplemento de tablero de la CHOAM y el tablero de IX no tienen puestos de observación impresos en ellos. **Juega como si hubiera un puesto de observación en cada uno de esos tableros:** uno de estos puestos estará conectado con «Contrabando» y «Fletado interestelar», y el otro estará conectado con «Acorazado» y «Negociación tecnológica».
- Recomendamos no añadir las cartas de Conflicto de *EL AUGE DE IX*. Puedes hacerlo si lo así deseas, pero dificultarán un poco el poder emparejar iconos de batalla. Aun así, necesitarás una carta de Conflicto III adicional para jugar con la modalidad de partidas épicas; en este caso, deberías añadir *Supremacía económica*.
- Para utilizar a *Ilesa Ecaz* se requieren cartas de *Espacio de pliegue* de *DUNE: IMPERIUM*, así que *Ilesa Ecaz* podrá adquirir cartas de *Espacio de pliegue*, incluso aunque estas no podrán ser adquiridas por nadie más.



AÑADIR *INMORTALIDAD*

- Aunque la casilla «Puesto de investigación» de *INSURRECCIÓN* es distinta de la del tablero de juego original de *DUNE: IMPERIUM*, sigues teniendo que taparla con el «Puesto de investigación» alternativo.



COMBINAR CON EL *DUNE: IMPERIUM* BÁSICO

- Recomendamos no añadir las cartas de Conflicto de *DUNE: IMPERIUM*. Puedes hacerlo si así lo deseas, pero dificultarán el poder emparejar iconos de batalla.
- Dado que en *INSURRECCIÓN* no hay ningún Mentat, debes quitar la carta de Intriga *Cálculos suplementarios* (y la carta de Conflicto *Trazar orden en el caos* si has elegido usar las cartas de Conflicto de *DUNE: IMPERIUM*).
- Puedes mezclar todas las demás cartas de Intriga y del Imperio con las de *INSURRECCIÓN* si así lo deseas, o crear tu propia combinación de una selección de cartas de *DUNE: IMPERIUM* y de *INSURRECCIÓN*.



Para las correcciones y aclaraciones más recientes, consulta el documento de Preguntas Frecuentes en:

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

¿Quieres mejorar tu experiencia con *DUNE: IMPERIUM* — *INSURRECCIÓN*? Prueba la aplicación para este juego de Dire Wolf Game Room en tu PC, smartphone o tablet.

DIRE WOLF DIGITAL

Diseño del juego

Paul Dennen

Productor ejecutivo

Scott Martins

Dirección artística y diseño gráfico

Clay Brooks, Nate Storm

Ilustraciones de las cartas

Clay Brooks, Atilla Guzey, Derek Herring, Kenan Jackson, Chris Mercado,
Brett Nienburg, Raul Ramos, Nate Storm, Dan Taylor

Producción

Evan Lorentz, Marshall Britt

Desarrollo del juego

Justin Cohen, Paul Dennen, Caleb Vance

Desarrollo adicional del juego

Phil Amylon, Andy Clautice, Julia Duga, Evan Lorentz, Kevin Spak, Yuri Tolpin, Jay Treat

Traducción

Alfred Moragas

Revisión de la traducción

Joaquín C. Martín-Rayó

GALE FORCE 9

Productor y coordinador de marca

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

Coproductor

John-Paul Brisigotti

Un agradecimiento especial para todos los involucrados en la creación de este juego:

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

Nuestros colegas de Legendary Entertainment.

Todos los maravillosos miembros del equipo de Dire Wolf Digital y sus amigos y familiares,
que nos ayudaron con las pruebas de juego de *DUNE: IMPERIUM — INSURRECCIÓN*.



www.direwolfdigital.com

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

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



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

Publicado por Dire Wolf Digital

@ 2024 Dire Wolf Digital, Inc. Todos los derechos reservados.

DUNE: IMPERIUM — INSURRECCIÓN se publica bajo licencia de Gale Force Nine, una compañía de Battlefront Group.

DUNE © 2024 Legendary. Todos los derechos reservados.

GUÍA DE ICONOS Y TÉRMINOS ADICIONALES



Adquirir. Algunas cartas poseen un recuadro especial de adquisición, que aparece bajo su coste. Puedes obtener el efecto de este recuadro una sola vez, en el momento de adquirir la carta (y no más tarde, cuando la juegues de tu mano).



Agente. Mediante la casilla «Maestro de armas», puedes obtener tu tercer Agente (el que dejaste junto al tablero durante la preparación de la partida) y luego utilizarlo durante el resto de la partida.

Alianza. Solo puedes usar este efecto si posees la ficha de Alianza de la Facción mencionada (en este ejemplo, una Alianza con la Cofradía Espacial).



Anillo heráldico. Cuando juegues tu carta *Anillo heráldico* en un turno de Agente, utilizas la capacidad de Anillo heráldico (con el icono correspondiente) de tu Líder.



Contrato. Si juegas sin el módulo de la CHOAM, recibe 2 solaris. Si juegas con el módulo de la CHOAM, toma un contrato bocarriba (o, si no queda ninguno, recibe 2 solaris).



Control. Si vences en un Conflicto con una recompensa de Control (de «Arrakeen», «Depresión Imperial» o «Refinería de especia»), pon tu indicador de Control sobre la bandera que hay debajo de esa casilla (sustituyendo todo indicador de tus adversarios que hubiera ahí). Cuando se revela una carta de Conflicto correspondiente a una casilla que ya controlas, puedes desplegar en el Conflicto una tropa de tu suministro.



Descarta una carta a tu elección de tu mano. Para esta y cualquier otra ocasión en la que se te indique que descartes una carta, esta no puede ser una carta de Intriga a menos que se especifique.



Desecha una carta de tu mano, de tu pila de descartes o que esté en juego. Devuélvela a la caja del juego, no volverá a usarse en lo que quede de partida. Las cartas de la Reserva se devuelven a su pila en la Reserva. Desechar cartas es opcional a menos que sea para pagar un coste o si una carta indica que debe desecharse.



Desecha una carta de Intriga a tu elección de tu mano.

En juego. Las cartas que juegas en turnos de Agente y revelas durante tu turno de Revelación permanecen bocarriba y se consideran «en juego» hasta que despejas la mesa al final de tu turno de Revelación (a menos que se desechen antes).



Espada. Cada espada suma 1 punto a tu valor total de Potencia de Combate en un Conflicto.



Espía. Coloca un Espía; tómallo de tu suministro y ponlo en un puesto de observación vacío del tablero. Algunos efectos limitan su colocación. Por ejemplo: «en » significa que el puesto de observación debe estar conectado a una casilla del tablero . Si no te quedan Espías en tu suministro, puedes hacer retornar primero uno de tus Espías (sin generar ningún efecto por ello).



Gusano de arena. No hace nada si el Conflicto actual está protegido por la Muralla Escudo. De lo contrario, llama y despliega un gusano de arena, tomándolo del banco y poniéndolo en tu cuadrante del Conflicto.



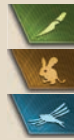
Puedes retirar la ficha de **Muralla Escudo** del tablero de juego.



Hacedor. Las casillas del tablero que muestran el icono de Hacedor reciben 1 especia adicional durante la «Fase 4: Hacedores» si no hay ningún Agente presente. Cuando envías un Agente a una de estas casillas, recibes toda la especia adicional acumulada en ella.



Hurtar Intriga. Cada adversario que tenga cuatro o más cartas de Intriga debe darte una de ellas (elegida al azar).



Icono de batalla. Cuando vengas en un Conflicto y pongas esa carta en tu suministro, comprueba si tienes alguna otra carta bocarriba con ese mismo icono de batalla (Cuchillo crys, Ratón del desierto u Ornitóptero). Si es así, pon bocabajo ambas cartas y obtén 1 Punto de Victoria.



Durante el Desenlace, puedes emparejar el **icono de batalla comodín** con uno de los tres iconos de batalla (cualquiera de ellos) en tu suministro. Pon bocabajo ambas cartas y obtén 1 Punto de Victoria.

Influencia. Solo puedes usar este efecto si tienes al menos la cantidad de Influencia indicada con la Facción mencionada (en este ejemplo, 2 o más puntos de Influencia con los Fremen).



Insurrección. Este icono aparece cerca de la esquina inferior derecha de todas las cartas de esta expansión, y solo sirve como referencia.



Pagar un coste. Una flecha indica un coste (a la izquierda de la flecha o encima de ella) y un efecto (a la derecha de la flecha o debajo de ella). Si no pagas el coste, no obtienes el efecto. No estás obligado a pagar el coste de una carta, y no puedes pagar el coste más de una vez por turno (excepto si se trata de una recompensa de una carta de Conflicto duplicada por gusanos de arena).



Persuasión (en la cantidad indicada). Los puntos de Persuasión los recibes principalmente de los recuadros de Revelación que hay en tus cartas. Utilízalos para adquirir cartas del Imperio o de la Reserva, pagando el coste indicado en la esquina superior derecha de la carta.



Punto de Victoria. Cuando obtengas un Punto de Victoria, desplaza tu indicador de Puntuación una casilla hacia arriba en el medidor de Puntuación. Cuando pierdas un Punto de Victoria, desplaza tu indicador de Puntuación una casilla hacia abajo.



Recibe Influencia con la Facción mencionada: el Emperador, la Cofradía Espacial, las Bene Gesserit o los Fremen.



Recibe 1 punto, recibe 2 puntos o pierde 1 punto de Influencia. Elige una de las cuatro Facciones (cuando recibes 2 puntos de Influencia, no puedes elegir dos Facciones diferentes).



Recursos: Agua, Especia, Solaris. Cuando recibes un recurso o lo pagas como coste, lo recibes del banco o lo devuelves a él (si se trata de Especia o Solaris, recibes o pagas la cantidad indicada).

Retirar. Cuando retires una tropa, quítala del Conflicto y devuélvela a tu guarnición.



Retornar Agente. Haz que uno de tus *otros* Agentes en el tablero (no el Agente que has enviado durante este turno) retorne a tu Líder. Puedes volver a usar este icono en otro turno de Agente de la misma ronda.



Retornar Espía. Haz que uno de tus Espías en un puesto de observación del tablero retorne a tu suministro.



Roba una carta de tu mazo. Si tu mazo está vacío, vuelve a barajar la pila de descartes en tu suministro para crear un nuevo mazo y luego sigue robando.



Roba una carta de Intriga del mazo de Intrigas. Mantenla bocabajo hasta que la juegues. Puedes mirarla en cualquier momento.



Toma una ficha de Garfios de doma del banco, si no tienes ya una, ponla en tu guarnición y déjala ahí durante el resto de la partida. Esta ficha indica que ahora posees la capacidad de llamar gusanos de arena. Cuando este icono va seguido de dos puntos, eso indica un requisito para que puedas tener una ficha de Garfios de doma en tu guarnición.



Tropa. Recluta una tropa; tómalala de tu suministro y ponla en tu guarnición del tablero de juego. Si reclutaste la tropa mientras enviabas un Agente a una casilla de Combate, puedes desplegarla en el Conflicto.

Vínculo Fremen. Puedes usar este efecto si tienes una o más cartas Fremen *además de esta* en juego. Dos cartas con Vínculo Fremen se pueden activar mutuamente, independientemente del orden en el que se jueguen (ver «En juego»).

DUNE

IMPERIUM

INSURRECCIÓN

GUÍA DE CASILLAS DEL TABLERO

Aquí se explican todas las casillas del tablero, en orden alfabético.

Las casillas de Combate están señaladas (recuerda que, en el tablero de juego, estas casillas muestran ilustraciones del desierto y espadas cruzadas). Cuando envíes un Agente a una casilla de Combate, puedes desplegar en el Conflicto tantas unidades que hayas reclutado en este turno como quieras (incluidas las reclutadas por la carta que acabas de jugar). Además, puedes desplegar hasta dos unidades más de tu guarnición.

Hay casillas adicionales para las partidas de 6 jugadores. Consulta la contraportada de ese suplemento de reglas para más detalles.



Aceptar contrato

Icono de Agente: comercio de especia
Roba una carta. Si estás jugando con el módulo de la CHOAM, toma un contrato. Si no queda ninguno o si estás jugando sin el módulo de la CHOAM, en vez de eso recibe 2 solaris.



Alto Consejo

Icono de Agente: Landsraad
Coste: 5 solaris

La primera vez que envíes un Agente a esta casilla: coloca tu ficha de Consejero en un asiento vacío del Consejo (a la derecha de la casilla). Durante el resto de la partida, en cada uno de tus turnos de Revelación, recibes 2 puntos de Persuasión.

Cada vez después de la primera que envíes un Agente a esta casilla: recibe 2 de especia, roba una carta de Intriga y recluta 3 tropas.



Arrakeen

Icono de Agente: ciudad
Casilla de Combate
Recluta una tropa y roba una carta. El controlador de «Arrakeen» recibe 1 solari.



Crucero

Icono de Agente: Cofradía Espacial
Casilla de Combate
Coste: 5 de especia
Recibe 1 punto de Influencia con la Cofradía Espacial. Recluta cinco tropas.



Depresión Hagga

Icono de Agente: comercio de especia
Casilla de Combate
Coste: 1 de agua
Recibe toda la especia adicional que se haya acumulado aquí sobre el icono de Hacedor. Elige también entre: recibe 2 de especia O, si tienes una ficha de Garfios de doma, llamar un gusano.



Depresión Imperial

Icono de Agente: comercio de especia
Casilla de Combate
Recibe 1 de especia, además de toda la especia adicional que se haya acumulado aquí sobre el icono de Hacedor. El controlador de «Depresión Imperial» recibe 1 de especia.



Desierto profundo

Icono de Agente: comercio de Especia
Casilla de combate
Coste: 3 de agua
Recibe toda la especia adicional que se haya acumulado aquí sobre el icono de Hacedor O, si tienes una ficha de Garfios de doma, llama dos gusanos de arena.



Entregar suministros

Icono de Agente: Cofradía Espacial
Recibe 1 punto de Influencia con la Cofradía Espacial. Recibe 1 de agua.



Espionaje

Icono de Agente: Bene Gesserit
Coste: 1 de especia
Recibe 1 punto de Influencia con las Bene Gesserit. Roba una carta y coloca un Espía.



Fremochila

Icono de Agente: Fremem

Casilla de combate

Recibe 1 punto de Influencia con los Fremem.
Roba una carta.



Maestro de armas

Icono de Agente: Landsraad

Coste: 8 solaris si ningún jugador tiene su Maestro de armas; 6 solaris si algún jugador lo tiene.

Puedes enviar un Agente a esta casilla una sola vez por partida. Recibe tu Maestro de armas (tu tercer Agente, el que dejaste junto al tablero durante la preparación). Ponlo sobre tu Líder. Durante el resto de la partida (incluida esta ronda), tienes tres Agentes.

Esta casilla funciona de una manera distinta en las partidas de 6 jugadores. Consulta la contraportada del suplemento de reglas para Partidas de 6 jugadores para más detalles.



Privilegio Imperial

Icono de Agente: Landsraad

Requisito: Debes tener 2 o más puntos de Influencia con el Emperador.

Coste: 3 solaris

Puedes descartar una carta de Intriga para robar una carta de Intriga. Haz retornar uno de tus Agentes *que no sea este* del tablero, y roba una carta.



Puesto de investigación

Icono de Agente: ciudad

Casilla de combate

Coste: 2 de agua

Recluta dos tropas y roba dos cartas.



Refinería de especia

Icono de Agente: ciudad

Casilla de combate

Coste: elige entre 0 o 1 de especia

Recibe 2 solaris, o recibe 4 solaris si pagaste 1 de especia. El controlador de «Refinería de especia» recibe 1 solari.



Reunir apoyo

Icono de Agente: Landsraad

Coste: Elige entre 0 o 2 solaris

Recluta dos tropas. Si has pagado 2 solaris, también recibes 1 de agua.



Salón de actos

Icono de Agente: Landsraad

Roba una carta de Intriga.

Durante tu turno de Revelación, recibe 1 punto de Persuasión si tienes un Agente aquí.



Sardaukar

Icono de Agente: Emperador

Coste: 4 de especia (3 de especia en una partida de 6 jugadores)

Recibe 1 punto de Influencia con el Emperador.
Roba una carta de Intriga y recluta cuatro tropas.



Secretos

Icono de Agente: Bene Gesserit

Recibe 1 punto de Influencia con la Bene Gesserit.

Roba una carta de Intriga. Cada adversario que tenga cuatro o más cartas de Intriga debe darte una de ellas (elegida al azar).



Servicio leal

Icono de Agente: Emperador

Recibe 1 punto de Influencia con el Emperador. Si estás jugando con el módulo de la CHOAM, toma un contrato. Si no queda ninguno o si estás jugando sin el módulo de la CHOAM, en vez de eso recibe 2 solaris.



Sietch Tabr

Icono de Agente: ciudad

Casilla de combate

Requisito: Debes tener 2 o más puntos de Influencia con los Fremem.

Elige entre: recibe una ficha de Garfio de doma (si no tienes ninguna), recluta una tropa y recibe 1 de agua O, recibe 1 de agua y *puedes* retirar la ficha de Muralla Escudo del tablero.



Tácticas del desierto

Icono de Agente: Fremem

Casilla de combate

Coste: 1 de agua

Recibe 1 punto de Influencia con los Fremem.
Recluta una tropa y desecha una carta.



Transporte de mercancías

Icono de Agente: comercio de especia

Requisito: debes tener 2 o más puntos de Influencia con la Cofradía Espacial.

Coste: 3 de especia

Recibe 5 solaris y recibe 1 punto de Influencia con cualquier Facción.

DUNE

IMPERIUM

INSURRECCIÓN

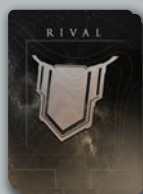
RIVALES – PARTIDAS EN SOLITARIO Y DE DOS JUGADORES

Las partidas en solitario y de dos jugadores utilizan cartas adicionales para controlar adversarios automatizados (de aquí en adelante denominados «Rivales») que compiten contra ti ocupando casillas del tablero y disputándote Conflictos. Cada Rival está representado por una carta de Rival que detalla sus prioridades estratégicas y utiliza las cartas de la Casa Hagal para determinar la colocación de sus Agentes. ¡Si un Rival consigue 10 o más Puntos de Victoria, provocará el final de la partida y puede que te derrote!

COMPONENTES ADICIONALES



37 cartas de la casa Hagal 10 cartas de Rival



CARTAS DE RIVAL

A

Nombre

B

Valor de Maestro de armas

Cuanto menor sea el valor, más desafiante será el Rival.

C

Capacidad de Anillo heráldico.

D

Capacidad de Ardid

E

Facciones

Una lista de las cuatro Facciones en un orden (de izquierda a derecha) que representa cómo prioriza este Rival las relaciones políticas.

A

STABAN TUEK

9

B

C

D

E



PREPARACIÓN

Se eligen cartas de Rival según el número de jugadores.

Partida en solitario: elige dos cartas de Rival como tus adversarios; para tu primera partida en solitario, recomendamos que sean Rivales con valores de Maestro de armas de 8 o más. Elige un nivel de dificultad (de las opciones a la derecha) y modifica tu preparación en consecuencia.

Partida de dos jugadores: elige una carta de Rival como un adversario compartido; para tu primera partida, recomendamos que utilices las reglas de «Rivales simplificados» de la contraportada de este suplemento de reglas.

Elige un color para cada Rival. Pon uno de sus cubos en cada una de las casillas en la parte inferior de los medidores de Influencia de las cuatro Facciones. Pon tres tropas en su guarnición (excepto si se trata de una partida en solitario con la dificultad Mercenario) y el resto en su suministro. Pon dos de sus Agentes en su suministro, y deja su Maestro de armas (el tercer Agente) junto al tablero de juego (como se hace con los de los jugadores). Pon sus tres Espías y 1 de agua en su suministro.

Baraja el mazo de la Casa Hagal y déjalo cerca del Rival (o Rivales). Si juegas en solitario, quita la carta de *Vuelve a barajar* señalada con «2J» del mazo de la Casa Hagal antes de barajarlo.

Reparte las cartas de Objetivo según el número de jugadores:

Partida en solitario: tú y tus Rivales empezáis con una carta de Objetivo cada uno, repartidas al azar como si fuera una partida con varios jugadores.

Partida de dos jugadores: entrega el Objetivo *Ornitóptero* al Rival y reparte al azar los otros dos (el Rival de una partida de dos jugadores nunca tiene el indicador de Jugador inicial).

Dificultad

Hay cuatro niveles de dificultad para las partidas en solitario:

Mercenario (Novato): tus Rivales empiezan sin ninguna tropa en sus guarniciones, y tú empiezas con una carta de Intriga.

Sardaukar (Veterano): ninguna modificación especial.

Mentat (Experto): igual que en Sardaukar. Utiliza las reglas de «Escalada brutal», «Despliegue experto» y «Política hábil» descritas en «Variantes de juego» (en la contraportada de este suplemento de reglas).

Kwisatz Haderach (Experto superior): igual que en Mentat, pero además no puedes recibir ningún Maestro de armas durante la partida.

TURNOS DE AGENTE DE RIVALES

Durante la «Fase 2: Turnos de jugador», los Rivales llevan a cabo turnos de Agente como cualquier otro jugador. Un Rival realizará un turno de Agente mientras tenga al menos un Agente en su suministro, pero nunca realizará un turno de Revelación.

Partida en solitario: el indicador de Jugador inicial se transfiere en el sentido de las agujas del reloj de ronda en ronda con normalidad, y los Rivales a veces tendrán el indicador y actuarán primero.

Partida de dos jugadores: el indicador de Jugador inicial solo se transfiere entre los dos jugadores humanos. El Rival siempre se considera como el siguiente jugador sentado en el sentido de las agujas del reloj tras el jugador con el indicador de Jugador inicial (y por lo tanto actuará en cada ronda *entre* los otros dos jugadores).



Cuando un Rival realiza un turno de Agente, revela la primera carta del mazo de la Casa Hagal. Esta carta enviará un Agente a la casilla del tablero revelada, siempre que esa casilla esté vacía. De lo contrario, ignora esa carta y sigue revelando cartas hasta que aparezca una con una casilla vacía.

Si el mazo de la Casa Hagal llega a agotarse (o si se revela la carta *Vuelve a barajar*), las cartas de la Casa Hagal vuelven a barajarse de inmediato para formar un nuevo mazo.

Cuando un Rival envía un Agente a una casilla del tablero, se ignoran todos los costes y efectos normales de esa casilla, y en vez de eso solo obtiene los efectos indicados en su carta revelada:



El Rival avanza en el medidor de Influencia indicado.



El Rival recibe 1 punto de Influencia con la Facción correspondiente al número, tal como se indica en la parte inferior de la carta de Rival.



El Rival recibe el recurso indicado.



El Rival utiliza la capacidad de Anillo heráldico de su Líder.



El Rival recluta una tropa de su suministro por cada icono de cubo. Si la carta revelada es de una casilla de Combate, despliega en el Conflicto las tropas reclutadas. De lo contrario, ponlas en su guarnición.



Cada adversario que tenga cuatro o más cartas de Intriga debe darle una de ellas (elegida al azar) al Rival.



El Rival coloca un Espía en un puesto de observación. A menos que se especifique un tipo de casilla, intentará hacerlo en un puesto de observación de Facción perteneciente a la primera Facción disponible en su lista de prioridad de Facciones. Si los cuatro puestos de observación de Facción están ocupados, ignora este efecto.

Cada una de las tres cartas *Colocar Espía* de la Casa Hagal muestra un tipo concreto de puesto de observación donde colocar el Espía. Si no hay ningún puesto de observación vacío del tipo designado, ignora este efecto. Luego, como las cartas *Colocar Espía* no envían ningún Agente a una casilla del tablero, revela otra carta de la Casa Hagal para el Rival (haya colocado un Espía o no).



El Rival adquiere una ficha de Garfios de doma y la pone en su guarnición (si no tiene ya una).



Si el Rival tiene una ficha de Garfios de Doma y la ficha de Muralla Escudo sigue en el tablero, retírala. Ignora este efecto si el Rival no tiene Garfios de doma.

Cada vez que un Rival envíe un Agente a una casilla de Combate, también despliega en el Conflicto hasta dos tropas (si tiene) de su guarnición. Hará esto incluso si no ha reclutado ninguna tropa con esa carta (por ejemplo: una carta que envíe un Agente a una casilla de Hacedor del tablero).

Los Rivales ganan y pierden fichas de Alianza igual que los jugadores, pero no obtienen bonificaciones de Facción (por llegar a los 4 puntos de Influencia en un medidor de Influencia).

Instrucciones especiales

Algunas cartas de la Casa Hagal hacen que un Rival envíe un Agente a una de dos casillas, según las condiciones de la partida.

Cuando un Rival revela Aceptar contrato / Transporte de mercancías, comprueba cuánta Influencia tiene con la Cofradía Espacial. Cuando un Rival revela Entregar suministros / Crucero, comprueba si la carta de Conflicto actual es una carta de Conflicto I, II o III. En cada caso, el Rival envía un Agente a la casilla del tablero indicada en la carta.



Otras cartas proporcionan una bonificación al Rival si tiene 2 o más puntos de Influencia con una Facción concreta (aunque el Rival enviará un Agente a la casilla independientemente de si obtiene la bonificación o no).

Cuando un Rival revela esta carta Reunir apoyo, envía un Agente a esa casilla y recluta una tropa. Luego, si tiene 2 o más puntos de Influencia con el Emperador, recibe 1 punto de Influencia con la Facción que figura en segundo lugar en la lista de Facciones de su carta de Rival.

USO DE RECURSOS DE LOS RIVALES

Los Rivales reciben recursos (solaris, especia, cartas de Intriga y agua) de las cartas de la Casa Hagal y como recompensas de Conflictos, pero no reciben recursos de casillas del tablero ni de las bonificaciones en los medidores de Influencia.

Un Rival acumulará primero recursos para conseguir un Maestro de armas. En cuanto tenga una cantidad total de recursos equivalente al valor de su Maestro de armas, los gastará para hacerse con él. Si tiene recursos de sobra para su Maestro de armas, primero gastará solaris, luego especia, luego cartas de Intriga, y por último agua (conservará todo recurso sobrante).

CASILLAS DE HACEDOR Y LLAMAR GUSANOS DE ARENA

Si la carta de la Casa Hagal que se ha revelado va a enviar un Agente a una casilla de Hacedor («Depresión Hagga», «Depresión Imperial» o «Desierto profundo»), sigue las instrucciones de la carta. Al enviar un Agente a una de estas casillas, el Rival siempre recibe la especia adicional que haya allí. Lo que ocurre a continuación depende de si tiene una ficha de Garfios de doma:

- Cuando el Rival envíe un Agente a «Depresión Hagga» o «Desierto profundo», si tiene una ficha de Garfios de doma, llamará gusanos de arena que podrá desplegar en el Conflicto actual (un gusano si es «Depresión Hagga», o dos si es «Desierto Profundo»).
- Si el Rival no llama ningún gusano de arena, en vez de eso recibe la especia de esa casilla.



ARDIDES

Los Rivales no hacen que sus Espías retornen para infiltrarse o recabar información;

en vez de eso, siempre que un Rival coloca su tercer y último Espía de su suministro, haz retornar de inmediato los *otros* dos Espías del Rival y activa la capacidad de Ardid de su carta de Rival.



Una carta de la Casa Hagal puede provocar que un Rival active su Ardid durante su turno antes de que haya enviado un Agente a una casilla del tablero. Si su Ardid recluta tropas y el Rival envía a continuación un Agente a una casilla de combate en ese mismo turno, desplegará en el Conflicto las tropas obtenidas con su Ardid.

COMBATE

Al empezar la «Fase 3: Combate», cada Rival que tenga al menos una unidad en el Conflicto recibe una bonificación de Combate. Por orden de turno, revela la primera carta del mazo de la Casa Hagal (si revelas la carta *Vuelve a barajar*, sigue las instrucciones para volver a barajar el mazo y revela otra carta). Ignora todo lo que aparece en la carta revelada excepto los iconos de espada en su parte inferior. Desplaza el indicador de Combate del Rival en el medidor de Combate según el número de espadas reveladas. Los jugadores pueden a continuación jugar cartas de Intriga de Combate antes de resolver el Combate.

Los Rivales obtienen recompensas de las cartas de Conflicto como los demás jugadores, lo que incluye la duplicación de recompensas (si tienen al menos un gusano de arena en el Conflicto). Si vencen en un Conflicto, se quedan con la carta de Conflicto y pueden recibir un Punto de Victoria si hay alguna coincidencia de iconos de batalla (poniendo bocabajo las cartas tal como haría un jugador).

Los Rivales pueden hacerse con el control de casillas del tablero, poniendo su indicador de Control en la bandera correspondiente. En los turnos posteriores, reciben la bonificación por Control siempre que un jugador o un Rival envíe un Agente a esa casilla. También reciben la bonificación defensiva de una tropa si se revela más tarde un Conflicto para esa casilla.

Cuando un Rival deba tomar una decisión para la obtención de Influencia, elegirá la Facción con la que tenga menos Influencia. En caso de un empate, se romperá aplicando la lista de prioridad en la parte inferior de la carta de Rival (eligiendo el icono más a la izquierda de las Facciones empatadas).

Cuando un Rival tenga la opción de obtener un Punto de Victoria de una carta de Conflicto, siempre lo hará si dispone de los recursos necesarios (o Espías por retornar, en el caso de *Batalla por Arrakeen*).

Los Rivales nunca toman contratos. Cuando un rival recibe una recompensa  de un Conflicto, en vez de eso recibe 2 solaris, se esté usando o no el módulo de la CHOAM.

Compra de Puntos de Victoria

Cuando un Rival tenga su Maestro de armas, empezará a gastar sus recursos para obtener Puntos de Victoria. Siempre que un Rival tenga los recursos indicados a continuación, los gastará de la siguiente manera:



VARIANTES DE JUEGO

Si quieres, puedes añadir estas reglas opcionales para el comportamiento de los Rivales.

Tiradas aleatorias para la Fila del Imperio (para partidas en solitario)

Si tienes dos dados normales de 6 caras, esta variante simula la adquisición de cartas de la Fila del Imperio por parte de tus Rivales.

Al final de cada uno de tus turnos de Revelación, tira los dos dados. Cuenta las cartas de la Fila del Imperio empezando por la izquierda y retira las que correspondan a los números que han salido en cada dado. Ignora todos los 6 (no retirarás ninguna carta para ellos). Si sacas el mismo resultado (del 1 al 5) en ambos dados, solo retirarás una carta.

Rivales simplificados (para partidas de dos jugadores)

Recomendado para jugadores que prefieran un enfrentamiento más directo entre ellos.

Hay dos cartas de Rival que, al estar pensadas para partidas de dos jugadores, son incapaces de ganar la partida: *Dama Amber Metulli* y *Glossu «la Bestia» Rabban*. Cuando consigan su Maestro de armas, se controlarán de una manera más rápida para los jugadores, acelerando la partida.

Tras conseguir su Maestro de armas, siempre que *Dama Amber* o *La Bestia* vayan a recibir especia adicional del tablero, la pondrán en el banco en vez de recibirla.

Estas tres variantes son *obligatorias* cuando se juega con la dificultad Mentat (Experto) o superior, pero también se pueden usar en otras partidas si así se desea.

Escalada brutal

Para jugadores veteranos que quieran que los Rivales supongan un mayor desafío en los Conflictos hacia el final de la partida.

Cuando un Rival luche en una carta de Conflicto III, dale la vuelta a **dos** cartas del mazo de la Casa Hagal y añade todas las espadas de **ambas** cartas a su Potencia de Combate.

Despliegue experto

Esta variante hace que tus Rivales sean más selectivos al desplegar unidades en el Conflicto.

Cuando luchen en una carta de Conflicto I o II, los Rivales no desplegarán tropas si ya tienen tres o más unidades de ventaja. Para las cartas de Conflicto III, los Rivales volverán a desplegar sus tropas en toda ocasión que se les presente.

Un Rival siempre llamará cualquier gusano de arena que le sea posible antes de comprobar si va a desplegar tropas o no.

Política hábil

Para jugadores veteranos que quieran que los Rivales supongan un mayor desafío político.

Cuando un Rival revele una carta que vaya a enviar un Agente a una de las casillas de Facción del tablero que carezca de coste («Entregar suministros», «Fremochila», «Secretos» o «Servicio leal»), el Rival ignorará esa carta y revelará otra si se cumple cualquiera de estas condiciones:

- Si ya tiene una Alianza con esa Facción y va al menos 1 punto de Influencia por delante de todos los demás jugadores en ese medidor.
- Si ya tiene 2 o más puntos de Influencia con esa Facción y está al menos 2 puntos de Influencia por detrás de quien encabeza ese medidor de Influencia.

COMBINAR INSURRECCIÓN CON EL AUGE DE IX O INMORTALIDAD

Si deseas añadir las expansiones *EL AUGE DE IX* o *INMORTALIDAD* a tus partidas en solitario o de dos jugadores, no se deben combinar todas las cartas de la Casa Hagal de esas expansiones con todas las cartas de la Casa Hagal de *INSURRECCIÓN*. Te recomendamos lo siguiente:

EL AUGE DE IX: quita estas 5 cartas de *INSURRECCIÓN*: *Aceptar Contrato/Transporte de mercancías* (2 copias), *Reunir apoyo* (2 copias) y *Salón de actos*. De *EL AUGE DE IX*, retira la carta de *Espacio de pliegue/Fletado interestelar*, junto con todas las cartas que no sean para tu número de jugadores (si quieres, puedes conservar la carta de *Espacio de pliegue/Fletado interestelar* y hacer que un Rival envíe un Agente a «Entregar suministros» siempre que debiera ir a «Espacio de pliegue»).

INMORTALIDAD: no hay cambios para las partidas de dos jugadores (puesto que todas las cartas de *INMORTALIDAD* están señaladas como «1J»). Para partidas en solitario, quita 1 copia de la versión de *INSURRECCIÓN* de *Puesto de investigación* e incluye las 4 cartas de *INMORTALIDAD*. Siempre que reveles una carta *Carthag* para el turno de Agente de un Rival, ignora la casilla del tablero y el icono de tropas, pero haz todo lo demás indicado en la carta; a continuación, revelarás otra carta para determinar adónde enviará su Agente ese Rival.

DUNE

IMPERIUM

INSURRECCIÓN

PARTIDAS DE SEIS JUGADORES

Un misterioso líder llamado Muad'Dib libra en Arrakis una guerra desde lo más profundo del desierto y amenaza el suministro de la sustancia más valiosa del universo: la especia. ¡Pero el Emperador ignora que Muad'Dib se propone apoderarse del mismísimo Trono del León Dorado!

En las partidas de seis jugadores, estos se organizan en dos equipos de tres jugadores, con cada equipo dirigido por un Comandante: Muad'Dib o Shaddam Corrino IV. Cada Comandante contará con otros cuatro líderes como sus Aliados.

Cada jugador posee su propio medidor de Puntuación, y el Desenlace se produce igual que en las partidas normales. La puntuación de cada equipo se determina sumando las puntuaciones individuales de cada jugador que lo compone.

Los Comandantes carecen de ejércitos propios y no pueden obtener recompensas de Conflicto. ¡Pero siguen pudiendo reclutar unidades! Cuando vayan a recibir una unidad, la reclutarán para uno de sus Aliados. Además, **cada Aliado lucha en los Conflictos por separado**; las Potencias de Combate de dos Aliados del mismo equipo no se combinan. Por lo tanto, las tres recompensas de cada carta de Conflicto están disponibles para todo el mundo y se entregan a Aliados individuales. Si tu equipo consigue las recompensas para la primera y la segunda posición de un Conflicto, eso puede ser toda una hazaña. ¡Pero lo más probable es que los miembros de un equipo quieran planificar quién irá a por el premio gordo del Conflicto y a quién le bastarán las migajas!

COMPONENTES DE JUEGO ADICIONALES



6 fichas de Bonificación de Maestro de armas



2 fichas de Alianza
Grandes Casas y
Mundos Fronterizos

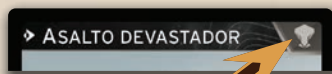


2 tableros personales

Emperador para el jugador Shaddam
Fremen para el jugador Muad'Dib



Dos mazos iniciales de 10 cartas



Jugador Shaddam

Anillo heráldico,
Argumento convincente,
Asalto devastador,
Búsqueda de aliados,
Exigir resultados,
Mercancías cruciales,
Ornitóptero imperial (2),
El poder de los Corrino,
Tienda imperial



Jugador Muad'Dib

Acceso limitado al
Landsraad (2), Amenazar
la producción de
especia, Anillo heráldico,
Argumento convincente,
Búsqueda de aliados,
Exigir atención, Inspirar
respeto, La llamada
del desierto, Usul

COMPONENTES DE JUGADOR ADICIONALES



2 discos

1 indicador de Puntuación
1 ficha de Consejero



3 fichas de Agente



Cubo de Facción



3 Espías

Estos componentes son de color azul claro para el jugador Muad'Dib (como se muestran aquí) y de color gris para el jugador Shaddam (no se muestran).

PREPARACIÓN

Los jugadores eligen líderes y equipos antes de sentarse en torno a la mesa. Los Comandantes se sientan el uno frente al otro, con Muad'Dib situado ante la parte inferior del tablero de juego («en Arrakis») y Shaddam situado ante la parte superior («en el Landsraad»). Los Aliados se sientan a continuación a cada lado del líder *adversario*, para que el orden de juego en el sentido de las agujas del reloj haga que se vayan alternando jugadores de cada equipo.

Luego, añade o modifica los pasos normales de la preparación tal como se indica aquí:

A Utiliza la cara alternativa del tablero de juego, que presenta varios cambios, siendo el más destacable que las Facciones del Emperador y de los Fremen han sido reemplazadas por las Facciones de las Grandes Casas y de los Mundos Fronterizos.

Cada Comandante toma un tablero personal y lo deja frente a él, junto a su carta de Líder; Muad'Dib se queda con el tablero Fremen y Shaddam se queda con el tablero del Emperador.



Pon las *seis* fichas de Alianza en sus correspondientes medidores (las fichas de Alianza con el Emperador y con los Fremen se dejan sobre los tableros personales de sus respectivos Comandantes).



B Al crear el mazo de Conflictos, no uses ninguna carta de Conflicto I. El mazo solo debe contener cinco cartas de Conflicto II encima de las cuatro cartas de Conflicto III, lo que significa que la partida durará un máximo de 9 rondas.



C El módulo de la CHOAM debe utilizarse (ver página 16 del reglamento principal). Añade las correspondientes cartas del Imperio y de Intriga a sus mazos. Antes de barajar los contratos, deja aparte los dos contratos Sardaukar tal como se explica en la carta de Líder de Shaddam Corrino IV.



E Tanto Muad'Dib como Shaddam toman sus respectivos mazos iniciales de Comandante en vez de un mazo inicial normal.



Para que la experiencia de juego sea lo más fiel posible a la historia, recomendamos asignar los siguientes Líderes a cada equipo, pero los jugadores son libres de probar otras combinaciones y plantear escenarios de historia alternativa (también se pueden usar los Líderes de productos anteriores de *DUNE: IMPERIUM*).

Aliados recomendados para Muad'Dib:
Dama Jessica
Gurney Halleck
Staban Tuek

Aliados recomendados para Shaddam Corrino IV:
Dama Margot Fenring
Feyd-Rautha Harkonnen
Princesa Irulan

Líderes aptos para cualquier bando:
Dama Amber Metulli

G Los Comandantes (Shaddam y Muad'Dib) no reciben todos los componentes personales que sí reciben los Aliados. Carecen de tropas, indicadores de Combate, indicadores de Control y Agentes normales, pero sí reciben fichas de Espía y dos discos.

G¹ En vez de Agentes normales, los Comandantes reciben tres fichas de Espía. Empiezan la partida con las dos fichas de Espía con una sola flecha, y la que tiene dos flechas (su Maestro de armas) la dejan aparte junto con los demás Maestros de armas.



Pon también todas las fichas de Bonificación de Maestro de armas junto con los Maestros de armas, cerca del tablero de juego.



G² Los Comandantes ponen un disco en la casilla «4» del medidor de Puntuación (señalada con una «C»). Cada Aliado pone un disco en la casilla «1» (señalada con una «A»).



G⁴ Los Aliados ponen un cubo de Facción en la casilla inferior de cada medidor de Influencia del tablero de juego, como en las partidas normales. No ponen cubos de Facción en el tablero personal de ningún Comandante.

Cada Comandante pone su único cubo de Facción en la casilla inferior del medidor de Influencia en su tablero personal.



H Solamente los jugadores Aliados roban cartas de Objetivo. Si ambos Objetivos de Ratón del desierto son robados por el mismo equipo, el jugador con el Objetivo de Ratón del desierto «4/6J» lo intercambia con el Aliado adversario que esté sentado a su lado, de manera que cada equipo tenga un Objetivo de Ratón del desierto y un Objetivo de Cuchillo crys.



NUEVOS CONCEPTOS IMPORTANTES

ACTIVACIÓN DE ALIADOS

Los Comandantes suelen usar cartas y casillas del tablero igual que cualquier otro jugador, pero carecen de tropas para reclutar o desplegar en el Conflicto, y también de cubos en los cuatro medidores de Influencia del tablero de juego. En vez de eso, en cada uno de sus turnos, *activan* a uno de sus Aliados, quien es el destinatario de todos los efectos que el Comandante no pueda utilizar directamente.

En un turno de Agente, el Aliado en ser activado lo determina la flecha de la ficha de Agente que utilice el Comandante: puede ser el Aliado sentado a su izquierda o a su derecha (más allá del jugador adversario inmediatamente adyacente). Cuando usa la ficha de Maestro de armas, el Comandante elige a cuál de sus Aliados activa para ese turno.



En un turno de Revelación, el Comandante elige a cuál de sus Aliados activa.

El Aliado activado asume el papel del Comandante siempre que:

-     Se ganan o pierden puntos de Influencia en un medidor de Influencia del tablero de juego.
-   Se recluta alguna unidad y debe tomarse alguna decisión respecto a su despliegue en el Conflicto.
-  Se está aplicando cualquier cantidad de espadas a la Potencia de Combate.

Muad'Dib envía un Agente a «Guerreros avezados», gastando 1 de agua y activando a su Aliado: Dama Jessica. El cubo de Facción de Muad'Dib en el medidor de Influencia con los Fremen se desplaza hacia arriba y Dama Jessica recluta dos tropas. «Guerreros avezados» es una casilla de Combate, por lo que Dama Jessica puede desplegar en el Conflicto cualquier cantidad de estas tropas, junto con hasta dos más de su guarnición.



En un turno posterior, Shaddam envía un Agente a «Espionaje», gastando 1 de especia y activando a Feyd-Rautha, quien ya tenía 3 puntos de Influencia con las Bene Gesserit y ahora obtiene uno más, moviendo su indicador para recibir la Alianza y la carta de Intriga como bonificación de esa Facción. Cabe señalar que es Feyd-Rauhta quien roba la carta de Intriga de la bonificación porque ha sido su cubo de Facción el que ha llegado a esa casilla.



Si, durante el turno de Revelación de un Comandante, este activa a un Aliado que no ha llevado a cabo todavía su propio turno de Revelación, el Comandante sigue pudiendo entregar espadas a ese Aliado, quien anotará en ese momento cuánta Potencia de Combate aportan y la añadirá posteriormente cuando efectúe su propio turno de Revelación (o establecerá su Potencia de Combate como 0 si no tiene ninguna unidad en el Conflicto en ese momento).

Un Comandante puede hacer que un Aliado activado despliegue o retire tropas incluso después de que ese Aliado efectúe su turno de Revelación. El Aliado modificará su indicador de Combate en consecuencia. Esto puede hacer que un Aliado se incorpore a un Conflicto en el que no participaba durante su propio turno de Revelación, pero en estos casos, todas las espadas que ese Aliado hubiera generado durante ese turno de Revelación se pierden debido a la falta de coordinación en el campo de batalla.

COMUNICACIÓN

Aunque se anima a los jugadores a hablar entre ellos, se recomienda que los jugadores de un mismo equipo no puedan comunicarse *en privado* entre ellos. Esto incluye hablar en voz baja, enviar mensajes de texto, mostrar una carta a un compañero de equipo, etcétera. Esta regla intenta reflejar la idea de que por todo el Imperio hay espías vigilando tus movimientos.

Algunos grupos de juego pueden querer aplicar distintas reglas para la comunicación entre los jugadores. ¡Tú eres quien mejor conoce a tu grupo!

TABLEROS PERSONALES



Cada Comandante posee un tablero personal con dos casillas a las que solo él puede enviar un Agente. Cada vez que lo haga, su cubo de Facción avanzará por el medidor de Influencia de su tablero personal. Estos medidores tienen bonificaciones como los del tablero de juego, pero dichas bonificaciones benefician al equipo del Comandante por entero.

-  Cada vez que Muad'Dib llegue a la casilla «1» o «3» del medidor de Influencia con los Fremen, todos los miembros de su equipo reciben la recompensa indicada: 1 de especia o 1 de agua.
-  Cada vez que Shaddam llegue a la casilla «1» o «3» del medidor de Influencia con el Emperador, todos los miembros de su equipo reciben la recompensa indicada: 1 solari o la oportunidad de colocar un Espía.

Asimismo, cada tablero personal proporcionará a su Comandante un Punto de Victoria cuando llegue a los 2 puntos de Influencia, y una Alianza (con su Punto de Victoria asociado) cuando llegue a los 4 puntos de Influencia.



Únicamente Shaddam posee Influencia con la Facción del Emperador, y únicamente Muad'Dib posee Influencia con la Facción de los Fremen. Un Aliado no pueden afectar de ningún modo la Influencia en el tablero personal de su Comandante.

NUEVOS CONCEPTOS IMPORTANTES (CONTINUACIÓN)

INFLUENCIA COMPARTIDA Y NUEVAS FACCIÓNES

Aunque los Comandantes carecen de cubos de Facción para los cuatro medidores de Influencia del tablero de juego, sus Aliados les proporcionan Influencia con esas Facciones. **El Aliado que tiene más Influencia con una Facción del tablero de juego le proporciona a su Comandante esa misma cantidad de Influencia.** Esto ocurre incluso mientras se está activando al otro Aliado.

Muad'Dib juega Preparar el camino y envía un Agente a «Carthag», activando a Gurney Halleck, quien solo tiene 1 punto de Influencia con las Bene Gesserit. Pero como Dama Jessica (el otro Aliado de Muad'Dib) tiene 2 puntos de Influencia con las Bene Gesserit, Muad'Dib roba una carta.



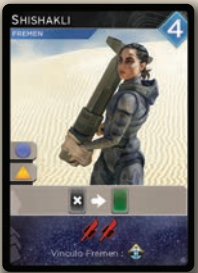
Debido a la incorporación de dos nuevas Facciones al tablero de juego, dos de los iconos de Facción ahora están relacionados con dos Facciones diferentes. Para los requisitos o efectos de cualquier carta o casilla del tablero, ten esto en cuenta:



Los cuatro Aliados y Muad'Dib utilizan la Facción de las Grandes Casas. Shaddam elige entre la Facción de las Grandes Casas o la del Emperador.



Los cuatro Aliados y Shaddam utilizan la Facción de los Mundos Fronterizos. Muad'Dib elige entre la Facción de los Mundos Fronterizos o de los Fremen.



Cuando Gurney Halleck revela Shishakli y recibe el efecto de Vínculo Fremen, Gurney recibe un punto de Influencia con la Facción de los Mundos Fronterizos. Cuando Muad'Dib revela Shishakli y recibe el efecto de Vínculo Fremen, puede optar por recibir esa Influencia con los Fremen, avanzando el cubo de Facción en su tablero personal, o recibirla con los Mundos Fronterizos, avanzando el cubo de Facción de su Aliado activado en el medidor de Influencia de los Mundos Fronterizos.

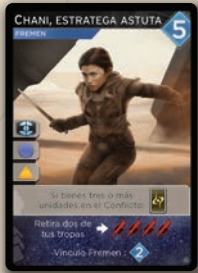
Shaddam envía un Agente a la casilla «Transporte de mercancías», activando a Feyd-Rautha (para hacer esto, al menos uno de los Aliados de Shaddam debe tener al menos 2 puntos de Influencia con la Cofradía Espacial; no hace falta que sea Feyd-Rautha). Shaddam recibe 5 solaris y un punto de Influencia con la Facción que elija. Shaddam podría hacer avanzar uno de los cubos de Facción de Feyd-Rautha, pero en vez de eso decide recibir un punto de Influencia para el medidor de su tablero personal.



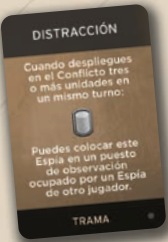
PROPIEDAD COMPARTIDA DE UNIDADES

Todas las unidades y guarniciones propiedad de un Aliado activado son **también** propiedad del Comandante de ese equipo. Esto permite que ciertas cartas puedan ser activadas durante el turno de un Comandante.

Cuando un Comandante juega Chani, estratega astuta durante un turno de Agente, roba una carta de Intriga si su Aliado activado tiene tres o más unidades en el Conflicto. Cuando juega Chani durante un turno de Revelación, puede retirar dos de las tropas de su Aliado activado para darle cuatro espadas a ese Aliado.



Cuando un Comandante recluta unidades para un Aliado activado, se considera que esas unidades han sido reclutadas tanto por el Comandante como por el Aliado. De igual modo, cuando se despliegan unidades en el Conflicto durante el turno de un Comandante, se considera que esas unidades han sido desplegadas tanto por el Comandante como por el Aliado activado.



Muad'Dib envía un Agente a «Guerreros avezados», activando a Gurney Halleck y reclutando dos tropas para ese Aliado. Gurney decide desplegar en el Conflicto esas tropas, junto con dos más de su guarnición. Muad'Dib puede jugar Distracción porque ha compartido el despliegue de esas unidades.

Debe tenerse en cuenta que cuando un Aliado vence en una carta de Conflicto, no comparte con su Comandante la posesión de esa carta.

TURNOS DE JUGADOR

La Facción de las Grandes Casas posee dos nuevos iconos que pueden ser utilizados por compañeros de equipo para ayudarse mutuamente.



Reforzar. Recluta tres tropas, repartidas como prefieras entre los dos Aliados de tu equipo. Cualesquiera de estas tropas pueden ser desplegadas en el Conflicto.

Dama Jessica envía un Agente a «Apoyo militar». Elige reclutar una tropa para sí misma y la pone en su guarnición, y permite a Gurney reclutar dos tropas para él, quien las despliega en el Conflicto. Debido a que «Apoyo militar» no es una casilla de Combate, Gurney no puede desplegar ninguna tropa más en este turno.



Comerciar. Elige a un compañero de equipo con el que comerciar: cada jugador comerciando puede darle al otro 1 o más de un único tipo de «producto» (cartas de Intriga, especia, agua o solaris). Cada jugador comerciando puede optar por no dar nada.

La Princesa Irulan envía un Agente a «Apoyo económico», recibe 1 de especia y elige comerciar con Shaddam. Irulan le entrega a Shaddam dos de sus cartas de Intriga, conservando una. Shaddam decide darle a Irulan las 3 fichas de Especia que tiene.

Más tarde, Muad'Dib juega Inspirar respeto. Como ya ha conseguido su Maestro de armas, Muad'Dib elige desechar la carta para comerciar con Dama Jessica. Muad'Dib le entrega una carta de Intriga, pero Dama Jessica está falta de recursos y decide no darle nada a cambio.

TURNOS DE JUGADOR (CONTINUACIÓN)

Fila del Trono de Shaddam

El tablero personal del Emperador y la carta *Pabellón imperial* permiten a Shaddam mover cartas de la Fila del Imperio a una Fila del Trono especial. Cuando Shaddam hace esto, reemplaza inmediatamente la carta desplazada con una nueva carta del mazo del Imperio.

Las cartas de la Fila del Trono solo pueden ser adquiridas por Shaddam y sus Aliados (nunca por Muad'Dib o sus Aliados). Estas cartas ya no forman parte de la Fila del Imperio (y no pueden verse afectadas por cartas como *Manipulación*). El tamaño de la Fila del Trono es ilimitado, y por lo tanto puede ir creciendo a lo largo de varias rondas si no se adquiere ninguna de sus cartas.



MAESTROS DE ARMAS

El Agente Maestro de armas de cada jugador puede ser usado una sola vez por partida. Al final de una ronda, si has enviado tu Maestro de armas a una casilla del tablero, devuélvelo a la caja del juego. Si tienes tu Maestro de armas pero no lo envías a ninguna casilla del tablero durante una ronda, lo conservas y podrás utilizarlo en una ronda posterior.



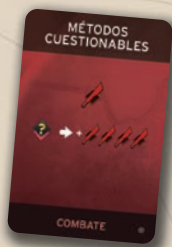
Cuando consigues tu Maestro de armas, también recibes una ficha de Bonificación de Maestro de armas que conservarás durante el resto de la partida (incluso después de utilizar a tu Maestro de armas). Pon esa ficha sobre el tablero de juego (los Aliados la ponen en su guarnición y los Comandantes la ponen en el borde de la zona de Conflicto, cerca de su lado del tablero). Cuando tengas una ficha de Bonificación de Maestro de armas sobre el tablero, añádetee 2 espadas siempre que realices un turno de Revelación.

FASE 3: COMBATE

CARTAS DE INTRIGA DE COMBATE

Los jugadores van jugando cartas de Intriga de Combate en el sentido de las agujas del reloj con normalidad. En el turno de un Comandante, se pueden jugar cartas en nombre de un Aliado que tenga al menos una unidad en el Conflicto, y luego se aplican sus efectos a ese Aliado; los Comandante no pueden «repartir» entre varios de sus Aliados los efectos de una carta de Intriga de Combate.

Muad'Dib juega Métodos cuestionables, activando a Gurney Halleck. Muad'Dib elige que Gurney pierda 1 punto de Influencia con los Mundos Fronterizos para recibir un total de 5 espadas. Muad'Dib no puede hacer que su otro Aliado (que no fue activado) pierda Influencia, aunque sí podría haber elegido perder él mismo 1 punto de Influencia con los Fremen.



Empates entre Aliados

Cuando dos Aliados de un mismo equipo empatan en un Combate, uno de ellos puede elegir conceder al otro la recompensa mayor. Si estaban empatados por la tercera recompensa del Conflicto, quien conceda la recompensa no recibirá nada.

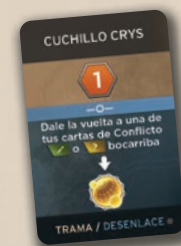
Gurney Halleck y Dama Jessica empatan por la primera posición en un Conflicto. Gurney le concede la victoria a Dama Jessica, quien obtiene la primera recompensa y es considerada vencedora del Conflicto, mientras que Gurney obtiene la segunda recompensa.

DESENLACE

El Desenlace se produce durante la fase de Retorno de la manera normal: si algún jugador tiene 10 o más Puntos de Victoria en el medidor de Puntuación o si el mazo de Conflictos se ha agotado. Los jugadores primero jugarán las cartas de Intriga de Desenlace aplicables, y luego el equipo con la mayor puntuación total combinada será declarado vencedor. En caso de empate, se aplican las reglas normales para romperlo combinando los recursos de cada equipo.

No todas las cartas de Intriga de Desenlace son útiles para los Comandantes, ipor lo que se recomienda utilizar el icono de Comerciar cuando un jugador tenga una carta de Intriga de Desenlace que solo le resultará útil a un compañero de equipo!

- **Cuchillo crys, Ornitóptero, Ratón del desierto** — Un Comandante no puede poseer ninguna carta de Conflicto, por lo que no puede usar estas cartas durante el Desenlace.
- **Alianza clandestina, Asegurar el comercio de especia, Beneficios de la CHOAM** — Estas cartas pueden dar Puntos de Victoria a los Comandantes. Para *Alianza clandestina*, recuerda que la Influencia de un Comandante con una Facción siempre es la mayor de sus dos Aliados.



INTEGRACIÓN CON OTROS PRODUCTOS DE *DUNE: IMPERIUM*

Esta página explica cómo integrar otros títulos de *DUNE: IMPERIUM* en tus partidas de seis jugadores. Hemos intentado cubrir las dudas más probables, pero ten en cuenta que estos productos no fueron diseñados originalmente pensando en las partidas de seis jugadores. Pueden darse casos extraños o difícil de aplicar. Si surge cualquier situación que no esté cubierta por estas reglas, consulta primero el documento de preguntas frecuentes de *DUNE: IMPERIUM* (en www.duneimperium.com/FAQ). Si estás en medio de una partida y necesitas una respuesta urgente, deja que lo decida el jugador que lleva a Shaddam. ¡Ser el Emperador del Universo Conocido tiene sus ventajas!

Aunque *INSURRECCIÓN* no incluye ninguna carta con el coste o efecto «**Pierde una tropa**», otros productos de *DUNE: IMPERIUM* sí lo hacen. Cuando un Comandante active un efecto que incluya ese coste, será su Aliado activa quien pierda las tropas.

Otros productos de *DUNE: IMPERIUM* incluyen cartas y componentes que funcionan «**cuando venzas en un Conflicto**». Estos efectos no pueden ser utilizados por Comandantes, porque los Comandantes nunca vencen en los Conflictos.

DUNE: IMPERIUM

- **Al vencedor... / Exigir respeto** — Estas cartas son inútiles para los Comandantes (¡mejor que las intercambien!).
- **Kwisatz Haderach** — Esta carta no permite que otro jugador envíe un Agente al tablero personal de un Comandante.
- **La Voz** — Puedes elegir una casilla del tablero personal de un Comandante.
- **Planes en los planes** — Un Comandante puede elegir usar su tablero personal en vez de la Facción del tablero de juego con el mismo icono.
- **Prueba de humanidad / Tóptero artillado** — Los Comandantes no poseen tropas durante los turnos de otros jugadores, por lo que nunca las pierden debido a la carta de otro jugador. Para *Prueba de humanidad*, el Comandante debe descartarse de una carta si le es posible.



INMORTALIDAD

Los Comandantes no añaden copias de *Experimentación* a sus mazos (ni tampoco retiran ninguna carta).

Los Comandantes no tienen una ficha de Investigación en el medidor de Investigación ni una ficha Tleilaxu en el medidor Tleilaxu. Su Aliado activado será quien reciba los beneficios (incluida cualquier bonificación resultante) cada vez que el Comandante active un icono de Investigación o reciba un icono Tleilaxu.

Un Comandante tiene los mismos indicadores genéticos que los de aquel de sus Aliados que más haya avanzado en el medidor de Investigación. Esto ocurre incluso mientras está activando al otro Aliado.

Cuando un Comandante genera un espécimen, este procede del suministro de su Aliado activado. Un Comandante solo puede gastar los especímenes de su Aliado activado (cuando esté pagando el coste en especímenes de una carta o adquiriendo una carta Tleilaxu).

Si se juega con la variante «Hasta los 11», los Aliados empiezan con 0 Puntos de Victoria (en vez de 1). Los Comandantes, sin embargo, empezarán con 4 Puntos de Victoria.

- **Acuerdo clandestino** — Los Comandantes no activan a ningún Aliado durante el Desenlace, por lo que el efecto de Desenlace de esta carta no les proporciona nada.



EL AUGE DE IX

Durante la preparación, cada jugador recibe un contrato especial de *EL AUGE DE IX*. Baraja estos contratos y reparte dos de ellos a cada Aliado, cada uno de los cuales elige con qué contrato quedarse, y entrega el otro a su Comandante, quien se quedará con uno de los dos Contratos que ha recibido y devolverá el otro a la caja del juego.

Si un Comandante quiere colocar un Negociador, toma una tropa del suministro de su Aliado activado. Cuando un Comandante puede Adquirir tecnología, puede reducir el coste usando los Negociadores de su Aliado activado.

Los Comandantes carecen de Cargueros en el medidor de Flete, pero pueden mover el Carguero de su Aliado activado. Si un Comandante hace retornar un Carguero, el Aliado activado recibe todas las recompensas resultantes (sin embargo, se considera que tanto el Comandante como el Aliado han reclutado toda tropa fruto de las recompensas).

Cuando un jugador genera Dividendos en el medidor de Flete, todos los demás jugadores reciben 1 solari (las reglas de *EL AUGE DE IX* dicen que los «adversarios» reciben 1 solari, pero en las partidas de seis jugadores esto se aplicará tanto a tus adversarios como a tus compañeros de equipo).

Los Comandantes carecen de acorazados, pero pueden poner en servicio acorazados para sus Aliados (de forma similar a como reclutan tropas para sus Aliados).

Los iconos de Infiltración y otros efectos similares te permiten infiltrarte en casillas del tablero ocupadas por Agentes de tus compañeros de equipo, además de en aquellas ocupadas por Agentes enemigos.

- **Chaumurky** — Si la partida termina con un empate, el equipo que tenga *Chaumurky* será declarado vencedor.
- **Memorizadores** — Los Comandantes pueden elegir usar su tablero personal en vez de la Facción del tablero de juego con el mismo icono.
- **Satélites espía** — Dado que la Influencia de un Comandante con una Facción es igual a la de aquel de sus Aliados que tenga más Influencia con ella, le resultará difícil obtener el beneficio para el Desenlace de esta pieza de Tecnología, aunque sigue pudiendo gastar especia y desechar la pieza de Tecnología para obtener un Punto de Victoria.



Modalidad de partidas épicas

¡Combinar la modalidad de partidas épicas de *EL AUGE DE IX* con las partidas de seis jugadores de *INSURRECCIÓN* puede hacer que estas duren más de 3 horas, pero esperamos que ofrezcan la experiencia épica que promete su nombre!

El mazo de Conflictos se crea tal como se explica en las reglas para partidas épicas (añadiendo *Supremacía económica* a las cartas de Conflicto III, para un total de 10 cartas de Conflicto).

Puedes optar por incluir o no las demás cartas de Conflicto de *EL AUGE DE IX*. Si las incluyes, algunos Conflictos no proporcionarán al vencedor ningún icono de batalla.

Los Comandantes no añaden *Controlar la especia* a sus mazos (tampoco quitan ninguna carta).

Cada jugador roba una carta de Intriga durante la preparación (también los Comandantes).

ICONOS ADICIONALES



Carta inicial de Muad'Dib. Toda carta con este icono forma parte del mazo inicial del jugador Muad'Dib.



Carta inicial de Shaddam. Toda carta con este icono forma parte del mazo inicial del jugador Shaddam.



Comerciar. Elige a un compañero de equipo con el que comerciar: cada jugador comerciando puede darle al otro 1 o más de un único tipo de «producto» (cartas de Intriga, especia, agua o solaris).



Recompensa de equipo. Cada jugador de tu equipo recibe la recompensa indicada: 1 solari, 1 de especia, 1 de agua o la colocación de un Espía.



Reforzar. Recluta tres tropas, repartidas como prefieras entre los dos Aliados de tu equipo. Cualesquiera de estas tropas pueden ser desplegadas en el Conflicto.

GUÍA DE CASILLAS DEL TABLERO PARA SEIS JUGADORES



Apoyo económico

Icono de Agente: Emperador

Recibe 1 punto de Influencia con las Grandes Casas y recibe 1 de especia. Luego, elige a un compañero de equipo con el que comerciar: cada jugador comerciando puede darle al otro 1 o más de un único tipo de «producto» (cartas de Intriga, especia, agua o solaris).



Apoyo militar

Icono de Agente: Emperador

Coste: 2 de especia

Recibe 1 punto de Influencia con las Grandes Casas. Recluta tres tropas, repartidas como prefieras entre los dos Aliados de tu equipo. Cualesquiera de estas tropas pueden ser desplegadas en el Conflicto.



Carthag

Icono de Agente: ciudad

Casilla de Combate

Recluta una tropa y roba una carta de Intriga.



Dominio del desierto

Icono de Agente: Fremen

Casilla de combate

Recibe 1 punto de Influencia con los Fremen. Roba una carta y recibe 1 de especia.



Erg Habbanya

Icono de Agente: comercio de especia

Casilla de Combate

Coste: 1 de agua

Recibe 2 de especia, junto con toda la especia adicional que se haya acumulado aquí sobre el icono de Hacedor. Roba una carta.



Expedición

Icono de Agente: Fremen

Recibe 1 punto de Influencia con los Mundos Fronterizos. Toma un contrato (o, si no queda ninguno, en vez de eso recibe 2 solaris).



Guerreros avezados

Icono de Agente: Fremen

Casilla de Combate

Coste: 1 de agua

Recibe 1 punto de Influencia con los Fremen. Recluta dos tropas.



Maestro de armas

Icono de Agente: Landsraad

Coste: 8 solaris si ningún jugador tiene su Maestro de armas; 6 solaris si algún jugador lo tiene.

Puedes enviar un Agente a esta casilla una sola vez por partida. Recibe tu Maestro de armas para un único uso. Pon una ficha de Bonificación de Maestro de armas sobre el tablero. Durante el resto de la partida, en cada uno de tus turnos de Revelación, recibes 2 puntos de Potencia de Combate.



Riqueza incommensurable

Icono de Agente: Emperador

Recibe 1 punto de Influencia con el Emperador. Recibe 3 solaris.



Tecnología controvertida

Icono de Agente: Fremen

Coste: 2 de especia

Recibe 1 punto de Influencia con los Mundos Fronterizos. Roba una carta de Intriga, roba una carta y desecha una carta.