

D U N E

I M P E R I U M

LIGNAGGI



CONTENUTO



32 carte mazzo dell'Impero

5 usate solo con il Modulo CHOAM
2 usate solo con il Modulo Tecnologia



18 carte Intrigo

1 usata solo con il Modulo CHOAM
2 usate solo con il Modulo Tecnologia



Le forze armate Sardaukar dell'Imperatore sono tra le più potenti dell'Universo Conosciuto, tanto spietate quanto leali. Ma questa lealtà può essere acquistata dall'Imperatore al giusto prezzo...



9 Leader

1 usato solo con il Modulo Tecnologia



2 carte Conflitto

1 Conflitto I
1 Conflitto II



Comandanti Sardaukar

7 in plastica, 7 in legno

Utilizzare solo il tipo preferito



14 Abilità Comandante Sardaukar

COMPONENTI SPECIFICI DEI LEADER



10 carte Navigazione
per Timoniere Y'rkoon



Casella del tabellone Sietch di Tuek
per Esmar Tuek



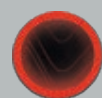
Segnalino Strategia
per Chani



12 carte Intrigo Distorto
per Piter De Vries
riconoscibili da questa immagine



MODULO CHOAM



Se si usa il Modulo CHOAM da *DUNE: IMPERIUM – INSURREZIONE*, includere questi componenti nella preparazione.



5 carte Impero
da mescolare nel mazzo
dell'Impero

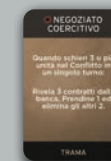


8 segnalini Contratto
da mescolare con
i contratti esistenti

Se si usa anche il Modulo
Tecnologia
(vedi a pag. 6-7)



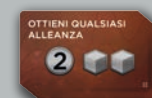
Trasporti CHOAM
da mescolare con le altre
tessere Tecnologia



Negoziato Coercitivo
da mescolare nel mazzo
degli Intrighi

Il contratto **Guadagna Qualsiasi Alleanza** si completa quando il giocatore prende un nuovo segnalino Alleanza (non attualmente in suo possesso).

Non è possibile prendere il nuovo contratto **Immediato** a meno che non si abbia una carta Intrigo da eliminare.



Per giocare con il Modulo Tecnologia, vedi i componenti aggiuntivi e le regole a pag. 6-7.

PREPARAZIONE

In una partita con *LIGNAGGI*, questi passi modificano la preparazione di *DUNE: IMPERIUM – INSURREZIONE* e si aggiungono ad essa.

1 Prendere i 7 Comandanti Sardaukar preferiti, in legno o in plastica (non usarli entrambi, in quanto si considerano limitati).

Collocarne 5 sul tabellone di gioco, 1 su ognuna delle caselle seguenti: Sardaukar, Servizio Doveroso, Consegnare Scorte, Gran Consiglio e Ottenere Supporto. Lasciare spazio su ogni casella per un Agente da collocare durante la partita.

Se si gioca una partita a 4 giocatori, collocare un sesto Comandante Sardaukar sulla casella Sala dell'Assemblea (altrimenti rimetterlo nella scatola).

Collocare l'ultimo Comandante Sardaukar nella banca (si usa con la carta Impero *Soldati Sardaukar*).

2 Mescolare le 14 Abilità Comandante Sardaukar e collocarle in una pila a faccia in giù accanto al tabellone. Rivelarne 4 e collocarle accanto alla pila.



3 Aggiungere le nuove carte Conflitto a quelle già possedute.

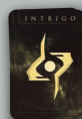
Sebbene la selezione casuale avverrà tra più carte, il mazzo dei Conflitti si crea allo stesso modo: si dovrà avere 1 mazzo di 10 carte con **1 carta Conflitto I** in cima, **5 carte Conflitto II** sotto di essa, infine **4 carte Conflitto III** sul fondo.



Rimettere le carte Conflitto inutilizzate nella scatola del gioco senza guardarle.

4 Aggiungere le altre nuove carte a quelle già possedute:

Mescolare le 15 carte Intrigo nel mazzo degli Intrighi.



Mescolare le 25 carte Impero nel mazzo dell'Impero (prima di formare la Fila dell'Impero).



Aggiungere i nuovi 8 Leader a quelli già posseduti. Quando prendono i Leader, i giocatori possono scegliere una qualsiasi combinazione tra i Leader nuovi e quelli esistenti.



2



Per le partite in solitario o a 2 giocatori, vedi i componenti aggiuntivi e le regole a pag. 8-9.

Per le partite a 6 giocatori, vedi le regole aggiuntive a pag. 10.

Quando si gioca *LIGNAGGI* con *DUNE: IMPERIUM*:

Nel passo 1, collocare i 5 Comandanti Sardaukar su Cospirazione, Ricchezza, Viaggi Interstellari, Gran Consiglio e Radunare Truppe. Con 4 giocatori, collocare il sesto sulla Sala dell'Oratoria.



Nel passo 2, escludere le 2 Abilità Comandante Sardaukar "Impetuoso".

Saltare il passo 3: non aggiungere le nuove carte Conflitto.

Nel passo 4, escludere tutti i componenti del Modulo CHOAM, come anche:

- **5 carte Intrigo:** Falsi Ordini, Morsa su Arrakis, Informazioni Interne, Increspature sulla Sabbia, Unità Dormiente
- **7 carte Impero:** Osservatrice Arrakis, Eliminare gli Alleati, Guerra Santa, Addestramento allo Spionaggio (2), Indicare la Strada, Consiglio Ammantato
- **3 carte Leader:** Conte Hasimir Fenring, Gaius Helen Hohiam, Liet Kynes

Se un giocatore usa il leader *Timoniere Y'rkoon*, escludere la carta Navigazione che colloca o richiama una Spia.

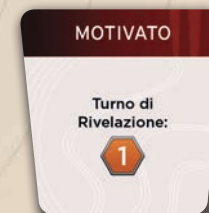
COMANDANTI SARDAUKAR

LIGNAGGI consente ai giocatori di reclutare un nuovo tipo di unità: i potenti Comandanti Sardaukar dell'Imperatore.

USARE I COMANDANTI SARDAUKAR

Durante un suo turno, se un giocatore invia un Agente su una casella del tabellone che contiene un Comandante Sardaukar, può spendere 2 Solari per **acquisire** e **reclutare** immediatamente quel Comandante Sardaukar (questo è un *effetto* della casella: può scegliere di spendere 2 Solari per un Comandante Sardaukar in qualsiasi ordine rispetto agli altri effetti della casella e della carta).

Ogni volta che un giocatore **acquisisce** un Comandante Sardaukar, ottiene 1 Abilità Comandante Sardaukar. Sceglie 1 delle opzioni a faccia in su e la mette nella sua riserva (visibile a tutti i giocatori). Non può scegliere una copia di un'Abilità Comandante Sardaukar già presente nella sua riserva. Dopo aver effettuato la sua scelta, rimpiazza l'Abilità con una nuova dalla pila.



Ogni volta che un giocatore **recluta** un Comandante Sardaukar, nella maggior parte dei casi lo utilizza come qualsiasi altra unità:

- Può collocarlo nella sua guarnigione o, se ha inviato un Agente su una casella combattimento in questo turno, schierarlo nel Conflitto.
 - In seguito, se si trova nella sua guarnigione quando invia un Agente su una casella combattimento, può essere una delle "fino a due" unità da schierare dalla sua guarnigione.
- È una "truppa" che vale 2 forza nel Conflitto.
- Quando si risolve il combattimento e si distribuiscono le ricompense, ritorna nella riserva del giocatore.

È il turno dell'Agente di Linda, che invia un Agente su Servizio Doveroso. Assieme agli altri effetti del suo turno, Linda paga 2 Solari per acquisire e reclutare il Comandante Sardaukar da Servizio Doveroso. Sceglie l'Abilità Comandante Sardaukar Motivato e lo colloca nella sua riserva. Servizio Doveroso non è una casella combattimento, quindi colloca il Comandante Sardaukar nella sua guarnigione.



Nel tuo turno dell'Agente seguente, Linda invia un Agente su Ottenere Supporto. Paga altri 2 Solari per acquisire e reclutare il Comandante Sardaukar che si trova lì. Non può scegliere un secondo Motivato come abilità del nuovo Comandante Sardaukar dato che ne possiede già uno, perciò prende Astuto. Come prima, colloca il suo nuovo Comandante Sardaukar nella guarnigione.

In un turno dell'Agente successivo, Linda invia un Agente su Arrakeen. Schiera nel Conflitto la truppa reclutata da quella casella più i 2 Comandanti Sardaukar dalla sua guarnigione.

Un giocatore non può reclutare un Comandante Sardaukar dalla sua riserva normalmente. Invece può, una volta per turno (Agente o Rivelazione), **pagare 2 Solari per reclutare 1 Comandante Sardaukar** dalla sua riserva, spostandolo nella sua guarnigione (o nel Conflitto, se ha inviato un Agente su una casella combattimento in questo turno). Non sceglie un'altra Abilità Comandante Sardaukar questa volta, perché non sta *acquisendo* il Comandante Sardaukar.

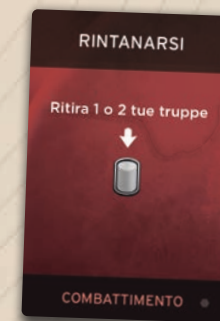
*È il turno dell'Agente di Nicola, che invia un Agente su Consegnare Scorte. Paga 2 Solari per reclutare il Comandante Sardaukar da quella casella e prende un'Abilità Comandante Sardaukar. Ha inoltre altri 2 Comandanti Sardaukar nella sua riserva. Decide di pagare altri 2 Solari per reclutarne uno (non può pagare 4 Solari per reclutarli entrambi, perché può reclutare solo 1 Comandante Sardaukar dalla sua riserva in ogni turno). Non prende un'altra Abilità Comandante Sardaukar, perché non sta **acquisendo** il Comandante Sardaukar dalla sua riserva.*

ABILITÀ COMANDANTE SARDAUKAR

Mentre un giocatore possiede Comandanti Sardaukar nel Conflitto, gli effetti di **tutte** le sue Abilità Comandante Sardaukar sono attivi. Ogni Abilità fornisce un bonus nel turno di Rivelazione oppure forza aggiuntiva nella risoluzione del combattimento. Ogni Abilità funziona solo una volta in ogni round, anche se il giocatore ha più di un Comandante Sardaukar nel Conflitto.

Quando arriva il turno di Rivelazione di Linda, ottiene 1 spezia da Motivato (non 2, anche se ha 2 Comandanti Sardaukar nel Conflitto).

Durante la fase di Combattimento, Linda gioca la carta Intrigo Rintanarsi. Può ritirare uno o entrambi i suoi Comandanti Sardaukar (dal momento che sono "truppe"). Se li ritira entrambi, tuttavia, non avrà più alcun Comandante Sardaukar nel Conflitto, quindi non riceverà alcuna forza extra da Astuto.



ALTRE NOVITÀ

SPIA SOTTO COPERTURA



Questa icona consente di collocare 1 Spia usando le normali regole. Tuttavia, il giocatore ha anche l'opzione di ignorare qualsiasi Spia avversaria quando colloca la sua (non può collocare la Spia dove c'è già un'altra sua Spia).

Quando gioca Osservatrice Arrakis durante il turno dell'Agente, il giocatore può scartare 1 carta per collocare 1 Spia su un punto di osservazione non occupato oppure su uno occupato da qualsiasi Spia avversaria (non la propria).



COMANDO

Diverse carte Impero includono "Comando (6+)" nel riquadro di Rivelazione. In un turno di Rivelazione, il giocatore può usare l'effetto che segue se genera 6 Persuasione o più.

Quando rivela Io Credo, se il giocatore genera 6 Persuasione o più durante quel turno di Rivelazione (incluso l'1 su Io Credo), recluta 2 truppe (senza modi per schierarle nel Conflitto, dovrà collocarle nella sua guarnigione).



COMBATTIMENTO



Questa icona (apparsa precedente nell'espansione IMMORTALITÀ) consente al giocatore di schierare truppe nel Conflitto come se avesse inviato un Agente su una casella combattimento: può schierare qualsiasi unità che recluta in questo turno e fino a 2 unità aggiuntive dalla sua guarnigione. Anche se possiede 2 o più di queste icone durante il suo turno, non può schierare più di 2 unità dalla sua guarnigione.

Quando rivela Tattiche di Disturbo, se il giocatore sceglie di eliminarla, può schierare fino a 2 unità dalla sua guarnigione nel Conflitto. Se recluta truppe durante il suo turno di Rivelazione, come nell'esempio precedente con Io Credo, può schierare anche quelle.



ICONE BATTAGLIA JOLLY



In *DUNE: IMPERIUM - INSURREZIONE*, c'era solo solo 1 icona battaglia jolly disponibile, pertanto le regole definivano che durante il Fine Partita il giocatore l'avrebbe fatta corrispondere con 1 delle altre 3 icone battaglia nella sua riserva. *LIGNAGGI* aggiunge altre icone battaglia jolly, rendendo necessario un chiarimento:

Durante il Fine Partita, il giocatore può far corrispondere un'icona battaglia jolly con una qualsiasi altra icona battaglia nella sua riserva: una delle tre icone battaglia standard oppure una seconda icona battaglia jolly. Il giocatore gira a faccia in giù le coppie corrispondenti e ottiene 1 Punto Vittoria.

Quando la partita termina, Federico ha sia Propagando che Tempeste nel Sud nella sua riserva. Può appaiarle tra loro per ottenere 1 Punto Vittoria oppure abbinarne ognuna con la sua icona battaglia standard per ottenere 1 Punto Vittoria ciascuna.



MODULO TECNOLOGIA

LIGNAGGI porta una mini-espansione chiamata Modulo Tecnologia, la quale consente ai giocatori di accedere alle tecnologie e alle macchine Ixiane. Questo modulo può essere usato con o senza il Modulo CHOAM di *DUNE: IMPERIUM - INSURREZIONE* o con *DUNE: IMPERIUM*.

COMPONENTI

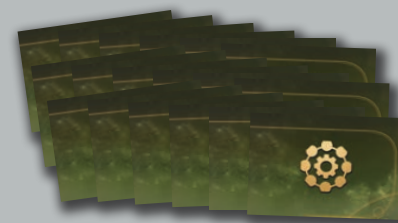


Tabellone Ambasciata di Ix



2 carte Impero,
2 carte Intrigo e
Kota Odax di Ix

Le carte aggiuntive mostrano
questo simbolo.



18 tessere Tecnologia

Usate solo nelle partite
in solitario (vedi a pag. 8-9)



4 carte Casa di Hagal e
1 carta Rivale

PREPARAZIONE

Modificare la preparazione come segue:

A Collocare il tabellone Ambasciata di Ix accanto al tabellone di gioco.

Mescolare a faccia in giù le 18 tessere Tecnologia, poi dividerle in 3 mazzetti da 6 tessere. Collocare i mazzetti sulle 3 caselle del tabellone Ambasciata di Ix, poi girare a faccia in su la tessera in cima a ogni mazzetto.

In alcuni casi, potrà essere necessario escludere alcune tessere Tecnologia prima di mescolare. Dividere i 3 mazzetti nel modo più equo possibile.

Se si gioca senza il Modulo CHOAM, escludere Trasporti CHOAM.

Se si gioca con *DUNE: IMPERIUM* originale anziché con *INSURREZIONE*, escludere Analisi Dati Avanzata, Armi Proibite, Flotta di Ornitotteri, Panottico e Droni Spia.



B Mescolare le 2 carte Intrigo aggiuntive nel mazzo degli Intrighi.



C Mescolare le 2 carte Impero aggiuntive nel mazzo dell'Impero.




D Un giocatore ha l'opzione di scegliere *Kota Odax di Ix* come suo Leader.



ACQUISIRE TESSERE TECNOLOGIA



L'icona **Acquisire Tecnologia** è il solo modo per acquisire una tessera Tecnologia. Il modo principale per farlo è mostrato in cima al tabellone Ambasciata di Ix: durante un turno in cui il giocatore invia un Agente su una casella del tabellone , può acquisire **1** tessera Tecnologia. Non c'è limite al numero di tessere Tecnologia che un giocatore può possedere.


Per acquisire una tessera Tecnologia, scegliere 1 tessera a faccia in su in cima a 1 qualsiasi dei 3 mazzetti, pagarne il costo in spezia indicato e mettere la tessera nella propria scorta (visibile a tutti i giocatori). Infine, girare a faccia in su la tessera successiva del mazzetto (se un mazzetto è vuoto, allora per il resto della partita ci saranno semplicemente meno scelte disponibili al momento di acquisire una tessera Tecnologia).

Esistono 2 modi di ridurre il costo di una tessera Tecnologia, anche se il costo non può mai essere inferiore a 0.

Tabellone Ambasciata di Ix. Il tabellone Ambasciata di Ix offre uno sconto: se il giocatore possiede un seggio nel Gran Consiglio, ogni tessera Tecnologia gli costa 1 spezia in meno.

Sconti Tecnologici. Questa icona compare su alcune carte. Consente al giocatore di acquisire una singola tessera Tecnologia con uno sconto di 1 spezia. Può combinare questo sconto con quello fornito dal tabellone Ambasciata di Ix se possiede un seggio nel Gran Consiglio (ma non può combinare gli sconti da 2 o più di queste icone).



È il turno dell'Agente di Nicola, che invia un Agente sul Gran Consiglio (pagando i 5 Solari richiesti). Colloca il suo segnalino Consigliere su un seggio del Consiglio. Il Gran Consiglio è una casella del tabellone , pertanto Nicola può usare l'Ambasciata di Ix per acquisire una tessera Tecnologia. Dato che ora possiede un seggio nel Gran Consiglio, la tessera Tecnologia gli costa 1 spezia in meno. Paga 1 spezia per acquisire Globi Luminosi e colloca nella sua riserva la tessera, che gli fa ottenere immediatamente 1 Influenza a sua scelta. Per il resto della partita, potrà guardare la carta in cima al suo mazzo in qualsiasi momento.

ANATOMIA DELLE TESSERE TECNOLOGIA



- A** Costo in Spezia
- B** Nome
- C** Effetto di Acquisizione
Ottieni questo effetto 1 volta, quando acquisisci la tessera. Non tutte le carte hanno un effetto di Acquisizione.
- D** Capacità
- E** Tessera Tecnologia Rivale
*(accanto all'icona espansione)
Un Rivale in una partita in solitario può acquisire questa tessera. Vedi pag. 9 per i dettagli.*

USARE LE TESSERE TECNOLOGIA

Le tessere Tecnologia possiedono svariate capacità che influenzano momenti della partita differenti: il turno di Rivelazione, la vittoria di un Conflitto, la fine della partita e così via.



Un giocatore può usare una capacità con questa icona durante il proprio turno e può utilizzarla soltanto **1 volta per round** di gioco. Quando viene utilizzata una tessera Tecnologia di questo tipo, girarla a faccia in giù per indicare che è stata usata. All'inizio del round successivo (durante la Fase 1: Inizio del Round) girarla di nuovo a faccia in su per indicare che è possibile usarla nuovamente.

Combinare il Modulo Tecnologia con ASCESA DI IX

Durante la preparazione, è possibile combinare il Modulo Tecnologia con l'espansione **ASCESA DI IX** per avere più tessere Tecnologia. Dividere tutte le tessere Tecnologia mescolate nel modo più equo possibile tra i 3 mazzetti. Per usare solo le tessere Tecnologia da **ASCESA DI IX** (senza altri componenti di quell'espansione), escludere Congegni Detonanti e Trasporti Truppe. Mescolare le altre 16 tessere Tecnologia con quelle di **LIGNAGGI**. Per usare **tutta** l'espansione **ASCESA DI IX**, non usare il tabellone Ambasciata di Ix da **LIGNAGGI**. Collocare invece i 3 mazzetti di tessere Tecnologia sul Tabellone Ix come di consueto (è possibile usare il Negoziato Tecnologico per gli sconti, ma non ci sono sconti dell'Ambasciata di Ix se si possiede un seggio nel Gran Consiglio).

Se si sta usando l'intera espansione **ASCESA DI IX**, non sarà possibile collocare 2 Comandanti Sardaukar durante la preparazione, perché il sovrastrato CHOAM coprirà alcune caselle. Collocare invece 1 Comandante Sardaukar su Corazzata. Se si gioca una partita a 4 giocatori, collocare l'altro su Negoziato Tecnologico (altrimenti, rimetterlo nella scatola).



AGGIUNTE ALLE PARTITE IN SOLITARIO E A DUE GIOCATORI

Queste nuove regole definiscono il modo in cui i Rivali interagiscono con i nuovi elementi de *LIGNAGGI* nelle partite in solitario o a due giocatori.

Se si sta giocando in solitario con il Modulo Tecnologia, le regole alla prossima pagina spiegano come un Rivale può acquisire le tessere Tecnologia. Se si sta giocando una partita a 2 giocatori o il Modulo Tecnologia non è utilizzato, ignorare la prossima pagina: tutto il necessario è su questa pagina.

PREPARAZIONE

Le nuove carte Rivale aggiungono ulteriori opzioni a quelle di *DUNE: IMPERIUM - INSURREZIONE*.

È possibile usare *Kota Odax di Ix* solo in una partita in solitario con il Modulo Tecnologia.

Le 6 nuove carte Casa di Hagal vanno mescolate nel mazzo Casa di Hagal, ma si usano solo in casi specifici:

Usare le 2 carte *Sietch di Tuek* solo se un giocatore sta usando il Leader *Esmar Tuek* (queste carte forniscono al Rivale accesso a quella casella del tabellone).

Usare le 4 carte *Acquisire Tecnologia* solo in una partita in solitario con il Modulo Tecnologia (ma non vanno usate se è inclusa l'espansione *ASCESA DI IX*).

COMPONENTI AGGIUNTIVI



6 carte Casa di Hagal

4 usate solo con il Modulo Tecnologia



6 carte Rivale

1 usata solo con il Modulo Tecnologia

COMANDANTI SARDAUKAR

Un Rivale non acquisisce i Comandanti Sardaukar dal tabellone finché non ottiene il suo Maestro di Scherma. Una volta ottenuto il Maestro di Scherma, il comportamento del Rivale dipende dall'utilizzo o meno della variante "Rivali Semplificati" per 2 giocatori (descritta a pagina 4 del supplemento alle regole dei Rivali in *INSURREZIONE*).



Se si usa Rivali Semplificati:

- Quando un Rivale invia un Agente su una casella del tabellone che contiene un Comandante Sardaukar, rimuove quel Comandante Sardaukar dal tabellone (rimetterlo nella scatola).

Se NON si usa Rivali Semplificati:

- Quando un Rivale invia un Agente su una casella del tabellone che contiene un Comandante Sardaukar, se possiede almeno 2 Solari, spenderà 2 Solari per acquisire e reclutare il Comandante Sardaukar.
- Ogni volta che un Rivale può schierare truppe nel Conflitto, schiererà sempre un Comandante Sardaukar prima di una truppa regolare.
- I Rivali non ottengono mai le Abilità Comandante Sardaukar, ma ogni Comandante Sardaukar vale 4 forza nel Conflitto. Tuttavia, alla fine di un Conflitto, un Rivale rimette nella scatola del gioco tutti i suoi Comandanti Sardaukar nel Conflitto (da non riutilizzare in questa partita).

CHIARIMENTI



Quando un Rivale colloca una Spia Sotto Copertura, colloca la Spia su un punto di osservazione di Fazione della prima Fazione disponibile sulla sua lista di priorità di Fazione (ignorando qualsiasi Spia avversaria).

Quando un Rivale deve spostare una Spia, lo considera come se dovesse collocare una nuova Spia secondo la sua lista di priorità (sul primo punto di osservazione possibile oltre quello da cui si sta spostando). Se tutti gli altri punti di osservazione di Fazione sono pieni, la Spia è persa.

Quando un Rivale deve perdere una truppa, sceglie sempre di perdere una truppa regolare prima di perdere un Comandante Sardaukar, e perderà quella truppa dalla guarnigione (se possibile) prima di perderla dal Conflitto.

Quando si gioca *LIGNAGGI* con *DUNE: IMPERIUM*, le carte Rivale non vengono usate; è possibile invece che in una partita in solitario un Rivale utilizzi un nuovo Leader tra:



Esmar Tuek - Non collocare il Sietch di Tuek (il Leader non è utilizzato da un giocatore). Quando questo Rivale attiva il suo Anello con Sigillo, sceglie sempre di prendere una spezia bonus dalla casella con più spezia bonus (o totale, in caso di parità). Se non ci sono caselle con spezia bonus, ignorare il suo Anello con Sigillo.

Piter De Vries - Usare il suo Anello con Sigillo normalmente.

Per i Comandanti Sardaukar: durante una partita in solitario, un Rivale si comporta come se il giocatore NON stesse usando "Rivali Semplificati" (vedi sopra); durante una partita a 2 giocatori, un Rivale usa le regole della variante "Rivali Semplificati" (a prescindere dal fatto che abbia ottenuto il suo Maestro di Scherma o meno).

RIVALI E MODULO TECNOLOGIA NELLE PARTITE IN SOLITARIO

Quando si usa il Modulo Tecnologia in una partita in solitario, un Rivale può acquisire tessere Tecnologia, ma soltanto quelle contrassegnate con una piccola icona Casa di Hagal nell'angolo in basso a destra (accanto all'icona espansione *LIGNAGGI*). Se **in un qualsiasi momento** non ci sono tessere Tecnologia a faccia in su con quell'icona su alcun mazzetto, si elimina la tessera in cima al mazzetto con più tessere e se ne rivela 1 nuova (se più mazzetti sono in parità come numero maggiore di tessere, si elimina la tessera del mazzetto più in alto).



In una **partita a due giocatori**, un Rivale ignora completamente le tessere Tecnologia. Nessuna di queste regole relative alle tessere Tecnologia viene applicata.

Un Rivale ignorerà le tessere Tecnologia finché non avrà prima ottenuto il suo Maestro di Scherma. Una volta ottenuto, inizierà ad accumulare spezie per le tessere Tecnologia; non spenderà 7 spezie per 1 Punto Vittoria a meno che l'attuale carta Conflitto non sia una carta Conflitto III.

Quando la carta Casa di Hagal *Acquisire Tecnologia* viene rivelata nel turno dell'Agente di un Rivale, acquisisce la tessera Tecnologia più costosa che può permettersi, con lo sconto di 1 spezia (in caso di pareggio, sceglie la tessera Tecnologia dal mazzetto più in alto sul tabellone Ambasciata di Ix). Anche *Kota Odax di Ix* può acquisire tecnologie nello stesso modo, usando il suo Anello con Sigillo.

Quando un Rivale acquisisce una tessera Tecnologia, solitamente quella tessera funziona come funzionerebbe per un giocatore normale. Alcune tessere Tecnologia, tuttavia, richiedono indicazioni o chiarimenti specifici:



Piattaforma di Consegna - Un Rivale ignora l'effetto di Acquisizione.

Piattaforma di Consegna, Panottico, Campo di Addestramento - Un Rivale ottiene gli effetti del turno di Rivelazione immediatamente dopo aver completato il suo ultimo turno dell'Agente in ogni round. Per le tessere che richiedono Comando, ricevono sempre il bonus di Comando.

Deposito Bloccato dai Geni, Globi Luminosi, Messaggi Autodistruggenti, Servo-Ricevitori - Un Rivale usa *solo* gli effetti di Acquisizione (per Deposito Bloccato dai Geni, sceglie di pescare 1 carta Intrigo).

Navi da Sbarco Rapido - Un Rivale girerà questa carta la prima volta che invia un Agente su una casella non Combattimento in un round.

Droni Spia - Un Rivale girerà questa carta durante il suo turno alla prima occasione in ogni round, incluso immediatamente quando acquisisce la tessera. Ottiene 1 Solari quando gira la tessera (ignorando l'effetto di eliminazione).

Partite in Solitario con ASCESA DI IX

Usare le carte Casa di Hagal appropriate da *ASCESA DI IX* per determinare quando un Rivale acquisirà le tessere Tecnologia. Un Rivale ignora le tessere Tecnologia se non possiede già un Maestro di Scherma.



AGGIUNTE ALLE PARTITE IN SEI GIOCATORI

Queste modifiche consentono di giocare a 6 giocatori con *DUNE: IMPERIUM - INSURREZIONE*.

PREPARAZIONE



Collocare 5 Comandanti Sardaukar sul tabellone, 1 su ognuna delle caselle seguenti: Supporto Militare, Consegnare Scorte, Gran Consiglio, Sala dell'Assemblea e Ottenere Supporto. Collocare il sesto Comandante Sardaukar sulla casella Sardaukar del tabellone dell'Imperatore. Collocare l'ultimo Comandante Sardaukar nella banca, come di consueto.

Escludere le 2 Abilità Comandante Sardaukar "Impetuoso".

A causa della sua inusuale interazione con i vermi delle sabbie, **Liet Kynes è sconsigliata** in una partita a 6 giocatori. Diversamente, gli Alleati possono selezionare qualsiasi combinazione tra leader nuovi ed esistenti.



Alleati Consigliati per Muad'Dib:

Chani
Duncan Idaho
Esmar Tuek

Alleati Consigliati per Shaddam Corrino IV:

Conte Hasimir Fenring
Gaius Helen Mohiam
Piter De Vries

Leader Che Potrebbero Fare Parte di Entrambe le Squadre:

Timoniere Y'rcoon
Kota Odax di Ix

COMANDANTI SARDAUKAR

La squadra di Muad'Dib non può acquisire né reclutare Comandanti Sardaukar. Quando Muad'Dib o uno dei suoi Alleati inviano un Agente su una casella del tabellone con un Comandante Sardaukar, possono invece spendere 2 spezie (non 2 Solari) per pescare 1 carta Intrigo e poi rimuovere quel Comandante Sardaukar dalla partita, rimettendolo nella scatola del gioco. Non ottengono nulla dall'eliminazione di *Soldati Sardaukar*.

Quando Shaddam acquisisce un Comandante Sardaukar, viene reclutato per il suo Alleato attivato. Quell'Alleato sceglie 1 Abilità Comandante Sardaukar dalla sua riserva. Il Comandante Sardaukar appartiene a quell'Alleato d'ora in avanti. In seguito, quando ritorna nella sua riserva, l'Alleato deve pagare per reclutarlo in uno dei suoi turni (Shaddam non può pagare per reclutarlo).

CHIARIMENTI

Il Comandante di una squadra può guadagnare il segnalino Alleanza solo dalla sua plancia personale: questo è il solo modo per poter completare il contratto "Ottenere Qualsiasi Alleanza".

Quando si usa il Modulo Tecnologia:

Flotta di Ornitotteri - Dato che un Comandante non può prendere alcuna carta Conflitto nella sua riserva, non avrà icone battaglia per influenzare questa tessera Tecnologia.

Lame di Plastacciaio, Alto Comando Sardaukar - La squadra Muad'Dib può acquisire queste tessere Tecnologia (beneficiano degli effetti di Acquisizione). Se Shaddam possiede una di queste tessere, può usarla solo quando acquisisce un Comandante Sardaukar (perché da quel momento in poi apparterrà al suo Alleato attivato).

RICONOSCIMENTI

DIRE WOLF DIGITAL

Design e Sviluppo del Gioco

Paul Dennen, Phil Amylon, Andy Clautice,
Caleb Vance

Produttore Esecutivo

Scott Martins

Direzione Artistica

Clay Brooks, Nate Storm

Progetto Grafico

Leah Falin, Julianne Stone

Illustrazioni delle Carte

Derek Herring, Kenan Jackson, Raul Ramos

Produzione

Evan Lorentz

Sviluppo Aggiuntivo del Gioco

Corey Burkhart, Justin Cohen, Kevin Spak, Jay Treat

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione

Fabio Severino

Revisione

Andrea De Pietri, Fabio Severino

Responsabile Editoriale

Massimo Bianchini

GALE FORCE 9

Produttore e Brand Manager

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

Coprodotto

John-Paul Brisigotti

Ringraziamenti speciali a tutti coloro che hanno partecipato alla creazione di questo gioco:

Brian Herbert, Kevin J. Anderson, Byron Merritt e la Herbert Properties, LLC

I nostri collaboratori alla Legendary Entertainment

Tutti gli straordinari membri della squadra Dire Wolf Digital, i loro amici e le loro famiglie che hanno contribuito come playtester di *DUNE: IMPERIUM*.

E Frank Herbert, autore e creatore dell'Universo *Dune*, le cui visioni singolari e la cui immaginazione hanno ispirato noi tutti.



www.direwolfdigital.com

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

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



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

Pubblicato da: Dire Wolf Digital


© 2025 Dire Wolf Digital, Inc. Tutti i diritti riservati.

DUNE: IMPERIUM è pubblicato sotto licenza da Gale Force Nine, una compagnia del Battlefront Group.

DUNE © 2025 Legendary. Tutti i diritti riservati.

NUOVE ICONE E TERMINI



Acquisire Tecnologia - Il giocatore può acquisire 1 tessera Tecnologia a faccia in su dalla cima di un qualsiasi mazzetto sul tabellone Ambasciata di Ix. Paga il suo costo in spezia, la mette nella sua riserva, poi rivela la tessera successiva in cima a quel mazzetto (il tabellone Ambasciata di Ix gli fornisce questa opzione ogni volta che invia un Agente su una casella del tabellone ).



Questa versione dell'icona Acquisire Tecnologia fornisce al giocatore uno sconto di 1 spezia.

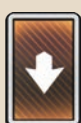


Lignaggi - Questa icona compare nell'angolo in basso a destra dei componenti in questa espansione. È solo come riferimento.



Combattimento - Il giocatore può schierare truppe nel Conflitto in questo turno come se avesse inviato il suo Agente su una casella combattimento del tabellone.

Comando (6+) - Il giocatore può usare questo effetto solo in un turno di Rivelazione in cui genera 6 Persuasione o più.



Scartare 1 carta a scelta dalla mano (per questa e ogni altra volta in cui il gioco richiede di scartare una carta, non può essere una carta Intrigo, salvo diversamente specificato).



Il giocatore **gira** a faccia in giù questa tessera Tecnologia per usare la sua capacità. La gira a faccia in su all'inizio del round successivo (può essere usata solo 1 volta per round).



Tessera Tecnologia Rivale - Usato solo in una partita in solitario che include il Modulo Tecnologia, questo simbolo indica una tessera Tecnologia che un Rivale può acquisire. Vedi a pag. 9 per i dettagli.



Spia Sotto Copertura - Il giocatore colloca 1 Spia, con l'opzione di poter ignorare qualsiasi Spia avversaria quando la colloca.



Modulo Tecnologia - Questo simbolo indica una carta usata solo in una partita che include il Modulo Tecnologia. Vedi a pag. 6-7 per i dettagli.



Eliminare 1 carta Intrigo a scelta dalla propria mano.



Intrigo Distorto - Questo simbolo indica una carta Intrigo usata solo quando si gioca con il Leader Piter De Vries.

CHIARIMENTI

Chani - Durante la preparazione, il giocatore colloca il segnalino Strategia sul tracciato stampato sul Leader, nella casella corrispondente al numero di giocatori. Quando il segnalino raggiunge la casella più a destra, lo ripristina collocandolo nuovamente sulla casella di partenza.

Se il giocatore perde o ritira abbastanza truppe da superare la fine del tracciato Strategia, lo ripristina comunque sulla casella di partenza (e non lo fa avanzare per le truppe extra).

Conte Hasimir Fenring - Il giocatore non ottiene Solari quando elimina una carta Intrigo.

Esmar Tuek - Durante la preparazione, il giocatore colloca la casella Sietch di Tuek accanto al tabellone. È una casella del tabellone con un'icona Creatore e di conseguenza accumula spezia.

Usando il suo *Anello con Sigillo*, il giocatore può collocare una spezia bonus sul Sietch di Tuek e poi ottenerla usando l'Agente che ha inviato lì (tutto nello stesso turno).

Armi Proibite - Per questa tessera Tecnologia, se il giocatore sceglie l'opzione che fornisce 3 forza, deve perdere 1 Influenza presso una Fazione dove possiede almeno 1 Influenza (se possibile).

Flotta di Ornitotteri - Tutte le icone battaglia che il giocatore possiede, incluse le icone battaglia jolly, devono essere invece considerate Ornitottero. Ciò può causare al giocatore di far corrispondere immediatamente le icone battaglia quando le acquisisce. Le carte Intrigo *Cryss* e *Topo del Deserto* non possono essere usate per ottenere un Punto Vittoria mentre il giocatore possiede questa tessera Tecnologia.

Timoniere Y'rkoon - Il giocatore può guardare le sue carte Navigazione a faccia in giù in qualsiasi momento. Perdendo e riottenendo Influenza, è possibile raggiungere 2 Influenza presso la stessa Fazione più di una volta, giocando una carta Navigazione ogni volta.