

DUNE

IMPERIUM

INSURREZIONE

Arrakis. Dune. Il pianeta desertico. Sede della risorsa più preziosa dell'universo: la spezia melange. Dopo aver tradito e distrutto la Casa Atreides, l'imperatore Shaddam Corrino IV ha ridato alla Casa Harkonnen il controllo del pianeta Arrakis. Ma un misterioso guerriero di nome Muad'Dib è salito al potere tra i Fremen, minacciando i piani dell'Imperatore e dei suoi alleati. Altre fazioni hanno preso atto del punto di rottura raggiunto nel conflitto su Arrakis. Quella che una volta era una faida di sangue tra Grandi Case rivali è diventata qualcosa di più grande. Dai piccoli contrabbandieri alla sorellanza Bene Gesserit, fino all'Imperatore stesso, molti hanno ruoli critici da svolgere per determinare il futuro dell'Impero. Come sempre, una cosa è certa:

Chiunque controlli la spezia controlla l'universo...



PANORAMICA DELL'IMPERO

DUNE: IMPERIUM - INSURREZIONE è un gioco di costruzione del mazzo e piazzamento lavoratori che trae ispirazione dagli elementi e dai personaggi della saga di Dune, da entrambi i film della Legendary Pictures e dalla serie di romanzi best seller di Frank Herbert, Brian Herbert e Kevin J. Anderson.

Nota: Il gioco include vari leader delle Grandi Case. Per un'esperienza di gioco più fedele alla storia, si consiglia di non usare più di un leader della stessa Casa nella stessa partita, nonostante il gioco sia concepito anche per consentire combinazioni alternative dei leader e scenari ipotetici.

Questa pagina non contiene alcuna regola del gioco e potete saltarla se lo desiderate. Ma chi non conosce a fondo il mondo di *Dune* o desidera scoprire in che modo il gioco da tavolo si collega alla saga può consultare la sezione sottostante.



Shaddam IV della Casa di Corrino è lo spietato **Imperatore** dell'universo conosciuto. Chi si assicura i suoi favori riempirà le proprie tesorerie e potrà ricevere l'assistenza dalle sue forze armate d'élite, i Sardaukar.



L'Imperatore presiede il **Landsraad**, l'organo governativo dove sono rappresentate le Grandi Case dell'Impero. Non è una coincidenza che i solari fluiscano in quantità per acquisire contatti, procurarsi favori oppure ottenere un vantaggio strategico permanente.



La Combine Honnete Ober Advancer Mercantiles (o più semplicemente **CHOAM**) è una gigantesca organizzazione commerciale che abbraccia tutto l'Impero. Tramite i contratti commerciali si ricevono solari, la valuta dell'Impero, mentre vendendo loro la spezia si ottengono guadagni ancora maggiori e si rafforzano importanti intese politiche.



La **Gilda Spaziale** detiene il monopolio sui viaggi interstellari. I suoi giganteschi transatlantici spaziali possono trasportare grandi quantità di truppe, se il committente può permettersi di pagare l'elevato prezzo in spezia richiesto.



Gli intrighi e le macchinazioni della sorellanza **Bene Gesserit** e i loro piani di durata generazionale influenzano ogni angolo dell'Impero, che si sappia o meno.



Gli aspri territori di Dune hanno trasformato i **Fremen** in feroci guerrieri. Farseli amici può aiutare ad accumulare il potere del deserto e l'incredibile capacità di cavalcare i vermi delle sabbie in battaglia.



Le **aree popolate** di Dune sono luoghi importanti da cui lanciare qualsiasi campagna militare, in quanto consentono di reclutare grandi quantità di truppe. Inoltre, alcuni luoghi (assieme al Bacino Imperiale) sono protetti dai vermi delle sabbie grazie a una possente barriera di solida roccia.



Nei **deserti** di Dune si raccoglie la sostanza più preziosa dell'Impero: la spezia melange. Sono inoltre abitati dai colossali vermi delle sabbie. I raccoglitori di spezia devono fuggire quando si avvicinano, ma coloro che padroneggiano le vie dei Fremen e dei loro ami potrebbero avere altri piani...

CONTENUTO



Tabellone a Due Lati



20 Segnalini
Acqua



Segnalini Solari
8 grandi (di valore 5)
20 piccoli (di valore 1)



Segnalini Spezia
7 grandi (di valore 5)
20 piccoli (di valore 1)



Vermi delle Sabbie
4 in plastica, 4 in legno
Usa un tipo o entrambi, a piacere



Segnalino
Primo Giocatore



4 Segnalini
Alleanza



Muro Scudo



4 Ami per Creatore



18 carte Riserva
8 Preparare la Strada
10 La Spezia Deve Scorrere



9 Leader
a due lati
(incluso 1 usato solo
con il Modulo CHOAM)



44 carte Intrigo
(includi 4 usate solo
con il Modulo CHOAM)



Segnalino Feyd
Usato con il Leader Harkonnen
Feyd-Rautha



Guida alle Caselle del Tabellone



69 carte mazzo Impero
(includi 4 usate solo
con il Modulo CHOAM)



16 carte Conflitto
3 Conflitto I
9 Conflitto II
4 Conflitto III



5 carte Obiettivo

Per giocare con il Modulo CHOAM, vedi il contenuto e le regole aggiuntive a pagina 16.

COMPONENTI DEI GIOCATORI



Mazzo di partenza da 10 carte
Composto da:
Argomentazione Convincente (2)
Pugnale (2)
Diplomazia (1)
Dune, il Pianeta Desertico (2)
Ricognizione (1)
Cercare Alleati (1)
Anello con Sigillo (1)



16 cubi



2 Dischi
1 Segnapunti
1 Segnalino Consigliere



3 Segnalini Spia



3 Segnalini Controllo



3 Segnalini
Agente



1 Segnalino
Combattimento

I componenti soprastanti hanno un colore diverso per ogni giocatore. Qui viene mostrato solo il colore rosso.

Le carte del mazzo di partenza sono identificate da questo simbolo.



Hai giocato a *DUNE: IMPERIUM*? Cerca questo simbolo. Evidenzia le differenze con *INSURREZIONE*.

Per le partite a 1-2 giocatori, vedi il contenuto e le regole aggiuntive nel supplemento Rivali.

Per le partite a 6 giocatori, vedi il contenuto e le regole aggiuntive nel supplemento Partite a Sei Giocatori.



PREPARAZIONE

A Collocare il tabellone di gioco sulla vostra superficie di gioco (con questo lato a faccia in su), poi collocare i componenti seguenti su di esso:

A¹ Collocare il Muro Scudo nell'area designata sotto la casella del tabellone Raffineria di Spezia.



A² Collocare i 4 segnalini Alleanza sulle aree contrassegnate degli Indicatori di Influenza delle fazioni (Imperatore, Gilda Spaziale, Bene Gesserit e Fremeni).



B Comporre il mazzo dei Conflitti:

Separare le carte Conflitto in base al loro dorso: Conflitto I, Conflitto II e Conflitto III.

Mescolare le 4 carte Conflitto III e collocarle **tutte** in una pila a faccia in giù nell'area contrassegnata sul tabellone.

Mescolare le 9 carte Conflitto II, poi collocarne **5** a faccia giù in cima alle carte Conflitto III.

Mescolare le 3 carte Conflitto I, poi collocarne **1** a faccia in giù in cima alle carte Conflitto II.

Viene così a crearsi un mazzo dei Conflitti da 10 carte sul tabellone, così composto: 1 carta Conflitto I in cima, 5 carte Conflitto II sotto di essa e 4 carte Conflitto III sul fondo. Rimettere le carte Conflitto inutilizzate nella scatola del gioco senza guardarle.

C Disporre queste carte lungo il bordo del tabellone di gioco (se il Modulo CHOAM descritto a pagina 16 non è usato, tralasciare le carte con )

C¹ Mescolare il mazzo degli Intrighi e collocarlo a faccia in giù.

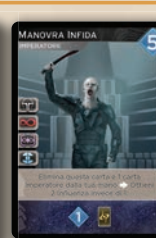
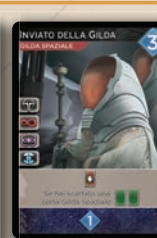
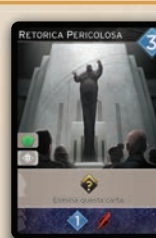
C² Mescolare il mazzo dell'Impero e collocarlo a faccia in giù. Pescarne 5 carte dalla cima e collocarle a fianco a formare la Fila dell'Impero.

C³ Accanto alla Fila dell'Impero, collocare le carte Riserva in 2 mazzetti: uno per *Preparare la Strada* e uno per *La Spezia Deve Scorrere*.

D Ogni giocatore prende un Leader e lo colloca davanti a sé (è possibile sceglierli o selezionarli casualmente). Usare *Shaddam Corrino IV* solo se è usato il Modulo CHOAM.

Il nome di ogni Leader è seguito da un numero di icone che può variare da 1 a 3. I Leader con più icone sono strategicamente più complessi. **Per la prima partita si consiglia a ogni giocatore di scegliere un Leader con 1 sola icona.**

C²



C¹



A²



A²



A²

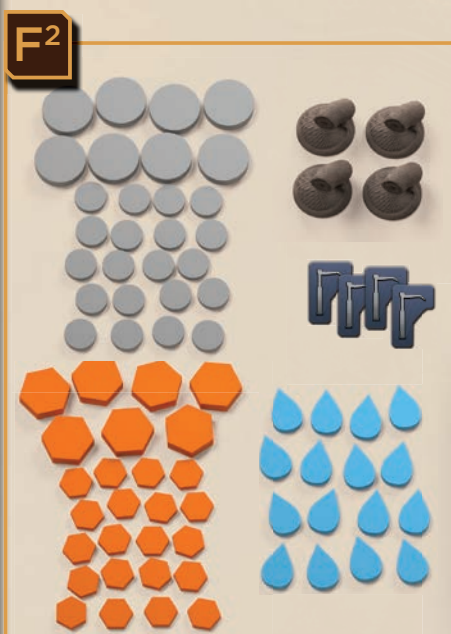


A²



E Ogni giocatore prende un mazzo di partenza da 10 carte, lo mescola e lo colloca a faccia in giù nella sua scorta, a sinistra del suo Leader.

Le partite a 1, 2 o 6 giocatori richiedono una preparazione aggiuntiva. Per ulteriori dettagli, vedi i supplementi alle regole separati: Rivali o Partite a Sei Giocatori.



F¹ Ogni giocatore prende 1 segnalino Acqua e lo colloca nella sua scorta.



F² Comporre una banca accanto al tabellone con i segnalini Solari, Spezia, Acqua rimanenti e i vermi delle sabbie che preferite (di legno, di plastica o entrambi). Questi componenti sono considerati illimitati, quindi se i giocatori li esauriscono e hanno bisogno utilizzarne altri, possono sostituirli come ritengono più opportuno. Inoltre, aggiungere i 4 segnalini Amo per Creatore alla banca.

G Ogni giocatore sceglie un colore e prende tutti i componenti di quel colore.

G¹ Collocare 2 dei propri Agenti sul proprio Leader. Collocare il proprio terzo Agente (il Maestro di Scherma) accanto al tabellone.



G² Collocare 1 dei 2 dischi sull'Indicatore dei Punteggi. In una partita a 4 giocatori, collocarlo sulla casella 1. Altrimenti, collocarlo sulla casella 0.



G³ Collocare il proprio segnalino Combattimento (con il lato mostrato a destra a faccia in su) sulla casella 0 dell'Indicatore di Combattimento.



G⁴ Collocare 4 cubi, 1 per ogni fazione, sulle caselle più in basso degli Indicatori di Influenza delle 4 fazioni.



G⁵ Gli altri 12 cubi rappresentano le truppe. Collocarne 3 in una delle 4 guarnigioni circolari sul tabellone (ogni giocatore utilizza quella a lui più vicina).

G⁶ Collocare i componenti rimasti nella propria scorta, ben visibili a tutti i giocatori.



F¹, G⁶



E



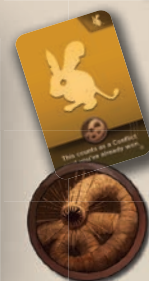
D, G¹



Ogni giocatore possiede la sua scorta, che include componenti simili.

H Mescolare le carte Obiettivo. (Alcune hanno l'indicazione "1-3G" o "4/6G" per il rispettivo numero di giocatori. Tralasciare quelle che non corrispondono al numero di giocatori attuali, rimettendole nella scatola del gioco.)

Ogni giocatore pesca 1 Obiettivo casuale, poi lo colloca a faccia in su nella sua scorta. Il giocatore il cui Obiettivo mostra il segnalino Primo Giocatore prende quel segnalino



Nel passo A, non ci sono i Mentat: collocare invece il segnalino Muro Scudo sul tabellone. Nel passo C³, non ci sono carte *Viaggi Interstellari*. I vermi delle sabbie e gli Ami per Creatore sono collocati nella banca nel passo F². Le spie sono aggiunte ai componenti presi da ogni giocatore nel passo G. Le carte Obiettivo sono distribuite nel passo H e determinano il primo giocatore.

PANORAMICA DEL GIOCO E CONCETTI PRINCIPALI

OBIETTIVO

Ogni giocatore è il Leader di una delle grandi Case del Landsraad (o un altro potente protagonista della scena galattica). Dovrà sconfiggere i suoi rivali in combattimento, esercitare influenza politica e stipulare alleanze con le 4 fazioni principali. I suoi successi saranno misurati in **Punti Vittoria**.



Ogni volta che un giocatore ottiene o perde 1 Punto Vittoria, muove il suo segnapunti su o giù di 1 casella sull'Indicatore dei Punteggi. Alla fine di un round, se un qualsiasi giocatore è arrivato a 10 o più Punti Vittoria oppure se il mazzo dei Conflitti è vuoto, la partita termina e chiunque possieda il maggior numero di Punti Vittoria vince.

LEADER

Ogni Leader possiede 2 capacità uniche diverse:

La prima, sulla sinistra, viene utilizzata durante il gioco come descritto sul Leader.

La seconda, sulla destra e contrassegnata dall'icona Anello con Sigillo, viene attivata quando il giocatore gioca la sua carta *Anello con Sigillo* durante un suo turno dell'Agente.



COSTRUZIONE DEL MAZZO

Ogni giocatore inizia la partita con un mazzo di 10 carte contenente le stesse carte degli altri giocatori. Aggiungere e cambiare le carte di quel mazzo è un elemento essenziale in un gioco di costruzione del mazzo. Durante ogni round i giocatori acquisiscono nuove carte e, dal momento che influiscono su molti aspetti diversi, il mazzo e la strategia di ogni giocatore finiranno per differenziarsi man mano che la partita procede.

Ogni volta che un giocatore acquisisce una nuova carta Impero o Riserva, la colloca per prima cosa nella sua **pila degli scarti**. Ogni volta che non è in grado di pescare una carta perché il suo mazzo è vuoto, rimescola la sua pila degli scarti per comporre un nuovo mazzo, poi continua a pescare come necessario.

Esistono anche modi per “**eliminare**” le carte, vale a dire rimuoverle definitivamente dal proprio mazzo per il resto della partita. Rimuovendo strategicamente le carte più deboli dal proprio mazzo, il giocatore aumenterà le possibilità di pescare le carte più forti con maggior frequenza.

Le carte di qualsiasi tipo hanno la precedenza sulle regole generali del gioco!

AGENTI



Ogni giocatore inizia la partita con 2 Agenti (e può ottenerne un terzo nel corso del gioco). Invierà questi Agenti sulle caselle del tabellone, a volte a raccogliere risorse, a volte pagando risorse per portare avanti la propria strategia (questa procedura è spiegata in dettaglio nella “Fase 2: Turni dei Giocatori”, mentre le caselle del tabellone sono descritte in dettaglio nella “Guida alle Caselle del Tabellone”).

In *DUNE: IMPERIUM - INSURREZIONE*, gli Agenti e le carte sono strettamente collegati: un giocatore non può inviare un Agente su una casella del tabellone senza prima aver giocato una carta che lo consenta.



Non ci sono Agenti Mentat in *INSURREZIONE*.

FAZIONI

In *DUNE: IMPERIUM – INSURREZIONE*, le quattro fazioni rappresentano le forze più potenti su Dune e nel resto dell'Impero. Aumentare la propria **Influenza** e assicurarsi un'alleanza con una o più di queste forze è uno dei metodi principali per assicurarsi la vittoria nel gioco. Vedi "Panoramica dell'Impero" a pagina 2 per una breve descrizione di ogni fazione.



I cubi fazione di ogni giocatore partono in fondo all'Indicatore di Influenza di ogni fazione. Nel corso della partita, l'Influenza dei giocatori presso le varie fazioni aumenterà o diminuirà in base alle carte giocate e alle azioni effettuate. Quando un giocatore invia un Agente su una casella fazione del tabellone, ottiene 1 Influenza presso quella fazione e fa avanzare il suo cubo di 1 casella sul suo Indicatore di Influenza. Esistono anche altri effetti di gioco che potrebbero fare avanzare (o in certi casi retrocedere) il cubo sull'indicatore.

Quando un giocatore raggiunge 2 Influenza presso una fazione, ottiene 1 Punto Vittoria. Se scende a meno di 2 Influenza, perde quel Punto Vittoria.

Quando un giocatore raggiunge 4 Influenza presso una fazione, guadagna il bonus mostrato su quella casella dell'indicatore. Se scende al di sotto di 4 Influenza, non restituisce il bonus (è possibile, anche se insolito, guadagnare lo stesso bonus più di una volta, se il giocatore scende e poi risale su quell'indicatore).

Il **primo** giocatore a raggiungere 4 Influenza presso una fazione guadagna anche un'**Alleanza** con quella fazione. Prende il segnalino Alleanza dall'indicatore, lo mette nella sua scorta e ottiene il Punto Vittoria mostrato sul segnalino Alleanza. Se un avversario lo supererà salendo fino a una casella **superiore** sull'indicatore, dovrà cedere il segnalino Alleanza a quell'avversario: perderà quel Punto Vittoria, e sarà l'avversario a guadagnarlo.



CARTE INTRIGO



Le carte Intrigo rappresentano sotterfugi, accordi nascosti e colpi di scena che possono fornire risorse come acqua e spezia, aumentare l'influenza di un giocatore presso una fazione o perfino assegnare Punti Vittoria. Ogni carta Intrigo indica quando può essere giocata, che effetto ha e gli eventuali costi o condizioni particolari per giocarla.

I giocatori possono ricevere le carte Intrigo principalmente da caselle del tabellone quali Segreti, Sardaukar e Sala dell'Assemblea (ma troveranno anche altre opportunità nelle carte, ogni volta che compare l'icona carta Intrigo). Le carte Intrigo vanno conservate a faccia in giù, separate dal proprio mazzo; il giocatore può guardare le sue carte Intrigo in qualsiasi momento, ma le rivela ai suoi avversari soltanto quando le gioca. Una volta che una carta Intrigo è stata giocata e risolta, viene collocata a faccia in su in una pila degli scarti accanto al mazzo degli Intrighi.



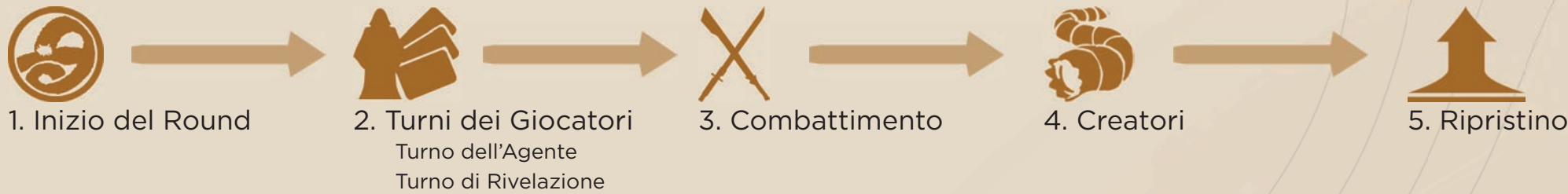
Esistono **3 tipi** di carte Intrigo: Trama, Combattimento e Fine Partita.

- Un giocatore può giocare una carta Intrigo Trama in qualsiasi momento durante un proprio turno dell'Agente o di Rivelazione.
- Un giocatore può giocare una carta Intrigo Combattimento soltanto durante il Combattimento.
- Un giocatore può giocare una carta Intrigo Fine Partita soltanto alla fine della partita.



STRUTTURA DEL ROUND

DUNE: IMPERIUM - INSURREZIONE si svolge in una serie di round. Ogni round è composto da 5 fasi, nell'ordine seguente.



FASE 1: INIZIO DEL ROUND

Ogni round inizia rivelando 1 nuova carta Conflitto dalla cima del mazzo dei Conflitti e collocandola a faccia in su nella casella accanto ad esso (in cima ad eventuali carte Conflitto dei round precedenti).



Poi, ogni giocatore pesca 5 carte dal proprio mazzo, formando la propria mano per quel round.



FASE 2: TURNI DEI GIOCATORI

A partire dal giocatore con il Segnalino Primo Giocatore e procedendo in senso orario, i giocatori svolgono un turno alla volta.

Nel proprio turno, un giocatore può svolgere 1 **turno dell'Agente** oppure 1 **turno di Rivelazione**. Questi tipi di turni sono descritti in dettaglio nelle pagine successive. In generale, un giocatore svolge turni dell'Agente finché non esaurisce gli Agenti da collocare, poi svolge un turno di Rivelazione (è importante ricordare che i turni dell'Agente sono facoltativi. Se un giocatore lo desidera, può svolgere un turno di Rivelazione mentre gli rimangono ancora degli Agenti, anziché svolgere un turno dell'Agente).

Una volta svolto un turno di Rivelazione, il giocatore salta i suoi turni per il resto della fase, mentre gli altri giocatori finiscono di svolgere i propri. Una volta che tutti i giocatori hanno svolto un turno di Rivelazione, questa fase termina.

Un giocatore può giocare un qualsiasi numero di **carte Intrigo Trama** in suo possesso durante questa fase, in qualsiasi momento durante un suo turno dell'Agente o di Rivelazione.

ANATOMIA DELLE CARTE

Gli effetti di ogni carta nel proprio mazzo sono suddivisi in due parti: un riquadro Agente e un riquadro Rivelazione. In un dato turno, un giocatore può usare soltanto gli effetti contenuti in 1 di quei riquadri: il riquadro Agente durante un turno dell'Agente o il riquadro Rivelazione durante un turno di Rivelazione.

A	Nome		F
B	Fazione <i>Non tutte le carte sono associate a una fazione.</i>		G
C	Icone Agente		
D	Riquadro Agente		
E	Riquadro Rivelazione		
F	Costo in Persuasione		
G	Effetto di Acquisizione <i>Non tutte le carte hanno un effetto di Acquisizione (le acquisizioni sono descritte nella quarta di copertina di questo regolamento).</i>		

TURNO DEL GIOCATTORE - TURNO DELL'AGENTE



In un turno dell'Agente, un giocatore gioca 1 carta dalla sua mano a faccia in su davanti a sé, usandola per inviare un Agente dal suo Leader fino a una casella libera sul tabellone.

Nell'angolo in alto a sinistra di questa casella deve essere presente una icona che corrisponda ad una delle icone Agente sulla sua carta (sebbene le Spie, come spiegato a pagina 11, forniscano un'alternativa a ciò).



Un giocatore deve scegliere **solo 1** icona Agente sulla sua carta: una carta non può inviare più Agenti.

Un giocatore non può inviare un Agente su una casella del tabellone che già ne contiene uno (sebbene le Spie, come spiegato a pagina 11, possano aggirare questo limite).

Un giocatore deve pagare ogni costo e soddisfare ogni requisito della casella del tabellone che ha scelto.

Il riquadro Agente sulla carta potrebbe inoltre fornire un effetto quando essa viene giocata in un turno dell'Agente (durante i turni dell'Agente, il riquadro Rivelazione della carta viene ignorato).

Una carta che non possiede alcuna icona Agente non può essere giocata durante un turno dell'Agente. Può soltanto essere rivelata durante un turno di Rivelazione.



Costi delle Caselle del Tabellone

Per inviare un Agente su alcune caselle del tabellone, un giocatore deve pagare un costo. Se non può pagarlo **immediatamente** (ovvero prima di risolvere qualsiasi effetto sulla casella o sulla carta che ha giocato), non può inviare il suo Agente su quella casella.

Queste sono le 2 caselle Fremen sul tabellone. La casella "Tattiche nel Deserto" richiede un pagamento di 1 acqua per inviare un Agente su di essa.

La casella "Fremkit" non prevede alcun costo aggiuntivo.



Requisiti di Influenza

Per inviare un Agente su alcune caselle del tabellone, un giocatore deve possedere sufficiente Influenza presso una determinata fazione.

- **Privilegio Imperiale** richiede 2 o più Influenza presso l'Imperatore.
- **Spedizioni** richiede 2 o più Influenza presso la Gilda Spaziale.
- **Sietch Tabr** richiede 2 o più Influenza presso i Fremen.



Le otto diverse icone Agente sono:

- Imperatore
- Gilda Spaziale
- Bene Gesserit
- Fremen
- Landsraad
- Città
- Commercio della Spezia
- Spia



Questa carta *Capo delle Spie Imperiali* possiede 2 icone Agente. L'icona Imperatore consente al giocatore di inviare questo Agente su una delle 2 caselle Imperatore del tabellone, mentre l'icona Spia gli consente di inviarlo su una qualsiasi casella del tabellone collegata a un punto di osservazione dove possiede una Spia.

Quando un giocatore gioca una carta e invia un Agente su una casella del tabellone, ottiene gli effetti della casella del tabellone **nonché** gli effetti contenuti nel riquadro Agente della carta giocata. Se la casella del tabellone appartiene a una delle fazioni, il giocatore sposta inoltre il suo cubo di 1 casella verso l'alto sul relativo Indicatore di Influenza. **Può applicare tutti questi effetti nell'ordine che preferisce.**

Gli effetti di alcune carte sono descritti testualmente, ma la maggior parte sono rappresentati da icone. La Guida alle Caselle del Tabellone contiene la descrizione di tutte le caselle e la quarta di copertina del regolamento mostra una guida a tutte le icone del gioco e ai termini di gioco aggiuntivi.

Le frecce sulle carte e sul tabellone (→) indicano che c'è un costo (riportato a sinistra della freccia o sopra di essa) che il giocatore deve pagare per ottenere quell'effetto (riportato a destra della freccia o sotto di essa). Un giocatore non è mai obbligato a pagare tale costo. Tuttavia, se non lo fa, non otterrà l'effetto in questione.

Quando un giocatore gioca *Stazione Sperimentale Ecologica*, può decidere di non pagare 2 acqua per pescare 2 carte (non può pagare 4 acqua per pescare 4 carte).



Ci sono caselle del tabellone aggiuntive che richiedono 2 o più Influenza presso una Fazione e una nuova icona Agente (Spia).



TURNO DEL GIOCATTORE - TURNO DELL'AGENTE (CONTINUA)

Unità e Conflitti

All'inizio di ogni round viene rivelata la carta Conflitto attuale, la quale riporta le ricompense che i giocatori si contenderanno con il Combattimento. I giocatori dovranno schierare le unità per combattere per tali ricompense. Esistono 2 tipi di unità: truppe e vermi delle sabbie.

L'espansione *L'ASCESA DI IX* include un altro tipo di unità: le corazzate.



Ogni volta che l'icona cubo compare su una carta o su una casella del tabellone, il giocatore recluta 1 truppa, ovvero prende 1 truppa dalla sua **scorta** e la colloca nella sua **guarnigione** sul tabellone (se le truppe nella scorta sono esaurite, non può reclutarne altre finché alcune non fanno ritorno nella scorta).

Tuttavia, un giocatore non può certo guadagnare ricompense lasciando le unità a poltrire nella propria guarnigione: può schierarle in un Conflitto quando invia un Agente in una casella Combattimento. Le caselle Combattimento sono le caselle del tabellone che mostrano un'illustrazione del deserto e due spade incrociate. Anche se molte compaiono sul pianeta Dune vero e proprio, ve ne sono 3 che compaiono nella sezione delle fazioni: 1 presso la Gilda Spaziale (Transatlantico Spaziale) e 2 presso i Fremen (Tattiche nel Deserto e Fremkit).



Quando un giocatore invia un Agente su una casella Combattimento, può schierare le unità nell'area del Conflitto, vale a dire l'area del tabellone al centro delle guarnigioni. Può schierare **un qualsiasi numero di unità** tra quelle reclutate durante il proprio turno (sia dalla casella del tabellone che dalla carta che ha giocato), **più fino ad altre 2 unità** dalla propria guarnigione (l'area del Conflitto è divisa in quadranti: ogni giocatore tiene le unità schierate nel quadrante più vicino alla sua guarnigione).



Ogni volta che l'icona verme delle sabbie compare su una carta o su una casella del tabellone, il giocatore convoca un verme delle sabbie e lo schiera immediatamente nel Conflitto (i vermi delle sabbie non possono mai essere collocati in una guarnigione). Ci sono due limitazioni alla convocazione dei vermi delle sabbie:



In primis, l'icona verme delle sabbie è generalmente preceduta dal requisito di possedere un segnalino Amo per Creatore nella propria guarnigione (che si può ottenere dal Sietch Tabr).



Inoltre, non è possibile convocare un verme delle sabbie in un Conflitto protetto dal Muro Scudo (vedi Luoghi Critici e il Muro Scudo).



Luoghi Critici e il Muro Scudo



Alcune carte Conflitto (spiegate in maggior dettaglio nella Fase 3: Combattimento) rappresentano gli scontri svolti in 1 tra 3 luoghi di Dune: Arrakeen, Raffineria di Spezia o Bacino Imperiale (in base al nome della carta).

Se un giocatore vince uno di questi Conflitti, prende **1 segnalino Controllo** dalla sua scorta e lo colloca sulla bandiera sotto la casella del tabellone appropriata.



Finché il suo segnalino Controllo si trova su una di queste caselle, il giocatore riceve il bonus mostrato ogni volta che un qualsiasi giocatore (incluso sé stesso) invia un Agente su quella casella. Il bonus è di 1 solari per Arrakeen o la Raffineria di Spezia e di 1 spezia per il Bacino Imperiale.

Quando una carta Conflitto viene rivelata per una casella già controllata da un giocatore, quel giocatore riceve un bonus difensivo: può schierare 1 truppa in più dalla sua scorta nel Conflitto.

Questi tre importanti luoghi sono protetti dalle tempeste e dai vermi delle sabbie grazie al Muro Scudo, un segnalino collocato sul tabellone durante la preparazione. Mentre questo segnalino si trova al suo posto, non è possibile convocare vermi delle sabbie in un Conflitto in uno di questi tre luoghi protetti. Tuttavia, è possibile che un giocatore apra uno squarcio nel Muro Scudo.



Quando l'icona detonazione Muro Scudo compare su una carta o una casella del tabellone, il giocatore può rimuovere il segnalino Muro Scudo dal suo posto nel tabellone (rimettendolo nella scatola). Una volta rimosso, questo segnalino è possibile convocare i vermi delle sabbie in **qualsiasi** Conflitto.



I vermi delle sabbie sono un nuovo tipo di unità, descritto nel dettaglio negli ultimi tre paragrafi a sinistra. Il Muro Scudo protegge dal loro utilizzo, come descritto nei due paragrafi sopra.

Spie

Sparsi per il tabellone ci sono diversi **punti di osservazione** dove i giocatori possono collocare le Spie. Ognuno di essi è collegato a 1 o più caselle del tabellone.

Ogni volta che l'icona Spia compare su una carta o su una casella del tabellone, il giocatore può collocare 1 Spia dalla sua scorta su un punto di osservazione libero del tabellone. Se il giocatore ha esaurito le Spie nella sua scorta quando ne deve collocare una, può prima richiamarne 1 senza attivare alcun effetto.

Alcuni effetti che consentono a un giocatore di collocare una Spia (come quello della Leader *Lady Margot Fenring*, raffigurata a destra) specificano una determinata icona Agente che deve essere collegata al punto di osservazione, o la Spia non può essere collocata.

Quando l'icona Richiamare Spia compare su una carta, il giocatore può richiamare nella sua scorta 1 sua Spia da un punto di osservazione (in genere, si tratta di un costo per attivare effetti potenti).

Una Spia può essere inoltre richiamata (senza l'uso di un'icona Richiamare Spia) per 1 degli effetti seguenti:

Infiltrarsi: Se il giocatore vuole inviare un Agente su una casella del tabellone occupata da un altro giocatore, può richiamare 1 sua Spia da un punto di osservazione collegato per ignorare l'Agente dell'altro giocatore e inviare il suo su quella stessa casella.

Raccogliere Informazioni: Ogni volta che invia un Agente su una casella del tabellone, il giocatore può richiamare 1 sua Spia da un punto di osservazione collegato per pescare 1 carta. Il giocatore deve decidere se farlo o meno immediatamente dopo aver collocato il suo Agente (prima di ricevere qualsiasi effetto della casella o della carta che ha giocato).

Se un giocatore possiede 2 Spie su punti di osservazione differenti collegati alla stessa casella del tabellone, può richiamarle entrambe fintanto che ne usa ognuna per un effetto diverso (per esempio, con le Spie sui 2 punti di osservazione della Stazione di Ricerca, il giocatore può richiamarne una per Infiltrarsi e 1 per Raccogliere Informazioni, ma non entrambe per Raccogliere Informazioni).

L'icona Agente Spia consente a un giocatore di inviare un Agente su una casella del tabellone collegata a un punto di osservazione dove attualmente c'è una sua Spia. Non richiama la Spia a questo scopo.



Ettore gioca Dune, il Pianeta Desertico per inviare un Agente sul Bacino Imperiale. Prende la spezia da quella casella. La sua carta non fornisce alcun effetto aggiuntivo per il turno dell'Agente.



Il Bacino Imperiale è una casella Combattimento, ma Ettore non ha reclutato alcuna truppa né con la carta che ha giocato, né con la casella del tabellone sulla quale ha inviato il suo Agente. Tuttavia, possiede 3 truppe nella sua guarnigione. Decide di combattere con tutti i mezzi a sua disposizione e schiera 2 truppe dalla sua guarnigione nel Conflitto (il numero massimo consentito).



Silvia gioca Fornitore Ribelle per inviare un Agente su Arrakeen. Possiede 1 Spia lì e decide di richiamarla per Raccogliere Informazioni, pescando 1 carta. Su quella casella c'è anche il segnalino Controllo di Ettore da un round precedente, pertanto lui ottiene 1 solari dalla banca.

Grazie alla casella del tabellone, Silvia recluta 1 truppa e pesca 1 altra carta. Siccome ha richiamato una Spia in questo turno, grazie a Fornitore Ribelle recluta 2 truppe aggiuntive.

Silvia potrebbe tenere nella sua guarnigione le 3 truppe che ha appena reclutato, ma Arrakeen è anche una casella Combattimento e crede di poter avere la meglio contro Ettore. Schiera quelle truppe nel Conflitto, più un'altra che già si trovava nella sua guarnigione (se avesse avuto una seconda truppa nella guarnigione, avrebbe potuto schierare anche quella).

Stefano decide di usare il suo turno per ammassare forze da utilizzare in un round successivo. Gioca Pugnale per inviare un Agente su Ottenere Supporto. Decide di pagare il costo opzionale della casella di 2 solari, pertanto ottiene 1 acqua e 2 truppe. Non si tratta però di una casella Combattimento, quindi non può schierare alcuna truppa nel Conflitto: le colloca invece nella sua guarnigione.



Le Spie sono un nuovo elemento del gioco, descritto sopra in dettaglio.



TURNO DEL GIOCATTORE – TURNO DI RIVELAZIONE

Quando a un giocatore non restano più Agenti per i turni dell'Agente (o quando il giocatore **decide** di non usare gli eventuali Agenti che gli sono rimasti), quel giocatore svolge un turno di Rivelazione. Tale turno è composto dai passi seguenti, in quest'ordine: Rivelare le Carte, Risolvere gli Effetti di Rivelazione e Riordinare.

RIVELARE LE CARTE

Il giocatore rivela tutte le carte che gli restano in mano, collocandole in gioco a faccia in su davanti a sé. Dovrà tenerle separate dalle altre carte che ha giocato in precedenza, nei turni dell'Agente.

RISOLVERE GLI EFFETTI DI RIVELAZIONE

Ora il giocatore ottiene gli effetti nei riquadri Rivelazione di tutte le carte che ha appena rivelato (ma non di quelle carte che ha giocato in precedenza, durante i suoi turni dell'Agente di quel round).

Il giocatore può risolvere gli effetti di Rivelazione nell'ordine che preferisce. Può inoltre usare la Persuasione che ha ottenuto per acquisire nuove carte per il suo mazzo, prima, durante o dopo la risoluzione dei suoi effetti di Rivelazione.



Stabilire la Forza

Dopo il passo Rivelare le Carte, ma prima di Riordinare, il giocatore calcola la sua forza totale di Combattimento in questo round.

Ogni unità che il giocatore possiede **nel Conflitto** contribuisce alla sua forza (le unità nella sua guarnigione o nella scorta non contribuiscono in alcun modo). Ogni truppa vale 2 forza. Ogni verme delle sabbie vale 3 forza.



Ogni spada che il giocatore ha rivelato durante il suo turno di Rivelazione vale 1 forza.

Un giocatore deve avere almeno 1 unità nel Conflitto per avere una qualsiasi forza. Se la sua ultima unità viene rimossa, la sua forza diventa 0.

Quando il giocatore ha calcolato la sua forza totale, la annuncia ai suoi avversari e colloca il suo segnalino Combattimento sulla casella corrispondente dell'Indicatore di Combattimento. Se il valore della sua forza totale è superiore a 20, sottrae 20 a quel valore, gira il segnalino Combattimento sul lato +20 e lo colloca sull'Indicatore di Combattimento come di norma.



RIORDINARE

Il giocatore rimuove tutte le carte da davanti a sé (sia quelle dei suoi turni dell'Agente che di Rivelazione) e le mette nella sua pila degli scarti.

Acquisire Carte

1 La Persuasione che un giocatore ottiene durante un round viene utilizzata durante il suo turno di Rivelazione per acquisire nuove carte per il proprio mazzo. Il giocatore può acquisire qualsiasi delle 5 carte nella Fila dell'Impero o *Preparare la Strada* e *La Spezia Deve Scorrere* dalla Riserva.

Il costo di acquisizione di una carta è mostrato nell'angolo in alto a destra di quella carta. Un giocatore può acquisire tutte le carte che desidera, a patto che abbia abbastanza Persuasione da spendere; è possibile sommare la Persuasione ottenuta da più fonti diverse (carte e caselle del tabellone) per acquisire 1 singola carta oppure suddividere la Persuasione ottenuta da una singola fonte per pagare più carte. La Persuasione non è rappresentata da alcun segnalino perché non viene mai accumulata: la Persuasione inutilizzata durante il proprio turno di Rivelazione va perduta.

Quando un giocatore acquisisce una carta, la colloca nella sua pila degli scarti (a faccia in su, a destra del suo Leader). Non gli è consentito usare la nuova carta immediatamente, bensì la mescolerà assieme al resto della sua pila degli scarti quando esaurirà le carte da pescare.

La Fila dell'Impero deve sempre essere formata da 5 carte; ogni volta che viene rimossa 1 carta dalla fila, viene pescata 1 carta dalla cima del mazzo Impero e collocata nella Fila dell'Impero a prenderne il posto. Questo implica che dopo che un giocatore ha acquisito 1 carta dalla Fila dell'Impero, può eventualmente acquisire quella che la rimpiazza (se ha abbastanza Persuasione per farlo).

Ettore svolge un turno di Rivelazione, rivelando le 3 carte che gli rimangono in mano: Preparare la Strada, Fornitore Ribelle e Flotta d'Assalto.

Fornitore Ribelle prevede un effetto che Ettore deve risolvere: ottiene 1 spezia dalla banca. Le sue altre carte forniscono inoltre Persuasione e spade.

Le carte di Ettore gli forniscono un totale di Persuasione pari a 3. Ne usa 2 per acquisire la carta Sopravvivenza nel Deserto dalla Fila dell'Impero e la colloca nella sua pila degli scarti. Viene poi pescata 1 nuova carta dal mazzo dell'Impero per riempire lo spazio vuoto rimasto nella Fila dell'Impero. Anche se a Ettore resta 1 Persuasione, non c'è alcuna carta disponibile con un costo pari a 1.

Ettore ha 2 truppe nel Conflitto, cosa che gli fornisce un totale di 4 forza. Le carte che ha rivelato in questo turno gli forniscono altri 4 forza: 1 spada da Fornitore Ribelle e 3 spade da Flotta d'Assalto. Regola il suo segnalino Combattimento a 8 sull'Indicatore di Combattimento.



Ettore decide di giocare una carta Intrigo, Alleati Inaspettati: paga 2 acqua, rimuove il segnalino Muro Scudo dal tabellone e convoca 1 verme delle sabbie, che prende dalla banca e colloca direttamente nel Conflitto. Con il verme delle sabbie a dargli man forte, Ettore regola il suo segnalino Combattimento da 8 a 11, poi scarta la carta Intrigo.

Infine, Ettore prende le carte davanti a lui e le mette nella sua pila degli scarti.

La fase continua, Silvia e Stefano svolgeranno un turno di Rivelazione più avanti; nel frattempo Ettore attende la fase di Combattimento.



Stabilire la Forza non è più un passo principale tra "Risolvere gli Effetti di Rivelazione" e "Riordinare". Ogni giocatore calcola la sua forza in qualsiasi momento mentre risolve gli effetti di rivelazione e la aggiorna di volta in volta. Questa distinzione permette a carte come il nuovo Leader *Gurney Halleck* di fare riferimento alla forza di un giocatore durante il suo turno di Rivelazione.

X FASE 3: COMBATTIMENTO

I combattimenti vengono risolti durante questa fase, ma prima i giocatori hanno la possibilità di giocare le carte Intrigo Combattimento.

CARTE INTRIGO COMBATTIMENTO

A partire dal giocatore con il segnalino Primo Giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore che possiede almeno 1 unità nel Conflitto può giocare un qualsiasi numero di carte Intrigo Combattimento o passare.

Un giocatore che ha già passato durante la fase di Combattimento non è obbligato a passare nuovamente. Una volta che tutti i giocatori coinvolti nel Combattimento hanno passato **consecutivamente**, il Combattimento viene risolto.

Se una carta cambia il numero di unità che un giocatore possiede nel Conflitto (o altera in altri modi la loro forza), quel giocatore sposta il suo segnalino Combattimento di conseguenza sull'Indicatore di Combattimento (è importante ricordare che se un giocatore non possiede unità nel Conflitto, la sua forza è pari a 0).



RISOLVERE I COMBATTIMENTI



Le ricompense della carta Conflitto vengono assegnate ai giocatori in base alla loro forza, come riportato sull'Indicatore di Combattimento.

Il giocatore con la forza più alta vince il Conflitto e ottiene la prima ricompensa sulla carta Conflitto. Il giocatore con la seconda forza più alta ottiene la seconda ricompensa. In una partita a 4 giocatori (e soltanto in quel caso) il giocatore con la terza forza più alta riceve la terza ricompensa (con 3 o meno giocatori, la terza ricompensa viene usata solamente in caso di parità per il secondo posto, come descritto nel riquadro a destra).

Infine, il vincitore prende la carta Conflitto, la mette nella sua scorta a faccia in su, poi verifica la corrispondenza delle icone battaglia (vedi Icone Battaglia a seguire).

Un giocatore con forza 0 non riceve alcuna ricompensa.

Consultare la quarta di copertina di questo regolamento per una guida alle icone usate sulle carte Conflitto.

Una volta che tutte le ricompense sono state assegnate, ogni giocatore recupera le proprie truppe dal Conflitto e le mette nella sua scorta (**non nella sua guarnigione**). Collocare tutti i segnalini Combattimento sullo 0 sull'Indicatore di Combattimento. Rimettere nella banca i vermi delle sabbie dal Conflitto.

Icane Battaglia

Esistono 3 icone battaglia: Cryss, Topo del Deserto e Ornitottero. Quando un giocatore vince un Conflitto e colloca quella carta nella sua scorta, controlla se ha un'altra carta Conflitto o Obiettivo a faccia in su nella sua scorta con la stessa icona battaglia. Se sì, deve girare a faccia in giù la coppia di carte con la stessa icona e riceve 1 Punto Vittoria.



Raddoppio delle Ricompense dei Vermi delle Sabbie

Quando un giocatore riceve le ricompense, se possiede 1 o più vermi delle sabbie nel Conflitto, **raddoppia le ricompense** che riceve. È possibile raddoppiare quasi ogni ricompensa (tranne il controllo di un luogo e le icone battaglia sulle carte Conflitto vinte). Quando una ricompensa offre l'opzione di pagare un costo per ottenere qualcosa, il giocatore può pagare nuovamente quel costo per ottenerlo una seconda volta.

Se un giocatore vince questa ricompensa con 1 o più vermi delle sabbie, ottiene 2 Influenza (presso la stessa Fazione o presso 2 Fazioni diverse) e può inoltre pagare 3 spezia per ottenere 1 Punto Vittoria o 6 spezia per ottenerne 2.



Le icone battaglia e il raddoppio delle ricompense dei vermi delle sabbie portano a nuove considerazioni strategiche nel Combattimento. Dopo che tutte le altre ricompense sono state ricevute, il vincitore di un Conflitto colloca la carta Conflitto nella sua scorta e verifica la corrispondenza delle icone battaglia. Rimettere nella banca i vermi delle sabbie dopo il Combattimento.

Quando la Fase di Combattimento ha inizio, Ettore possiede 11 forza e Silvia 9 forza. Ettore possiede inoltre il segnalino Primo Giocatore, ma è già in vantaggio nel Conflitto: nonostante abbia la possibilità di giocare una carta Intrigo Combattimento, passa.

Poi tocca a Silvia, che gioca una carta Intrigo, Piano di Emergenza. Le fornisce 3 forza aggiuntiva, che di conseguenza fanno avanzare il suo segnalino Combattimento fino a 12.

Ora tocca di nuovo a Ettore. Anche se in questa fase aveva già passato in precedenza, ora potrebbe decidere di giocare una carta Intrigo; controllando però le sue carte Intrigo nota che nessuna di esse è una carta Intrigo Combattimento, quindi passa di nuovo.

Silvia, soddisfatta della sua vittoria, passa a sua volta.



Con forza 12, è Silvia a vincere il Conflitto. La prima ricompensa della carta Conflitto, Proteggere il Bacino Imperiale, le fornisce 2 spezia, 1 truppa (reclutata dalla sua scorta alla sua guarnigione) e il controllo del Bacino Imperiale. Colloca 1 suo segnalino Controllo sulla bandiera sotto la casella Bacino Imperiale del tabellone.

Ettore vince la seconda ricompensa, raddoppiata perché aveva un verme delle sabbie nel Conflitto (possibile solo dopo aver distrutto il Muro Scudo nel suo Turno di Rivelazione). Prende 4 acqua e 2 truppe (reclutate dalla sua scorta alla sua guarnigione).

Stefano non riceve nulla da questo Conflitto. Possiede 0 forza e comunque la ricompensa per il terzo posto non è disponibile in una partita a 3 giocatori.

In quanto vincitrice, Silvia colloca inoltre la carta Conflitto nella sua scorta. Se avesse avuto un'altra carta a faccia in su con l'icona battaglia Topo del Deserto, le avrebbe girate entrambe a faccia in giù e avrebbe ottenuto 1 Punto Vittoria. Purtroppo non è così, e da ora in avanti farà meglio a vincere un altro Conflitto con un'icona battaglia Topo del Deserto.

Infine, tutte le truppe dall'area del Conflitto vengono rimesse nelle scorte dei rispettivi proprietari. Il verme delle sabbie di Ettore torna nella banca.



FASE 4: CREATORI

In questa fase, la spezia può accumularsi sulle caselle Creatore del tabellone. Verificate ognuna delle caselle del tabellone con un'icona Creatore: Deserto Profondo, Bacino di Hagga e Bacino Imperiale (in una partita con 6 giocatori, verificare anche l'Erg di Habbanya). Se la casella non contiene un Agente, collocare 1 spezia dalla banca su di essa (nello spazio designato per la spezia bonus). Questa spezia si aggiunge a qualsiasi spezia bonus che poteva già essere presente dai round precedenti.

C'è un Agente sul Bacino Imperiale (Ettore l'aveva inviato su quella casella in precedenza durante il round). Tuttavia, non ci sono Agenti sul Deserto Profondo o sul Bacino di Hagga, quindi ognuna di quelle caselle riceve 1 spezia bonus. Il Deserto Profondo possedeva già 1 spezia bonus da un round precedente, quindi ora possiede 2 spezia bonus.



FASE 5: RIPRISTINO

Se un giocatore si trova a 10 o più Punti Vittoria sull'Indicatore dei Punteggi o se il mazzo dei Conflitti è vuoto, si innesca la procedura di Fine Partita.

Se nessuno ha vinto, preparare il round successivo:

- I giocatori richiamano i loro Agenti e li riportano nelle rispettive scorte.
- Passare il segnalino Primo Giocatore al giocatore successivo in senso orario, poi iniziare un nuovo round dalla Fase 1.

Nessuno ha raggiunto 10 Punti Vittoria, quindi gli Agenti dei giocatori tornano nelle scorte dei loro proprietari e il segnalino Primo Giocatore viene passato in senso orario a Silvia. Ha poi inizio un nuovo round, con la Fase 1.

FINE PARTITA

Per prima cosa, i giocatori possono giocare e risolvere qualsiasi carta Intrigo Fine Partita che possiedono. Poi, chiunque possieda il maggior numero di Punti Vittoria è dichiarato vincitore.

In caso di parità, vince il giocatore col maggior ammontare di spezia, altrimenti di solari, altrimenti di acqua, altrimenti di truppe nelle guarnigioni.

IL MODULO CHOAM

DUNE: IMPERIUM - INSURREZIONE include una mini-espansione chiamata Modulo CHOAM. Si consiglia ai giocatori di giocare almeno una partita senza di essa per familiarizzare con il gioco. Quando si sentono pronti, possono utilizzare il Modulo CHOAM per aggiungere profondità strategica alle partite.

PREPARAZIONE

Aggiungere o modificare i passi seguenti della preparazione:

- A³** Mescolare a faccia in giù i 20 contratti, poi girarne a faccia in su 2 e collocarli sulle caselle del tabellone contrassegnate sotto il Consiglio del Landsraad. Collocare a faccia in giù i 18 rimanenti nella banca.
- C¹** Mescolare le 4 carte Intrigo aggiuntive nel mazzo degli Intrighi.
- C²** Mescolare le 4 carte Impero aggiuntive nel mazzo dell'Impero.
- D** Un giocatore ha la possibilità di scegliere *Shaddam Corrino IV* come suo Leader (ma non è necessario).



CONTENUTO



4 carte Impero,
4 carte Intrigo e
Shaddam Corrino IV
*Le carte aggiuntive
mostrano questo simbolo.*



20 segnalini Contratto

Usati solo con l'espansione
L'ASCESA DI IX
vedi sotto



10 segnalini Contratto
con il retro bordato

PRENDERE I CONTRATTI



Nelle partite **senza** il Modulo CHOAM, l'icona contratto comporta semplicemente l'ottenimento di 2 solari, come descritto sul tabellone. Nelle partite con il Modulo CHOAM, quest'icona significa che il giocatore prende 1 dei 2 contratti a faccia in su sul tabellone e lo colloca nella sua scorta. Quando il giocatore ne prende uno, lo sostituisce con 1 altro contratto dalla banca girandolo a faccia in su (se i giocatori hanno preso tutti i contratti, l'icona torna a fornire 2 solari).

COMPLETARE I CONTRATTI

Un contratto rappresenta la promessa di un giocatore di soddisfare una richiesta della Corporazione CHOAM. Solo quando terrà fede all'impegno preso, il giocatore riceverà un "pagamento".

- Molti contratti nominano una specifica casella del tabellone e si completano inviando un Agente su quella casella.
- Un contratto **Raccolto** si completa inviando un Agente su una casella Creatore del tabellone e ottenendo l'ammontare di spezia mostrato durante quel turno (in totale, inclusa la spezia proveniente da fonti diverse da quella casella).
- Il contratto **Immediato** si completa non appena viene preso.
- Il contratto **Acquisizione** La Spezia deve Scorrere si completa quando giocatore acquisisce quella carta.

Quando un giocatore completa un contratto, annuncia di averlo fatto, ottiene le ricompense mostrate su di esso e lo gira a faccia in giù. Va lasciato nella scorta del giocatore, dato che alcune carte fanno riferimento ai "contratti completati".

Se un giocatore prende un contratto che coinvolge la casella del tabellone su cui ha già inviato il suo Agente in questo turno, deve attendere uno dei prossimi turni per completarlo (ovvero, deve avere già il contratto quando invia l'Agente).



Giocare il Modulo CHOAM con **L'ASCESA DI IX**

L'espansione **L'ASCESA DI IX** sostituisce uno dei luoghi sul tabellone di **INSURREZIONE** dove si può prendere un nuovo contratto. Per compensare e velocizzare il completamento dei contratti, **INSURREZIONE** include 10 contratti aggiuntivi (con il retro diverso) da usare esclusivamente quando si gioca con **L'ASCESA DI IX**.

Dopo aver preparato i 20 contratti standard, mescolare i 10 contratti **L'ASCESA DI IX** e distribuirne 2 a ogni giocatore. Ogni giocatore guarda i 2 ricevuti, scegliendo contemporaneamente con quale contratto vogliono **iniziare la partita** (collocandolo a faccia in su nella propria scorta). Rimettere i contratti **L'ASCESA DI IX** non scelti nella scatola.



CHIARIMENTI

Favore della Gilda Spaziale — Quando il giocatore sposta questa carta dal gioco alla pila degli scarti durante il passo Riordinare, non innesca la capacità di scarto.

Feyd-Rautha Harkonnen — Durante la preparazione, collocare il segnalino Feyd sulla casella più a sinistra dell'Indicatore di Addestramento stampato sul Leader. Quando il segnalino raggiunge la casella più a destra, resta lì per il resto della partita.

Inviato della Gilda — Il giocatore deve scartare 1 carta quando lo gioca in un turno dell'Agente

Lady Jessica — Il giocatore inizia la partita con questo lato del Leader (non Reverenda Madre Jessica) a faccia in su.

Lady Margot Fenring / Principessa Irulan — Un giocatore “raggiunge” 2 Influenza anche quando supera la casella 2 per aver ottenuto più Influenza nello stesso momento. È possibile raggiungere 2 Influenza presso la stessa Fazione più volte nella stessa partita perdendola e poi riottenendola in seguito, tuttavia un giocatore raggiunge 2 Influenza solo quando avanza sull'Indicatore di Influenza, non quando retrocede.

Shaddam Corrino IV — Quando il giocatore gioca il suo Anello del Sigillo per inviare un Agente su una casella del tabellone, la restrizione Imperatore dell'Universo Conosciuto sullo schieramento delle unità nel Conflitto ha effetto immediatamente.



Questi chiarimenti fanno riferimento alle carte di **INSURREZIONE**. Il Modulo CHOAM nella pagina accanto è completamente nuovo.

SUGGERIMENTI E STRATEGIE



L'acqua è rara e preziosa su Dune, nonché essenziale per raccogliere la preziosa spezia. Se ne avete bisogno, la Gilda Spaziale può fornirne scorte vitali. Un approccio alternativo è ottenere il favore dei Fremen e far visita al Sietch Tabr.

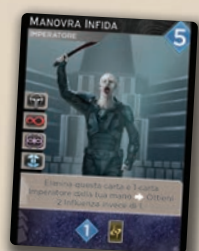
La spezia è una sostanza versatile che può essere usata in molti modi. Tre Fazioni offrono servizi straordinari a chi può permettersi di pagare con il melange.



I solari sono la valuta dell'Impero e tornano utili per “oliare gli ingranaggi” del Consiglio del Landsraad. Sia che vogliate aggiungere ulteriori strumenti al vostro arsenale, come un Maestro di Scherma o un seggio nel Gran Consiglio, sia che abbiate bisogno di un contingente di truppe supplementare, non presentarsi a mani vuote è fondamentale.



Quando acquistate carte per il vostro mazzo, ricordate che parte di ciò per cui pagate è l'accesso alle varie fazioni. Assicuratevi di non restare senza gli strumenti giusti per inviare gli Agenti nelle caselle chiave del tabellone.



Ottenere 2 Influenza con una Fazione non solo fornisce 1 Punto Vittoria, ma sblocca anche una capacità unica di quella Fazione. L'Imperatore, la Gilda Spaziale e i Fremen rendono disponibile una nuova casella del tabellone, mentre le Bene Gesserit rinforzano svariate carte. Cercate di sbloccare alcune di queste capacità velocemente per usarle a vostro vantaggio.



Quando si tratta di vincere i Conflitti, il giusto tempismo è tutto. Più aspettate a inviare le vostre unità, più informazioni avrete su dove farlo e meno opportunità avranno i vostri avversari per reagire.

A volte in un Conflitto una vittoria di portata minore raggiunta a un costo inferiore può essere più preziosa di una grande vittoria pagata a caro prezzo.



Le carte Intrigo assicurano una risoluzione mai certa dei Conflitti.

Ottenere un'Alleanza con una delle fazioni può essere una risorsa chiave sulla strada della vittoria. Fate attenzione agli avversari che cercano di superarvi e non perdetevi alcuna occasione di fare altrettanto!



Le Spie possono fornire un senso di sicurezza: la loro capacità di Infiltrarsi vi consente di inviare gli Agenti sulle caselle occupate che stanno tenendo sotto controllo, ma non esitate nel richiamarle per Raccogliere Informazioni, specialmente quando ne avete schierate già diverse.

I vermi delle sabbie di Dune sono una potente forza della natura, con l'aiuto dei Fremen è possibile domarli per cavalcare le sabbie. Si tratta di un procedimento che richiede tempo, pertanto seguendo questa strategia potreste rimanere indietro a metà partita rispetto agli altri. Assicuratevi di capitalizzare il vostro investimento convocando i vermi delle sabbie ogni volta che ne avete l'opportunità,aggiudicandovi così le ricompense dei Conflitti. Vincere non è essenziale: anche raddoppiare le ricompense di un secondo o terzo posto può essere importante!



COMBINARE *INSURREZIONE* CON ALTRI PRODOTTI *DUNE: IMPERIUM*

DUNE: IMPERIUM - INSURREZIONE è compatibile con tutti i prodotti precedenti *DUNE: IMPERIUM*.

AGGIUNGERE *L'ASCESA DI IX*

- Durante la preparazione, tenere il sovrastrato CHOAM piegato in due e coprire solo l'angolo in alto a destra del tabellone di *INSURREZIONE*. In questo modo, si crea una nuova sezione CHOAM e si coprono le caselle Sala dell'Assemblea e Ottenere Supporto nel Landsraad, lasciando invariato il resto delle caselle del Landsraad sul tabellone di *INSURREZIONE*.
- Dato che *L'ASCESA DI IX* è stata prodotta prima di *INSURREZIONE*, il sovrastrato CHOAM e il tabellone di IX non presentano punti di osservazione. **Si richiede di giocare come se ci fosse 1 punto di osservazione su ognuna di quelle plance:** un punto di osservazione collegato a Spedizione Interstellare e Contrabbando, l'altro collegato a Negoziato Tecnologico e Corazzata.
- Si consiglia di non aggiungere le carte Conflitto de *L'ASCESA DI IX*. I giocatori sono liberi di farlo se lo desiderano, ma ciò renderà leggermente più difficile riuscire a trovare corrispondenze con le icone battaglia (tuttavia la Modalità di Gioco Epica richiederà 1 carta Conflitto III aggiuntiva; in questo caso, si consiglia di aggiungere *Supremazia Economica*).
- Usare *Ilesa Ecaz* richiede le carte *Viaggi Interstellari* da *DUNE: IMPERIUM* (solo il giocatore con *Ilesa Ecaz* potrà acquisire le carte *Viaggi Interstellari*).



AGGIUNGERE *IMMORTALITÀ*

- Anche se la Stazione di Ricerca di *INSURREZIONE* è diversa da quella della plancia originale di *DUNE: IMPERIUM*, i giocatori devono coprirla comunque con il sovrastrato Stazione di Ricerca.



COMBINARE CON *DUNE: IMPERIUM BASE*

- Si consiglia di non aggiungere le carte Conflitto di *DUNE: IMPERIUM*. I giocatori sono liberi di farlo, se lo desiderano, ma ciò renderà leggermente più difficile riuscire a trovare corrispondenze con le icone battaglia.
- Dato che in *INSURREZIONE* non ci sono Mentat, rimuovere la carta Intrigo *Ingaggio Calcolato* (e la carta Conflitto *Ordine nel Caos* se vengono utilizzate le carte Conflitto di *DUNE: IMPERIUM*).
- I giocatori possono mescolare tutte le altre carte Intrigo e Impero con quelle di *INSURREZIONE* se lo desiderano, oppure possono creare una miscellanea di carte selezionate da *DUNE: IMPERIUM* e *INSURREZIONE*.



Per le regole e i chiarimenti più aggiornati, controllate su:

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

Volete migliorare la vostra esperienza di gioco a *DUNE: IMPERIUM - INSURREZIONE*? Date un'occhiata all'app di supporto di Dire Wolf Game Room per il vostro PC, smartphone o tablet.

DIRE WOLF DIGITAL

Design del Gioco

Paul Dennen

Produttore Esecutivo

Scott Martins

Illustrazioni e Progetto Grafico

Clay Brooks, Nate Storm

Illustrazioni delle Carte

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

Produzione

Evan Lorentz, Marshall Britt

Sviluppo del Gioco

Justin Cohen, Paul Dennen, Caleb Vance

Sviluppo Aggiuntivo del Gioco

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

GALE FORCE 9

Produttore e Brand Manager

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

Coproduttore

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 - INSURREZIONE*.



www.direwolfdigital.com

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

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



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

Pubblicato da: Dire Wolf Digital

© 2024 Dire Wolf Digital, Inc. Tutti i diritti riservati.

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

DUNE © 2024 Legendary. Tutti i diritti riservati.

GUIDA ALLE ICONE E TERMINI AGGIUNTIVI

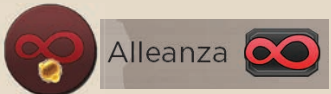


Acquisire. Alcune carte sono dotate di uno speciale riquadro di acquisizione, che compare sotto il loro costo. Il giocatore ottiene l'effetto indicato in quel riquadro 1 volta, cioè quando acquisisce la carta (e non quando la gioca dalla sua mano successivamente).



Agente. Il giocatore può ottenere il suo terzo Agente (che era stato collocato accanto al tabellone durante la preparazione) dalla casella Maestro di Scherma, poi può usarlo per il resto della partita.

Alleanza — Il giocatore può usare questo effetto solo se possiede il segnalino Alleanza della fazione indicata (a fianco un esempio di Alleanza con la Gilda Spaziale).



Il giocatore prende 1 segnalino **Amo per Creatore** dalla banca se non ne possiede già uno. Lo colloca nella sua guarnigione per il resto della partita: gli conferisce la capacità di convocare i vermi delle sabbie. Quando questa icona compare prima dei due punti, indica il requisito di possedere un segnalino Amo per Creatore nella propria guarnigione.



Anello con Sigillo. Quando un giocatore gioca la sua carta *Anello con Sigillo* in un turno dell'Agente, usa la sua capacità di Anello con Sigillo (con l'icona corrispondente) sul proprio Leader.



Icona Battaglia. Quando il giocatore vince un Conflitto e colloca quella carta nella sua scorta, controlla se ha un'altra carta a faccia in su con la stessa icona battaglia (Cryss, Topo del Deserto od Ornitottero). Se sì, gira a faccia in giù la coppia di carte con la stessa icona e ottiene 1 Punto Vittoria.



Durante il Fine Partita, un giocatore può abbinare l'**icona battaglia jolly** con 1 qualsiasi delle 3 icone battaglia nella sua scorta. Se lo fa, gira a faccia in giù la coppia di carte e ottiene 1 Punto Vittoria.



Contratto. Giocando senza il Modulo CHOAM, il giocatore ottiene 2 solari. Giocando con il Modulo CHOAM, il giocatore prende 1 contratto a faccia in su (o, se non ne restano altri, ottiene 2 solari).



Controllo. Se il giocatore vince un Conflitto con una ricompensa di Controllo (Arrakeen, Raffineria di Spezia o Bacino Imperiale), colloca 1 suo segnalino Controllo sulla bandiera sotto quella casella (sostituendo eventualmente il segnalino di un avversario già presente). Quando una carta Conflitto viene rivelata per una casella già controllata da un giocatore, quel giocatore riceve un bonus difensivo: può schierare 1 truppa in più dalla sua scorta nel Conflitto.



Creatore. Ogni casella del tabellone con l'icona Creatore che non contiene un Agente ottiene 1 spezia bonus durante la Fase 4: Creatori. Quando un giocatore invia un Agente su una di quelle caselle del tabellone, ottiene anche tutta la spezia bonus presente su quella casella.



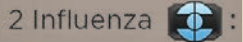
Eliminare 1 carta Intrigo a scelta dalla propria mano.



Eliminare 1 carta dalla propria mano, dalla propria pila degli scarti o in gioco: il giocatore la rimette nella scatola e non verrà più usata per il resto della partita (le carte Riserva vengono invece rimesse nel loro mazzetto di provenienza). Eliminare una carta è facoltativo, a meno che l'eliminazione non sia parte di un costo o se una carta richieda al giocatore di essere eliminata.

In Gioco — Le carte che il giocatore gioca nei suoi turni dell'Agente e che rivela durante il suo turno di Rivelazione restano a faccia in su e sono considerate "in gioco" finché non vengono rimosse alla fine del suo turno di Rivelazione (a meno che non vengano eliminate prima).

Influenza — Il giocatore può usare questo effetto soltanto se possiede almeno l'ammontare di Influenza indicato presso la fazione indicata (in questo esempio, 2 o più Influenza presso i Fremen).



Insurrezione — Questa icona compare nell'angolo in basso a destra di tutte le carte di questa espansione. Serve solo per distinguerle.

Legame con i Fremen — Il giocatore può usare questo effetto se possiede 1 o più altre carte Fremen in gioco. Due carte con Legame con i Fremen possono attivarsi a vicenda, a prescindere dall'ordine in cui sono state giocate (vedi "In Gioco").



Il giocatore può rimuovere il segnalino **Muro Scudo** dal tabellone.



Persuasione (dell'ammontare indicato). Il giocatore riceve Persuasione principalmente dai riquadri di Rivelazione sulle sue carte. Viene utilizzata per acquisire carte Impero o Riserva, pagando il costo mostrato nell'angolo in alto a destra di una carta.



Pescare 1 carta dal proprio mazzo. Se il mazzo del giocatore è vuoto, il giocatore rimescola la sua pila degli scarti per comporre un nuovo mazzo, poi continua a pescare.



Pescare 1 carta Intrigo dal mazzo degli Intrighi. Il giocatore la tiene a faccia in giù finché non la gioca. Può guardarla in qualsiasi momento.



Ottenere Influenza presso la fazione indicata: Imperatore, Gilda Spaziale, Bene Gesserit o Fremen.



Ottenere 1 o 2 Influenza, perdere 1 Influenza. Il giocatore sceglie 1 qualsiasi tra le 4 fazioni (quando ottiene 2 Influenza, non può scegliere 2 fazioni diverse).



Pagare un costo. Le frecce sulle carte e sul tabellone indicano che c'è un costo (riportato a sinistra della freccia o sopra di essa) che il giocatore deve pagare per ottenere un effetto (riportato a destra della freccia o sotto di essa). Il giocatore non è mai obbligato a pagare il suddetto costo su una carta. Non è possibile pagare il costo più di 1 volta per turno (tranne quando si applica il raddoppio della ricompensa dei vermi delle sabbie a una ricompensa su una carta Conflitto).



Punto Vittoria. Quando il giocatore ottiene 1 Punto Vittoria, fa avanzare il suo segnapunti di 1 casella sull'Indicatore dei Punteggi. Quando ne perde 1, lo fa retrocedere di 1 casella.



Richiamare 1 Agente. Il giocatore richiama 1 dei suoi *altri* Agenti sul tabellone (non quello che ha inviato durante questo turno) e lo riporta nella propria scorta. Può usarlo di nuovo in un altro turno dell'Agente nello stesso round.



Richiamare 1 Spia. Il giocatore richiama nella propria scorta 1 sua Spia da un punto di osservazione sul tabellone.



Risorse: solari, spezia, acqua. Quando il giocatore ottiene una risorsa o ne paga una come costo, la prende o la rimette nella banca (nel caso di solari e spezia, ottiene o paga l'ammontare mostrato).



Ritirare — Quando un giocatore ritira una truppa, la sposta dal Conflitto alla propria guarnigione.



Rubare Intrigo. Ogni avversario che possiede 4 o più carte Intrigo deve cederne 1 casuale al giocatore.



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).



Spada. Ogni spada aggiunge 1 forza alla forza totale del giocatore in un Conflitto.



Spia. Il giocatore colloca 1 Spia: la prende dalla sua scorta e la mette su un punto di osservazione libero del tabellone (alcuni effetti possono limitarne il collocamento, come per esempio "su" indica che il punto di osservazione deve essere collegato a una casella del tabellone). Se il giocatore non ha Spie nella sua scorta, può prima richiamare 1 sua Spia senza attivare effetti.



Truppa. Il giocatore recluta 1 truppa: la prende dalla propria scorta e la mette nella propria guarnigione sul tabellone (se ha reclutato quella truppa mentre inviava un Agente su una casella di Combattimento, può schierarla nel Conflitto).



Verme delle Sabbie. Non ha alcun effetto se il Conflitto è protetto dal Muro Scudo. Altrimenti, il giocatore convoca e schiera 1 verme delle sabbie: lo prende dalla banca e lo colloca nel suo quadrante del Conflitto.

DUNE

IMPERIUM

INSURREZIONE

GUIDA ALLE CASELLE DEL TABELLONE

Ogni casella del tabellone è spiegata di seguito, in ordine alfabetico.

Le caselle di Combattimento si identificano dalle illustrazioni del deserto e dalle spade incrociate. Quando un giocatore invia un Agente in una casella di Combattimento, può schierare nel Conflitto un qualsiasi numero di truppe che ha reclutato in questo turno (incluse le truppe reclutate dalla carta che ha giocato). Può inoltre schierare fino a 2 truppe dalla sua guarnigione.

Una partita a 6 giocatori prevede alcune caselle aggiuntive. Vedi il retro del relativo supplemento alle regole per ulteriori dettagli.



Accettare Contratto

Icona Agente: Commercio della Spezia
Pesca 1 carta. Se si gioca con il Modulo CHOAM, prendi 1 contratto. Se non ci sono contratti rimanenti o se si gioca senza il Modulo CHOAM, ottieni invece 2 solari.



Arrakeen

Icona Agente: Città
Casella di Combattimento
Recluta 1 truppa e pesca 1 carta.
Chi controlla Arrakeen ottiene 1 solari.



Bacino di Hagga

Icona Agente: Commercio della Spezia
Casella di Combattimento
Costo: 1 acqua
Ottieni l'eventuale spezia bonus accumulata su questa icona Creatore. Inoltre scegli se ottenere 2 spezia – OPPURE – se possiedi 1 segnalino Amo per Creatore, convocare 1 verme delle sabbie.



Bacino Imperiale

Icona Agente: Commercio della Spezia
Casella di Combattimento
Ottieni 1 spezia, più l'eventuale spezia bonus accumulata su questa icona Creatore. Chi controlla il Bacino Imperiale ottiene 1 spezia.



Consegnare Scorte

Icona Agente: Gilda Spaziale
Ottieni 1 Influenza presso la Gilda Spaziale.
Ottieni 1 acqua.



Deserto Profondo

Icona Agente: Commercio della Spezia
Casella di Combattimento
Costo: 3 acqua
Ottieni l'eventuale spezia bonus accumulata su questa icona Creatore. Inoltre scegli se ottenere 4 spezia – OPPURE – se possiedi 1 segnalino Amo per Creatore, convocare 2 vermi delle sabbie.



Fremkit

Icona Agente: Fremen
Casella di Combattimento
Ottieni 1 Influenza presso i Fremen.
Pesca 1 carta.



Gran Consiglio

Icona Agente: Landsraad
Costo: 5 Solari

La prima volta che invii un Agente qui: Colloca il tuo segnalino Consigliere su un seggio libero del Consiglio (sulla destra nella casella). Per il resto della partita, in ogni tuo turno di Rivelazione ottieni 2 Persuasione.

Ogni altra volta che invii un Agente qui: Ottieni 2 spezia, pesca 1 carta Intrigo e recluta 3 truppe.



Maestro di Scherma

Icona Agente: Landsraad
Costo: 8 solari se nessun giocatore possiede il Maestro di Scherma, 6 solari una volta che un qualsiasi giocatore lo possiede.
Puoi inviare un Agente su questa casella soltanto 1

volta per partita. Ottieni il tuo Maestro di Scherma (il tuo terzo Agente che era stato collocato accanto al tabellone durante la preparazione) e colloca nella tua scorta. Per il resto della partita (incluso questo round) possiedi 3 Agenti. Questa casella funziona diversamente in una partita a 6 giocatori. Per ulteriori informazioni, vedi il retro del supplemento alle regole Partite a Sei Giocatori.



Ottenere Supporto

Icona Agente: Landsraad
Costo: Scegli 0 oppure 2 solari
Recluta 2 truppe. Se hai pagato 2 solari, ottieni anche 1 acqua.



Privilegio Imperiale

Icona Agente: Landsraad
Requisito: Devi possedere 2 o più Influenza presso l'Imperatore.
Costo: 3 solari
Puoi scartare 1 carta Intrigo per pescare 1 carta Intrigo. Richiama 1 *altro* tuo Agente dal tabellone e pesca 1 carta.



Raffineria di Spezia

Icona Agente: Città
Casella di Combattimento
Costo: Scegli 0 oppure 1 spezia
Ottieni 2 solari, oppure 4 solari se hai pagato 1 spezia. Chi controlla la Raffineria di Spezia ottiene 1 solari.



Sala dell'Assemblea

Icona Agente: Landsraad
Pesca 1 carta Intrigo. Durante il tuo turno di Rivelazione, ottieni 1 Persuasione se hai un Agente su questa casella.



Sardaukar

Icona Agente: Imperatore
Costo: 4 spezia
(3 spezia in una partita a 6 giocatori)
Ottieni 1 Influenza presso l'Imperatore.
Pesca 1 carta Intrigo e recluta 4 truppe.



Segreti

Icona Agente: Bene Gesserit
Ottieni 1 Influenza presso l'ordine Bene Gesserit.
Pesca 1 carta Intrigo. Ogni avversario che possiede 4 o più carte Intrigo deve cederne 1 casuale a te.



Servizio Doveroso

Icona Agente: Imperatore
Ottieni 1 Influenza presso l'Imperatore.
Se giocate con il Modulo CHOAM, prendi 1 contratto. Se non ci sono contratti rimanenti o se giocate senza il Modulo CHOAM, ottieni invece 2 solari.



Sietch Tabr

Icona Agente: Città
Casella di Combattimento
Requisito: Devi possedere 2 o più Influenza presso i Fremen.
Scegli se prendere 1 segnalino Amo per Creatore (se non ne hai già uno), reclutare 1 truppa e ottenere 1 acqua - OPPURE - ottenere 1 acqua e poter rimuovere dal tabellone il segnalino Muro Scudo.



Spedizioni

Icona Agente: Commercio della Spezia
Requisito: Devi possedere 2 o più Influenza presso la Gilda Spaziale.
Costo: 3 spezia
Ottieni 5 solari e ottieni 1 Influenza presso una qualsiasi Fazione.



Spionaggio

Icona Agente: Bene Gesserit
Costo: 1 spezia
Ottieni 1 Influenza presso l'ordine Bene Gesserit.
Pesca 1 carta e colloca 1 Spia.



Stazione di Ricerca

Icona Agente: Città
Casella di Combattimento
Costo: 2 acqua
Recluta 2 truppe e pesca 2 carte.



Tattiche nel Deserto

Icona Agente: Fremen
Casella di Combattimento
Costo: 1 acqua
Ottieni 1 Influenza presso i Fremen.
Recluta 1 truppa ed elimina 1 carta.



Transatlantico Spaziale

Icona Agente: Gilda Spaziale
Casella di Combattimento
Costo: 5 spezia
Ottieni 1 Influenza presso la Gilda Spaziale.
Recluta 5 truppe.

DUNE

IMPERIUM

INSURREZIONE

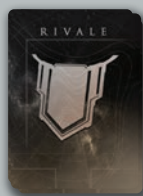
RIVALI - PARTITE IN SOLITARIO E A DUE GIOCATORI

Una partita a 1 o 2 giocatori usa delle carte aggiuntive per controllare gli avversari automatizzati (da qui in avanti indicati come “Rivali”) che competono con i giocatori occupando le caselle del tabellone e contestando i Conflitti. Ogni Rivale è rappresentato da una carta Rivale che ne descrive le priorità strategiche e usa le carte Casa di Hagal per stabilire dove collocare i suoi Agenti. Se un Rivale raggiunge 10 o più Punti Vittoria si innesca il Fine Partita... e potrebbe persino vincere!

COMPONENTI DI GIOCO AGGIUNTIVI



37 Carte Casa di Hagal



10 carte Rivale

CARTE RIVALE



Nome



Valore Maestro di Scherma

Minore è il valore, più impegnativo è il Rivale.



Capacità Anello del Sigillo



Capacità Complotto



Fazioni

Un elenco delle 4 Fazioni (da sinistra a destra) che rappresenta l'ordine in cui il Rivale priorizza le relazioni politiche.



STABAN TUEK

9



PREPARAZIONE

Selezionare le carte Rivale in base al numero di giocatori.

Partita in Solitario: Scegliere 2 carte Rivale come avversari (per la prima partita in solitario, si consiglia di scegliere Rivali con valore Maestro di Scherma pari o superiore a 8). Selezionare un livello di difficoltà (tra le opzioni a destra) e modificare la preparazione di conseguenza.

Partita a 2 Giocatori: Scegliere 1 carta Rivale come avversario condiviso (per la prima partita a 2 giocatori, si consiglia di utilizzare la variante Rivali Semplificati sul retro di questo supplemento alle regole).

Scegliere 1 colore per ogni Rivale. Collocare 1 suo cubo su ognuna delle caselle in fondo all'Indicatore di Influenza delle 4 Fazioni. Collocare 3 truppe nella sua guarnigione (tranne che in una partita in solitario Mercenario) e le altre nella sua scorta. Collocare 2 suoi Agenti nella sua scorta e il suo Maestro di Scherma (il terzo Agente) accanto al tabellone (come per i normali giocatori). Collocare le sue 3 Spie e 1 acqua nella sua scorta.

Mescolare il mazzo della Casa di Hagal e collocarlo accanto al Rivale o ai Rivali (per le partite in solitario rimuovere la carta Rimescola, contrassegnata con “2G”, dal mazzo della Casa di Hagal prima di mescolarlo).

Distribuire le carte Obiettivo in base al numero di giocatori:

Partita in Solitario: Il giocatore e i suoi Rivali iniziano con 1 carta Obiettivo ciascuno, distribuita casualmente come nelle partite a più giocatori.

Partita a 2 Giocatori: Dare l'Obiettivo Ornitottero al Rivale e distribuire casualmente gli altri 2 (il Rivale in una partita a 2 giocatori non ha mai il segnalino Primo Giocatore).

Difficoltà

Mercenario (Novizio): I Rivali iniziano senza truppe nelle guarnigioni e il giocatore inizia con 1 carta Intrigo.

Sardaukar (Veterano): Nessuna modifica.

Mentat (Esperto): Come Sardaukar. Usare le regole Escalation Brutale, Schieramento Esperto e Politica Astuta descritte nelle Varianti di Gioco (sul retro di questo supplemento alle regole).

Kwisatz Haderach (Esperto+): Come Mentat. Inoltre, il giocatore non può ottenere un Maestro di Scherma durante la partita.

TURNI DELL'AGENTE RIVALE

Durante la Fase 2: Turni dei Giocatori, ogni Rivale svolge i turni dell'Agente come gli altri giocatori. Un Rivale svolge un turno dell'Agente finché ha almeno 1 Agente nella sua scorta, ma non svolge mai un turno di Rivelazione.

Partita in Solitario: Passare il segnalino Primo Giocatore in senso orario come di consueto a ogni round, quindi a volte i Rivali avranno il segnalino e agiranno per primi.

Partita a 2 Giocatori: Il segnalino Primo Giocatore passa solo tra i due giocatori umani. Considerare sempre il Rivale seduto a sinistra del giocatore con il segnalino Primo Giocatore (quindi agisce ogni round *tra* gli altri due giocatori).



Quando un Rivale svolge un turno dell'Agente, rivelare 1 carta dalla cima del mazzo della Casa di Hagal. Quella carta invierà un Agente sulla casella del tabellone rivelata, se è libera. Se è occupata, ignorare la carta e continuare a rivelare carte finché non viene rivelata una casella libera.

Se il mazzo della Casa di Hagal si esaurisce (o se venire rivelata la carta Rimescola), rimescolare immediatamente le carte Casa di Hagal per comporre un nuovo mazzo.

Quando un Rivale invia un Agente su una casella del tabellone, ignorare tutti i normali costi e gli effetti di quella casella. Il Rivale riceve invece solo gli effetti indicati sulla carta rivelata:



Il Rivale avanza sull'Indicatore di Influenza specificato.



Il Rivale ottiene 1 Influenza presso la Fazione corrispondente al numero, secondo l'ordine indicato in fondo alla carta Rivale.



Il Rivale ottiene la risorsa indicata.



Il Rivale usa la capacità Anello del Sigillo sulla sua carta Rivale.



Il Rivale recluta 1 truppa dalla sua scorta per ogni icona di questo tipo. Se la carta rivelata è una casella di Combattimento, schiera le truppe nel Conflitto. Altrimenti, le mette nella sua guarnigione.



Ogni avversario con 4 o più carte Intrigo in mano deve cederne 1 casuale al Rivale.



Il Rivale colloca 1 Spia su un punto di osservazione. A meno che non venga specificato un tipo di casella, cerca di farlo su un punto di osservazione di Fazione della prima Fazione disponibile sulla sua lista di priorità di Fazione. Se tutti e 4 i punti di osservazione di Fazione sono occupati, ignorare questo effetto.

Le 3 carte Casa di Hagal *Collocare Spia* mostrano uno specifico tipo di punto di osservazione dove collocare la Spia. Se non ci sono punti di osservazione liberi del tipo indicato, ignorare questo effetto. Poi, dato che le carte *Collocare Spia* non inviano un Agente su una casella del tabellone, rivelare 1 altra carta Casa di Hagal per il Rivale (che abbia collocato la Spia o meno).



Il Rivale ottiene 1 segnalino Amo per Creatore e lo colloca nella sua guarnigione (se non lo ha già fatto).



Se il Rivale ha un segnalino Amo per Creatore e il segnalino Muro Scudo è ancora sul tabellone, rimuoverlo (ignorare questo effetto se il Rivale non ha Amo per Creatore).

Ogni volta che un Rivale invia un Agente su una casella di Combattimento, schiera anche 2 truppe dalla sua guarnigione (se possibile) nel Conflitto. Risolvere questo effetto anche se la carta non ha reclutato truppe (per esempio: una carta che invia un Agente su una casella con un'icona Creatore).

I Rivali ottengono e perdono i segnalini Alleanza come i giocatori. Tuttavia, non ottengono i bonus di Fazione (per aver raggiunto 4 Influenza su un Indicatore di Influenza).

Istruzioni Speciali

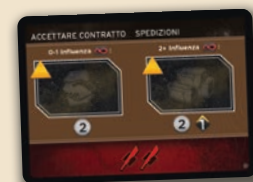
Alcune carte Casa di Hagal indicano al Rivale di inviare un Agente su una di 2 caselle, in base alle condizioni di gioco.

Quando un Rivale rivela Accettare Contratto / Spedizioni, verificare quanta Influenza abbia presso la Gilda Spaziale. Quando un Rivale rivela Consegnare Scorte / Transatlantico Spaziale, verificare se la carta Conflitto attuale è una carta I, II o III. In ogni caso, inviare un Agente sulla casella del tabellone indicata sulla carta.



Altre carte offrono un bonus a un Rivale che abbia 2 o più Influenza presso una specifica Fazione (il Rivale invierà un Agente sulla casella a prescindere dal fatto che riceva il bonus o meno).

Quando un Rivale rivela questa carta Ottenere Supporto, invia un Agente su quella casella e recluta 1 truppa. Poi, se ha 2 o più influenza presso l'Imperatore, ottiene 1 Influenza presso la Fazione indicata come seconda in priorità sulla sua carta Rivale.



UTILIZZO DELLE RISORSE DEI RIVALI

I Rivali raccolgono le risorse (solari, spezia, carte Intrigo e acqua) dalle carte Casa di Hagal e come ricompensa dai Conflitti. I Rivali non ottengono risorse dalle caselle del tabellone, né dai bonus sugli Indicatori di Influenza.

Per prima cosa, un Rivale accumula le risorse per ottenere un Maestro di Scherma. Non appena ha un ammontare totale di risorse pari al suo valore di Maestro di Scherma, spende quelle risorse per ottenere il suo Maestro di Scherma. Se ha più risorse del necessario per il suo Maestro di Scherma, prima spende i solari, poi la spezia, poi le carte Intrigo e infine l'acqua (tenendo le risorse in eccesso).

CASELLE CREATORE E CONVOCARE I VERMI DELLE SABBIE

Se la carta Casa di Hagal rivelata sta per inviare un Agente su una casella del tabellone con un'icona Creatore (Deserto Profondo, Bacino di Hagga o Bacino Imperiale), seguire le istruzioni sulla carta. Quando invia un Agente su tale casella, un Rivale ottiene la spezia bonus su di essa. Ciò che farà dopo dipende dal fatto che abbia o meno un segnalino Amo per Creatore:



- Quando il Rivale invia un Agente su Bacino di Hagga o Deserto Profondo, se ha un segnalino Amo per Creatore, convoca i vermi delle sabbie se possono essere schierati nel Conflitto attuale: 1 nel Bacino di Hagga o 2 nel Deserto Profondo.
- Se il Rivale non convoca vermi delle sabbie, ottiene invece la spezia base da quella casella del tabellone.

COMBATTIMENTO

Quando inizia la Fase 3: Combattimento, ogni Rivale che ha almeno 1 unità nel Conflitto riceve un bonus di Combattimento. In ordine di turno, rivelare 1 carta dalla cima del mazzo della Casa di Hagal (se un giocatore rivela la carta Rimescola, segue le istruzioni di rimescolare il mazzo e rivelare 1 altra carta). Ignorare tutto sulla carta rivelata tranne le icone spada sul fondo. Far avanzare il segnalino Combattimento del Rivale sull'Indicatore di Combattimento di un ammontare di caselle pari al numero di spade rivelate. A quel punto, i giocatori possono giocare carte Intrigo Combattimento prima di risolvere il Combattimento.

I Rivali ottengono le ricompense delle carte Conflitto come gli altri giocatori, incluse le ricompense doppie se hanno 1 o più vermi delle sabbie nel Conflitto. Se vincono un Conflitto, prendono la carta Conflitto e possono ottenere 1 Punto Vittoria dalle icone battaglia corrispondenti (girando a faccia in giù le carte come farebbe un qualsiasi giocatore).

I Rivali possono ottenere il Controllo delle caselle del tabellone, collocando 1 segnalino Controllo sulla bandiera sotto di esse. Nei turni seguenti, ottengono i bonus di Controllo ogni volta che un giocatore o un Rivale invia un Agente su quella casella. Inoltre, ricevono il bonus difensivo di 1 truppa se viene rivelato un Conflitto che coinvolge quella casella del tabellone.

Ogni volta che un Rivale ha una scelta che riguarda ottenere Influenza, sceglie la Fazione presso cui ne ha meno. In caso di parità, seguire la lista di priorità delle Fazioni in fondo alla carta Rivale, usando l'icona più a sinistra tra le Fazioni in parità.

Ogni volta che un Rivale ha l'opzione di ottenere Punti Vittoria da una carta Conflitto, lo fa sempre se ha le risorse necessarie (o Spie da richiamare nel caso di Battaglia per Arrakeen).

I Rivali non prendono mai contratti. Ogni volta che un Rivale ottiene una ricompensa  da un Conflitto, ottiene invece 2 solari, a prescindere dal fatto che i giocatori stiano utilizzando il Modulo CHOAM o meno.

Comprare Punti Vittoria

Una volta che un Rivale ha il suo Maestro di Scherma, comincia a spendere le sue risorse per ottenere Punti Vittoria. Ogni volta che un Rivale ha le risorse indicate, le spende come segue:



COMPLOTTI



I Rivali non richiamano le loro Spie per Infiltrarsi o Raccogliere

Informazioni. Invece, ogni volta che un Rivale colloca la terza e ultima Spia dalla sua scorta, richiama immediatamente le sue *altre* 2 Spie e innesca la capacità Complotto sulla sua carta.



Una carta Casa di Hagal può far sì che un Rivale inneschi il suo Complotto nel suo turno prima che abbia inviato un Agente su una casella del tabellone. Se il suo Complotto recluta truppe e il Rivale invia un Agente su una casella di Combattimento nello stesso turno, schiera nel Conflitto le truppe ottenute dal suo Complotto.

VARIANTI DI GIOCO

Se lo desiderano, i giocatori possono aggiungere queste regole opzionali al comportamento dei Rivali.

“Agitazioni nell’Imperium” con i Dadi (per partite in solitario)

Se il giocatore ha 2 dadi a 6 facce standard a disposizione, questa variante simula l’acquisizione di carte dalla Fila dell’Impero da parte dei Rivali.

Alla fine di ogni turno di Rivelazione del giocatore, tirare i 2 dadi. Contando le carte a cominciare dalla sinistra della Fila dell’Impero, rimuovere qualsiasi carta corrispondente al numero ottenuto con il tiro. Ignorare i 6 tirati, che non rimuovono alcuna carta. In caso entrambi i dadi ottengano lo stesso risultato (da 1 a 5), rimuovere solo 1 carta.

Rivali Semplificati (per partite a 2 giocatori)

Consigliata per giocatori che vogliono concentrarsi su un’esperienza testa a testa.

2 carte Rivale sono destinate alle partite a 2 giocatori e non possono vincere la partita: *Lady Amber Metulli* e *Glossu “la Bestia” Rabban*. Una volta ottenuti i loro Maestri di Scherma, diventano più rapidi da gestire per i giocatori, velocizzando la partita.

Dopo aver ottenuto il loro Maestro di Scherma, ogni volta che *Lady Amber* o *la Bestia* stanno per ottenere spezia bonus dal tabellone, mettetela invece nella banca.

Queste 3 varianti sono *richieste* per giocare a difficoltà Mentat (Esperto) o superiore ma i giocatori possono integrarle anche in altre partite, se lo desiderano.

Escalation Brutale

Per giocatori veterani che vogliono rendere i Rivali più sfidanti nei Conflitti a partita inoltrata.

Ogni volta che un Rivale partecipa a un combattimento Conflitto III, girare **2** carte dal mazzo della Casa di Hagal e aggiungere tutte le spade di **entrambe** alla sua forza.

Schieramento Esperto

Questa variante rende i Rivali più accorti quando si tratta di schierare nel Conflitto.

Quando si combatte per una carta Conflitto I o II, un Rivale non schiera truppe se ha già 3 o più truppe di vantaggio. Per una carta Conflitto III critica, un Rivale torna a schierare tutte le truppe che può a ogni occasione.

Un Rivale convoca sempre ogni verme delle sabbie che può prima di verificare se schierare o meno le sue truppe.

Politica Astuta

Per giocatori veterani che vogliono Rivali più sfidanti nell’arena politica.

Ogni volta che un Rivale rivela una carta che sta per inviare un Agente su una delle caselle Fazione del tabellone senza un costo (Servizio Doveroso, Consegnare Scorte, Segreti o Fremkit), ignorare quella carta e rivelarne 1 altra sotto una delle condizioni seguenti:

- Ha già un’Alleanza con quella Fazione e ha almeno 1 Influenza di vantaggio su tutti gli altri giocatori.
- Ha già 2 o più Influenza presso quella Fazione e ha almeno 2 Influenza di svantaggio nei confronti del giocatore che ha più Influenza su quel tracciato di Influenza.

COMBINARE INSURREZIONE CON L’ASCESA DI IX E IMMORTALITÀ

Se i giocatori vogliono aggiungere le espansioni *L’ASCESA DI IX* e *IMMORTALITÀ* alle partite in solitario o a 2 giocatori, non dovranno combinare tutte le carte Casa di Hagal di quelle espansioni con le carte Casa di Hagal di *INSURREZIONE*. Si consiglia:

L’ASCESA DI IX: Rimuovere queste 5 carte di *INSURREZIONE*: *Accettare Contratto/Spedizioni* (2 copie), *Ottenere Supporto* (2 copie) e *Sala dell’Assemblea*. Da *L’ASCESA DI IX*, rimuovere la carta *Viaggi Interstellari / Spedizione Interstellare*, insieme a tutte le carte che non sono richieste per il numero di giocatori (se lo desiderano, i giocatori possono tenere la carta *Viaggi Interstellari/Spedizione Interstellare* e far inviare un Agente a un Rivale su *Consegnare Scorte* ogni volta che prova ad andare su *Viaggi Interstellari*).

IMMORTALITÀ: Non ci sono modifiche per una partita a 2 giocatori (dato che tutte le carte di *IMMORTALITÀ* sono contrassegnate come “1G”). Per le partite in solitario, rimuovere 1 copia della versione *INSURREZIONE* di *Stazione di Ricerca* e includere tutte e 4 le carte di *IMMORTALITÀ*. Ogni volta che il giocatore rivela una carta *Carthag* per il turno dell’Agente di un Rivale, quest’ultimo ignora la casella del tabellone e l’icona truppa, ma risolve ogni altro effetto sulla carta; il giocatore rivela poi 1 altra carta per determinare dove il Rivale invierà il suo Agente.

DUNE

IMPERIUM

INSURREZIONE

PARTITE A SEI GIOCATORI

Muad'Dib, il misterioso messia di Arrakis, muove guerra dalle profondità del deserto minacciando l'estrazione della sostanza più preziosa dell'universo conosciuto: la spezia. Quello che l'Imperatore non sa, però, è che Muad'Dib punta a conquistare il Trono del Leone Dorato!

In una partita a 6 giocatori, i partecipanti si dividono in due squadre da 3 giocatori capeggiate da un Comandante: Muad'Dib o Shaddam Corrino IV. Gli altri 4 Leader diventano coppie di Alleati dei rispettivi Comandanti.

Ogni giocatore ha il proprio Indicatore dei Punteggi e il Fine Partita viene innescato dalle stesse condizioni di una partita standard. Il punteggio di ogni squadra si calcola sommando i punteggi individuali di ogni giocatore di una squadra.

I Comandanti non hanno eserciti propri e non possono vincere le ricompense dei Conflitti, ma possono comunque reclutare unità! Ogni volta che un Comandante sta per ottenere un'unità, la recluta per uno dei suoi Alleati. Inoltre, ogni Alleato partecipa separatamente in un Conflitto: non si somma la forza dei due Alleati della stessa squadra. In questo modo, i giocatori dovranno contendersi tutte e 3 le ricompense di ogni carta Conflitto e verranno assegnate ai singoli Alleati. Se la propria squadra ottiene le ricompense sia del primo che del secondo posto di un Conflitto, potrebbe rivelarsi una mossa vincente. In alcune occasioni i compagni di squadra potrebbero pianificare chi punterà al primo premio e chi invece lotterà per le briciole!

COMPONENTI AGGIUNTIVI



6 Segnalini Bonus
Maestro di Scherma



2 Segnalini Alleanza
Grandi Case e
Mondi di Frontiera

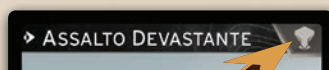


2 Plance Personali

Imperatore per il giocatore Shaddam
Fremen per il giocatore Muad'Dib

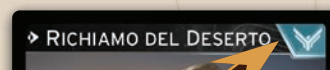


2 Mazzi di Partenza da 10 carte



Giocatore Imperatore:

Argomentazione
Convincente, Potenza
dei Corrino, Spedizioni
Critiche, Pretendere
Risultati, Assalto
Devastante, Ornitottero
Imperiale (2), Tenda
Imperiale, Cercare Alleati,
Anello del Sigillo



Giocatore Muad'Dib:

Esigere Rispetto,
Argomentazione
Convincente, Pretendere
Attenzioni, Richiamo
del Deserto, Accesso al
Landsraad Limitato (2),
Cercare Alleati, Anello
del Sigillo, Minacciare la
Produzione di Spezia,
Usul

COMPONENTI DEI GIOCATORI AGGIUNTIVI



2 Dischi
1 Segnapunti
1 Segnalino Consigliere



3 Segnalini Agente



Cubo Fazione



3 Spie

I componenti elencati sopra sono azzurri per il giocatore Muad'Dib (come mostrato) e grigi per il giocatore Shaddam (non mostrati).

PREPARAZIONE

I giocatori selezionano i Leader e le squadre prima di sedersi al tavolo. I Comandanti si siedono uno di fronte all'altro, con Muad'Dib nella parte bassa del tabellone ("Arrakis") e Shaddam nella parte alta ("Landsraad"). Gli Alleati si siedono ai lati del leader avversario, in modo che in senso orario il gioco si alterni tra una squadra e l'altra.

Poi aggiungere o modificare i passi della preparazione standard come segue:

A Usare il retro del tabellone. Presenta diversi cambiamenti, primo fra tutti che le Fazioni Imperatore e Fremen sono sostituite dalle Fazioni Grandi Case e Mondi di Frontiera.

Ogni Comandante prende 1 plancia personale e la colloca davanti a sé, accanto alla sua carta Leader: Muad'Dib prende la plancia Fremen, Shaddam quella Imperatore.



Collocare tutti e 6 i segnalini Alleanza sui rispettivi tracciati (i segnalini Alleanza Fremen e Imperatore vanno collocati sulle plance personali dei rispettivi Comandanti).



B Durante la composizione del mazzo dei Conflitti, non usare alcuna carta Conflitto I. Il mazzo dovrà contenere solo 5 carte Conflitto II in cima alle 4 carte Conflitto III mescolate, facendo sì che la partita duri un massimo di 9 round.



C Si deve utilizzare il Modulo CHOAM (vedi pagina 16 del regolamento principale). Aggiungere ai rispettivi mazzi le carte Impero e Intrigo contrassegnate. Prima di mescolare i contratti, mettere da parte i 2 contratti Sardaukar, come descritto sul Leader Shaddam Corrino IV.



E Muad'Dib e Shaddam prendono mazzi di partenza dei rispettivi Comandanti invece di prendere un mazzo di partenza standard.



Per i giocatori che vogliono vivere l'esperienza più affine alla storia di Dune, si consiglia di assegnare alle squadre Leader differenti come indicato a seguire. I giocatori possono comunque sperimentare combinazioni diverse e scenari alternativi (è possibile utilizzare anche qualsiasi dai precedenti prodotti *DUNE: IMPERIUM*).

Alleati Consigliati per Muad'Dib:

Gurney Halleck
Lady Jessica
Staban Tuek

Alleati Consigliati per Shaddam Corrino IV:

Feyd-Rautha Harkonnen
Lady Margot Fenring
Principessa Irulan

Leader che potrebbe schierarsi con ambo le parti:

Lady Amber Metulli

G I Comandanti (Shaddam e Muad'Dib) non ricevono tutti i componenti individuali come gli Alleati: non hanno truppe, segnalini Combattimento, segnalini Controllo o Agenti standard. Ricevono solo i segnalini Spia e 2 dischi.

G¹ Invece degli Agenti standard, i Comandanti ricevono un set di 3 segnalini Agente. Iniziano la partita con i 2 segnalini Agente con 1 freccia direzionale e mettono da parte il segnalino con 2 frecce direzionali (il loro Maestro di Scherma) con altri Maestri di Scherma.



Collocare anche tutti i segnalini Bonus Maestro di Scherma con i Maestri di Scherma, accanto al tabellone.



G² I Comandanti collocano 1 disco sulla casella "4" dell'Indicatore dei Punteggi (contrassegnata con "C"). Ogni Alleato colloca 1 disco sulla casella "1" (contrassegnata con "A").



G⁴ Gli Alleati collocano 1 cubo Fazione in fondo a ogni Indicatore di Influenza sul tabellone come di consueto. Non collocano alcun cubo Fazione sulle plance personali dei Comandanti.

Ogni Comandante colloca il proprio cubo Fazione in fondo all'Indicatore di Influenza sulla propria plancia personale.



H Solo i giocatori Alleati pescano le carte Obiettivo. Se una squadra pesca entrambi gli Obiettivi Topo del Deserto, il giocatore con l'Obiettivo Topo del Deserto 4/6 G lo scambia con l'Alleato avversario seduto accanto a lui, in modo che ogni squadra abbia 1 Obiettivo Topo del Deserto e 1 Obiettivo Cryss.



NUOVI CONCETTI PRINCIPALI

ATTIVARE GLI ALLEATI

I Comandanti usano generalmente le carte e le caselle del tabellone come qualsiasi altro giocatore. Tuttavia, non hanno truppe da reclutare né da schierare nel Conflitto e non hanno cubi sui 4 Indicatori di Influenza del tabellone. Durante ogni loro turno, *attivano* invece 1 loro Alleato il quale riceve qualsiasi effetto che il Comandante non possa usare direttamente.

Durante un turno dell'Agente, l'Alleato attivato è determinato dalla freccia sul segnalino Agente usato dal Comandante (l'Alleato seduto a destra o a sinistra, "saltando" l'avversario seduto accanto). Quando usa il segnalino Maestro di Scherma, il Comandante sceglie quale Alleato attivare per quel turno.



Durante un turno di Rivelazione, il Comandante sceglie quale Alleato attivare.

L'Alleato attivato prende il posto del Comandante ogni volta che:

- Viene ottenuto o perso un qualsiasi ammontare di Influenza su un Indicatore di Influenza del tabellone.
- Vengono reclutate unità e nelle scelte che riguardano lo schieramento nel Conflitto.
- Vengono applicate spade alla forza.

Muad'Dib invia un Agente su Guerrieri Tenaci, spendendo 1 acqua e attivando il suo Alleato Lady Jessica. Il cubo Fazione di Muad'Dib sull'Indicatore di Influenza dei Fremen avanza e Lady Jessica recluta 2 truppe. Guerrieri Tenaci è una casella di Combattimento, quindi Lady Jessica può schierare un qualsiasi numero di quelle truppe nel Conflitto, più fino a 2 altre truppe dalla sua guarnigione.



Successivamente, Shaddam invia un Agente su Spionaggio, spendendo 1 spezia e attivando Feyd-Rautha. Feyd-Rautha ha già 3 Influenza presso l'ordine Bene Gesserit e ne ottiene 1 altra, avanzando per ottenere un'Alleanza e la carta Intrigo bonus di Fazione. Attenzione: è Feyd-Rautha a pescare la carta Intrigo dato che è il suo cubo Fazione ad aver raggiunto il bonus.



Se, durante un suo turno di Rivelazione, un Comandante attiva un Alleato che non ha ancora svolto il proprio turno di Rivelazione, quel Comandante può comunque dare spade a quell'Alleato. L'Alleato segna subito la sua forza, che modificherà quando svolgerà il suo turno di Rivelazione (o la regolerà su 0 se non avrà unità nel Conflitto in quel momento).

Un Comandante può far sì che un Alleato attivato schieri o ritiri le sue truppe anche dopo che quell'Alleato ha svolto il suo turno di Rivelazione. L'Alleato regola il suo Indicatore di Combattimento di conseguenza. Ciò può consentire a un Alleato di entrare in un Conflitto di cui non faceva parte durante il suo turno di Rivelazione (però in questo caso le spade che l'Alleato aveva generato durante il suo turno di Rivelazione vanno perse a causa della scarsa coordinazione sul campo di battaglia).

COMUNICAZIONE

Se da una parte comunicare è necessario, si consiglia ai giocatori nella stessa squadra di non comunicare *privatamente* tra di loro, per esempio bisbigliando piani, inviando messaggi, mostrando velocemente una carta a un compagno di squadra, ecc. Questa regola cerca di riflettere l'idea che ci siano spie in ogni angolo dell'Impero che osservano ogni loro mossa.

Alcuni gruppi di gioco potrebbero voler istituire differenti regole sulla comunicazione. Scegliete il meglio per il vostro gruppo!

PLANCE PERSONALI



Ogni Comandante ha una plancia personale con 2 caselle su cui solo quel Comandante può inviare un Agente. Ogni volta che lo fa, fa avanzare il suo cubo Fazione sull'Indicatore di Influenza della sua plancia. Questi Indicatori di Influenza hanno dei bonus simili a quelli degli indicatori sul tabellone, ma che concedono dei benefici all'intera squadra.

- Ogni volta che Muad'Dib raggiunge 1 o 3 Influenza sull'Indicatore di Influenza dei Fremen, ogni membro della squadra ottiene la ricompensa indicata: 1 spezia o 1 acqua.
- Ogni volta che Shaddam raggiunge 1 o 3 Influenza sull'Indicatore di Influenza dell'Imperatore, ogni membro della squadra ottiene la ricompensa indicata: 1 solari o la possibilità di collocare 1 Spia.

Similarmente, ogni plancia personale permette a un Comandante di ottenere 1 Punto Vittoria quando raggiunge 2 Influenza e un'Alleanza (con il Punto Vittoria associato) quando raggiunge 4 Influenza.



Solo *Shaddam* ha Influenza presso la Fazione Imperatore e solo *Muad'Dib* ha Influenza presso la Fazione Fremen. Un Alleato non può mai interagire con l'Influenza sulla plancia personale del suo Comandante.

NUOVI CONCETTI PRINCIPALI (CONTINUA)

INFLUENZA CONDIVISA E NUOVE FAZIONI

Sebbene i Comandanti non abbiano cubi Fazione sui 4 Indicatori di Influenza del tabellone, i loro Alleati danno loro Influenza presso quelle Fazioni. **L'Alleato tra i due con più Influenza presso una Fazione sul tabellone dà al suo Comandante lo stesso ammontare di Influenza.** Questo vale anche quando il Comandante attiva l'altro Alleato.

Muad'Dib gioca Preparare la Strada e invia un Agente su Carthag, attivando Gurney Halleck. Gurney Halleck ha solo 1 Influenza presso l'ordine Bene Gesserit ma, dato che Lady Jessica (l'altra Alleata di Muad'Dib) ha 2 Influenza presso l'ordine, Muad'Dib pesca 1 carta.



Dato che ci sono 2 nuove Fazioni sul tabellone, 2 delle icone Fazione fanno riferimento alle 2 Fazioni diverse. Per i requisiti o gli effetti di qualsiasi casella del tabellone o carta:



Tutti e 4 gli Alleati e Muad'Dib usano la Fazione delle Grandi Case. Shaddam sceglie la Fazione Grandi Case oppure Imperatore.



Tutti e 4 gli Alleati e Shaddam usano la Fazione dei Mondi di Frontiera. Muad'Dib sceglie la Fazione Grandi Case oppure Fremen.



Quando Gurney Halleck rivela Shishakli e ottiene l'effetto Legame con i Fremen, ottiene 1 Influenza presso la Fazione Mondi di Frontiera. Quando Muad'Dib rivela Shishakli e ottiene l'effetto Legame con i Fremen, sceglie se ottenere 1 Influenza presso i Fremen, facendo avanzare il suo cubo Fazione sulla sua plancia personale, oppure ottenere l'Influenza presso i Mondi di Frontiera, facendo avanzare il cubo Fazione dell'Alleato che ha attivato sull'Indicatore di Influenza dei Mondi di Frontiera.

Shaddam invia un Agente sulla casella Spedizioni del tabellone, attivando Feyd-Rautha (per farlo, almeno un Alleato di Shaddam deve avere almeno 2 Influenza presso la Gilda Spaziale, non necessariamente Feyd-Rautha). Shaddam ottiene 5 solari e 1 Influenza a sua scelta: potrebbe far avanzare 1 cubo Fazione di Feyd-Rautha, ma preferisce invece ottenere 1 Influenza presso sull'Indicatore di Influenza Imperatore personale.



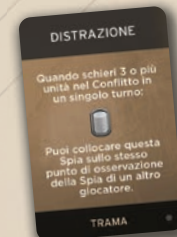
PROPRIETÀ CONDIVISA DELLE UNITÀ

Tutte le unità e le guarnigioni possedute da un Alleato attivato sono possedute anche dal Comandante della sua squadra. Questa condivisione permette di attivare alcune carte durante un turno del Comandante.

Quando un Comandante gioca Chani, Abile Stratega durante un turno dell'Agente, pesca 1 carta Intrigo se il suo Alleato attivato possiede 3 o più unità nel Conflitto. Se invece gioca Chani durante un turno di Rivelazione, può ritirare 2 truppe dell'Alleato attivato per far ricevere 4 spade a quell'Alleato.



Quando un Comandante recluta unità per un Alleato attivato, si considera che sia il Comandante sia l'Alleato abbiano reclutato quelle unità. Similarmente, quando vengono schierate unità nel Conflitto durante il turno di un Comandante, si considera che sia il Comandante sia l'Alleato abbiano schierato quelle unità.



Muad'Dib invia un Agente su Guerrieri Tenaci, attivando Gurney Halleck e reclutando 2 truppe per Gurney Halleck. Gurney decide di schierare nel Conflitto queste 2 truppe più altre 2 dalla sua guarnigione. A quel punto, Muad'Dib può giocare Distrazione perché condivide lo schieramento di queste unità.

Tuttavia, è bene specificare che le carte Conflitto vinte dagli Alleati non sono in comproprietà con i loro Comandanti.

TURNI DEI GIOCATORI

La Fazione delle Grandi Case presenta 2 nuove icone utilizzabili dai compagni di squadra per aiutarsi a vicenda.



Rinforzi. Il giocatore recluta 3 truppe, divise come preferisce tra gli Alleati della sua squadra. È possibile schierare nel Conflitto un qualsiasi numero di queste truppe.

Lady Jessica invia un Agente su Supporto Militare. Decide di reclutare 1 sua truppa e la mette nella sua guarnigione, lasciando che Gurney recluti 2 sue truppe. Gurney schiera entrambe le truppe nel Conflitto. Dato che Supporto Militare non è una casella di Combattimento, Gurney non può schierare altre truppe in questo turno.



Commercio. Il giocatore sceglie 1 compagno di squadra con cui commerciare: ogni giocatore coinvolto può cedere all'altro 1 o più elementi di un singolo tipo di "merce" (carte Intrigo, spezia, acqua o solari). Uno o entrambi i giocatori possono decidere di non cedere invece alcunché.

La Principessa Irulan invia un Agente su Supporto Economico, ottiene 1 spezia e sceglie di commerciare con Shaddam. Irulan cede a Shaddam 2 delle sue carte Intrigo, tenendone 1. Shaddam decide di cedere a Irulan tutti e 3 i suoi segnalini spezia.

In seguito, Muad'Dib gioca Esigere Rispetto. Dato che ha già ottenuto il suo Maestro di Scherma, decide di eliminare la carta per commerciare con Lady Jessica. Muad'Dib le cede 1 carta Intrigo. Lady Jessica ha poche risorse e decide di non cedere nulla a Muad'Dib.

TURNI DEI GIOCATORI (CONTINUA)

La Fila del Trono di Shaddam

La plancia personale dell'Imperatore e la carta *Tenda Imperiale* consentono a Shaddam di spostare carte dalla Fila dell'Impero nella speciale Fila del Trono. Quando lo fa, sostituire immediatamente quella carta con 1 nuova carta dal mazzo dell'Impero.



Le carte nella Fila del Trono possono essere acquisite solo da Shaddam e dai suoi Alleati (e mai da Muad'Dib e dai suoi Alleati). Queste carte non si trovano più nella Fila dell'Impero (e non possono subire gli effetti di carte come *Manipolare*). La Fila del Trono non è illimitata, pertanto può aumentare nel corso dei round se le carte non vengono acquisite.

MAESTRI DI SCHERMA

Ogni giocatore può usare il suo **Agente Maestro di Scherma** solo 1 volta per partita. Alla fine di un round, se un giocatore ha inviato il suo Maestro di Scherma su una casella del tabellone, lo rimette nella scatola. Se un giocatore possiede il suo Maestro di Scherma ma non lo invia su una casella del tabellone nel corso di un round, può tenerlo per utilizzarlo nei round successivi.



Quando un giocatore ottiene il suo Maestro di Scherma, ottiene anche 1 segnalino Bonus Maestro di Scherma, che tiene per il resto della partita (anche dopo che ha usato il suo Maestro di Scherma). Collocare sul tabellone tale segnalino (gli Alleati nella loro guarnigione, i Comandanti sul bordo dell'area del Conflitto vicino al proprio lato del tabellone). Una volta ottenuto il segnalino Bonus Maestro di Scherma sul tabellone, il giocatore aggiunge 2 spade ogni volta che svolge un turno di Rivelazione.

FASE 3: COMBATTIMENTO

CARTE INTRIGO COMBATTIMENTO

I giocatori giocano le carte Intrigo Combattimento in senso orario, come di consueto. Durante il suo turno, un Comandante può giocare carte per conto di un Alleato che abbia almeno 1 unità nel Conflitto, applicandone gli effetti su quell'Alleato (un Comandante non può "dividere" l'effetto di una carta Intrigo Combattimento tra gli Alleati).

Maud'Dib gioca Metodi Discutibili, attivando Gurney Halleck. Sceglie di far perdere 1 Influenza a Gurney presso i Mondi di Frontiera per fargli ricevere un totale di 5 spade. Muad'Dib non può far perdere l'Influenza all'altro Alleato (che non è stato attivato), però avrebbe potuto scegliere di ridurre di 1 la propria Influenza presso i Fremen.



Alleati in Parità

Quando due Alleati della stessa squadra pareggiano in Combattimento, uno di loro può scegliere di cedere all'altro la ricompensa più grande. Se erano in parità per la terza ricompensa del Conflitto, il giocatore cedente non riceve alcunché.

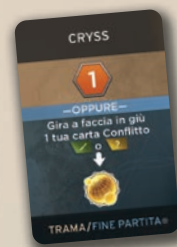
Gurney Halleck e Lady Jessica sono in parità per il primo posto in un Conflitto. Gurney Halleck cede la vittoria a Lady Jessica. Jessica prende la ricompensa maggiore (ed è considerata la vincitrice del Conflitto). Gurney prende la seconda ricompensa.

FINE PARTITA

Il Fine Partita viene innescato durante la fase di Ripristino, come di consueto: se un giocatore si trova a 10 o più Punti Vittoria sull'Indicatore dei Punteggi, o se il mazzo dei Conflitti è vuoto. Per prima cosa, i giocatori giocano le carte Intrigo Fine Partita valide, poi la squadra con il punteggio totale maggiore viene dichiarata vincitrice. In caso di parità, sommare le risorse di ogni squadra e verificare le regole standard per lo spareggio.

Alcune carte Intrigo Fine Partita sono utili ai comandati, altre no. Si incoraggia l'uso dell'icona Commercio quando un giocatore possiede una carta Intrigo Fine Gioco che fornirebbe punti solo a un compagno di squadra!

- **Cryss, Topo del Deserto, Ornitorottero** – Un Comandante non può avere carte Conflitto, quindi non può usare queste carte nel Fine Partita.
- **Profitti della CHOAM, Commercio Sicuro di Spezia, Alleanza Ombra** – I Comandanti possono ottenere Punti Vittoria grazie a queste carte. Per Alleanza Ombra, ricordarsi che l'Influenza di un Comandante presso una Fazione è sempre pari alla più alta tra quelle dei suoi Alleati.



COMBINARE CON ALTRI PRODOTTI *DUNE: IMPERIUM*

Questa sezione spiega come integrare i titoli precedenti *DUNE: IMPERIUM* nelle partite a 6 giocatori. Abbiamo cercato di rispondere ai dubbi più probabili, ma è bene tenere a mente che si tratta di prodotti non progettati per la modalità a 6 giocatori. Alcuni casi potrebbero rivelarsi troppo insoliti o complessi da sbrogliare. Se i giocatori incappano in una situazione che non è coperta da questo supplemento, si consiglia di consultare le FAQ di *DUNE: IMPERIUM* (su www.duneimperium.com/FAQ). In caso di risposta urgente necessaria durante una partita, decide Shaddam. Essere l'Imperatore dell'universo conosciuto ha i suoi vantaggi.

Mentre *INSURREZIONE* non include carte con costi o effetti che fanno perdere truppe, altri prodotti *DUNE: IMPERIUM* le includono. Quando un Comandante innesca un effetto che richiede tale costo, le truppe vengono perse dal suo Alleato attivato.

Altri prodotti *DUNE: IMPERIUM* includono carte e componenti che funzionano quando un giocatore vince un Conflitto. Questi effetti sono inutilizzabili per i Comandanti in quanto non vincono mai Conflitti.

DUNE: IMPERIUM

- **Esigere Rispetto / Al Vincitore...** — Inutili per i Comandanti (possono cederle agli Alleati!).
- **Ornitottero Armato / Verifica di Umanità** — I Comandanti non possiedono truppe durante i turni degli altri giocatori, quindi un Comandante non può mai perdere truppe a causa di una carta di un *altro* giocatore. Per *Verifica di Umanità*, un Comandante deve scartare 1 carta se può farlo.
- **Kwisatz Haderach** — Questa carta non consente a un altro giocatore di inviare un Agente sulla plancia personale di un Comandante.
- **Piani nei Piani** — Un Comandante può scegliere di usare la sua plancia personale al posto della Fazione del tabellone con la stessa icona.
- **La Voce** — Il giocatore può scegliere una casella sulla plancia personale di un Comandante.



IMMORTALITÀ

I Comandanti non aggiungono 2 copie di *Sperimentazione* ai loro mazzi (né rimuovono alcuna carta).

I Comandanti non hanno un segnalino Ricerca sull'Indicatore di Ricerca né un segnalino Tleilaxu sull'Indicatore dei Tleilaxu. I loro Alleati attivati ricevono i benefici (inclusi i bonus derivanti) ogni volta che innescano un'icona Ricerca oppure ottengono un'icona Tleilaxu.

Un Comandante ha gli stessi marcatori genetici del suo Alleato che si trova più avanti sull'Indicatore di Ricerca, anche mentre si attiva l'altro Alleato.

Quando un Comandante genera un esemplare, lo prende dalla scorta del suo Alleato attivato. Un Comandante può spendere solo gli esemplari del suo Alleato attivato (quando paga il costo in esemplari di una carta o quando acquisisce una carta Tleilaxu).

Se si gioca con la variante Fino a 11, gli Alleati cominciano da 0 Punti Vittoria (invece che da 1). I Comandanti, invece, cominciano comunque da 4 Punti Vittoria.

- **Affari Torbidi** — I Comandanti non attivano alcun Alleato durante il Fine Partita, quindi l'effetto di Fine Partita di questa carta non fornisce loro alcun beneficio.



L'ASCESA DI IX

Durante la preparazione, ogni giocatore riceve 1 speciale contratto *L'ASCESA DI IX*. Mescolare i contratti *L'ASCESA DI IX* e distribuirne 2 a ogni Alleato, che ne sceglierà 1 da tenere e 1 da cedere al proprio Comandante. Il Comandante tiene 1 dei 2 contratti ricevuti e rimette l'altro nella scatola.

Se un Comandante vuole collocare un Negoziatore, prende 1 truppa dalla scorta del suo Alleato attivato. Quando un Comandante è in grado di Acquisire Tecnologia, può ridurre il costo usando i Negoziatori del suo Alleato attivato.

I Comandanti non hanno Mercantili sull'Indicatore delle Spedizioni, ma possono muovere il Mercantile del loro Alleato attivato. Se un Comandante richiama un Mercantile, l'Alleato attivato ottiene tutte le ricompense risultanti (tuttavia, si considera che sia il Comandante che l'Alleato abbiano reclutato truppe grazie a questo effetto).

Quando un giocatore innesca i Dividendi sull'Indicatore delle Spedizioni, tutti gli altri giocatori ottengono 1 solari (il regolamento de *L'ASCESA DI IX* specifica che "gli avversari" ottengono 1 solari ma, in una partita a 6 giocatori, ottengono solari sia gli avversari che i compagni di squadra).

I Comandanti non hanno corazzate, ma possono commissionarle per i loro Alleati (in modo simile a come reclutano truppe per i loro Alleati).

Le icone Infiltrazione ed effetti simili permettono a un giocatore di infiltrarsi nelle caselle del tabellone in cui sono presenti Agenti dei compagni di squadra, oltre che quelli nemici.

- **Chaumurky** — Se la partita termina in parità, vince la squadra con Chaumurky.
- **Memoregistratori** — Un Comandante può scegliere di usare la sua plancia personale al posto della Fazione del tabellone con la stessa icona.
- **Satelliti Spia** — Dato che l'Influenza presso una Fazione di un Comandante è pari alla più alta tra l'Influenza dei suoi Alleati, sarà difficile che riesca a ottenere il beneficio Fine Partita di questa Tecnologia. Può comunque spendere spezia ed eliminare la tessera Tecnologia per ottenere 1 Punto Vittoria.



Modalità Epica

Combinare la Modalità Epica de *L'ASCESA DI IX* con le regole per le partite a 6 giocatori di *INSURREZIONE* porta il tempo di gioco oltre le 3 ore, ma darà un'esperienza degna del suo nome!

Comporre il mazzo del Conflitto come descritto nelle regole per la Modalità Epica (aggiungendo *Supremazia Economica* alle carte Conflitto III, per un totale di 10 carte Conflitto).

I giocatori possono scegliere se includere o meno le altre carte Conflitto de *L'ASCESA DI IX*. Se decidono di includerle, alcuni Conflitti potrebbero non ricompensare il vincitore con un'icona battaglia.

I Comandanti non aggiungono *Controllare la Spezia* ai loro mazzi (né rimuovono alcuna carta).

Ogni giocatore pesca 1 carta Intrigo durante la preparazione (Comandanti inclusi).

ICONE AGGIUNTIVE



Carta di Partenza Muad'Dib — Una carta con questa icona fa parte del mazzo di partenza del giocatore Muad'Dib.



Rinforzi. Il giocatore recluta 3 truppe, divise come preferisce tra gli Alleati della sua squadra. È possibile schierare nel Conflitto un qualsiasi numero di queste truppe.



Carta di Partenza Shaddam — Una carta con questa icona fa parte del mazzo di partenza del giocatore Shaddam.



Ricompensa di Squadra. Ogni membro della squadra ottiene la ricompensa indicata: 1 solari, 1 spezia, 1 acqua o collocare 1 Spia.



Commercio. Il giocatore sceglie 1 compagno di squadra con cui commerciare: ogni giocatore coinvolto può cedere all'altro 1 o più elementi di un singolo tipo di “merce” (carte Intrigo, spezia, acqua o solari).

GUIDA ALLE CASELLE DEL TABELLONE A 6 GIOCATORI



Carthag

Icona Agente: Città
Casella di Combattimento
Recluta 1 truppa e pesca 1 carta Intrigo



Erg di Habbanya

Icona Agente: Commercio della Spezia
Casella di Combattimento
Costo: 1 acqua
Ottieni 2 spezia, più l'eventuale spezia bonus accumulata su questa icona Creatore. Pesca 1 carta.



Guerrieri Tenaci

Icona Agente: Fremen
Casella di Combattimento
Costo: 1 acqua
Ottieni 1 Influenza presso i Fremen.
Recluta 2 truppe.



Maestria del Deserto

Icona Agente: Fremen
Casella di Combattimento
Ottieni 1 Influenza presso i Fremen. Pesca 1 carta e ottieni 1 spezia.



Maestro di Scherma

Icona Agente: Landsraad
Costo: 8 solari se nessun giocatore possiede il Maestro di Scherma, 6 solari una volta che un qualsiasi giocatore lo possiede.
Puoi inviare un Agente su questa casella soltanto 1 volta per partita. Ottieni il tuo Maestro di Scherma a uso singolo. Colloca 1 segnalino Bonus Maestro di Scherma sul tabellone. Per il resto della partita, durante ogni tuo turno di Rivelazione, ottieni 2 forza.



Missione Esplorativa

Icona Agente: Fremen
Ottieni 1 Influenza presso i Mondi di Frontiera.
Prendi 1 contratto (se non ne restano altri, ottieni invece 2 solari).



Supporto Economico

Icona Agente: Imperatore
Ottieni 1 Influenza presso le Grandi Case e ottieni 1 spezia. Poi scegli 1 compagno di squadra con cui commerciare: ogni giocatore coinvolto può cedere all'altro 1 o più elementi di un singolo tipo di “merce” (carte Intrigo, spezia, acqua o solari).



Supporto Militare

Icona Agente: Imperatore
Costo: 2 spezia
Ottieni 1 Influenza presso le Grandi Case.
Recluta 3 truppe, divise come preferisci tra gli Alleati della tua squadra. È possibile schierare nel Conflitto un qualsiasi numero di queste truppe.



Tecnologia Controversa

Icona Agente: Fremen
Costo: 2 spezia
Ottieni 1 Influenza presso i Mondi di Frontiera.
Pesca 1 carta Intrigo, pesca 1 carta ed elimina 1 carta.



Vasta Ricchezza

Icona Agente: Imperatore
Ottieni 1 Influenza presso l'Imperatore.
Ottieni 3 solari.