

D I U N A

I M P E R I U M

WIEŻY KRWI



ELEMENTY GRY



32 karty talii Imperium

5 do wykorzystania z modułem KHOAM
2 do wykorzystania tylko z modułem technologii



18 kart intryg

1 do wykorzystania z modułem KHOAM
2 do wykorzystania tylko z modułem technologii



Sardaukarzy Imperatora należą do najpotężniejszych wojowników Znanego Wszechświata i są równie bezwzględni, co lojalni. Jednak ich lojalność można kupić od Imperatora za odpowiednią cenę...



9 liderów

1 do wykorzystania tylko z modułem technologii



2 karty konfliktu

1 karta „Konflikt I”
1 karta „Konflikt II”



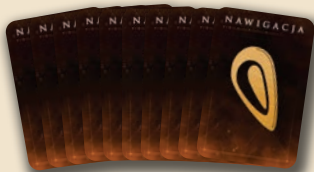
Dowódcy sardaukarów

7 plastikowych, 7 drewnianych
Użyj jednego rodzaju:
tego, który wolisz



14 umiejętności dowódcy sardaukarów

ELEMENTY LIDERÓW



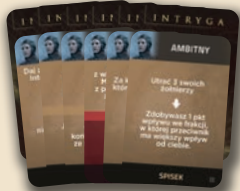
10 kart nawigacji Sternik Y'rkoona



Pole planszy „Sicz Tueka” Esmar Tuek



Znacznik taktyki Chani



12 kart wypaczonych intryg Piter de Vries

Każda jest oznaczona jego podobizną



Aby zagrać z modułem technologii, użyj dodatkowych elementów oraz zasad ze stron 6–7.

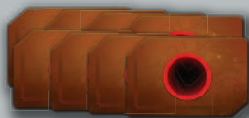
MODUŁ KHOAM



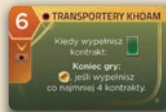
Jeśli używasz modułu KHOAM z „Diuny: Imperium – Powstanie”, to przygotowując rozgrywkę, użyj także tych elementów.



5 kart Imperium Wtasowane w talię Imperium

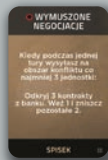


8 kontraktów Wymieszane z już istniejącymi kontraktami



Jeśli używasz także modułu technologii (patrz str. 6–7)

Transportery KHOAM Wymieszane z innymi technologiami



Wymuszone negocjacje Wtasowane w talię intryg

Kontrakt „Zawrzyj sojusz” zostaje wypełniony po wzięciu nowego znacznika sojuszu (takiego, jakiego jeszcze nie masz).

Nie możesz zdobyć kontraktu „Natychmiast”, jeśli nie masz karty intrygi do zniszczenia.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Kiedy grasz z „Wieżami krwi”, przygotowanie do gry „Diuna: Imperium – Powstanie” należy zmienić i rozszerzyć w poniższy sposób.

- 1** Weź 7 dowódców sardaukarów: drewnianych albo plastikowych, wedle uznania (nie używaj obu rodzajów – dowódców ma być ograniczona liczba).

Umieść 5 dowódców na planszy, po 1 na każdym z następujących pól: „Sardaukar”, „Sumienna służba”, „Zaopatrzenie”, „Wysoka Rada” i „Uzyskaj poparcie”. Na każdym z pól zostaw miejsce na agenta, który trafi tam podczas gry.

Jeśli grasz w wersję dla 4 graczy, szóstego dowódcę sardaukarów umieść na polu „Sala zebrań” (w przeciwnym razie odłóż go do pudełka).

Ostatniego dowódcę sardaukarów umieść w puli (do wykorzystania z kartą Imperium „Sztandar sardaukarów”).

- 2** Przetasuj 14 zakrytych umiejętności dowódcy sardaukarów i ułóż w stos obok planszy. Następnie odkryj 4 z nich.



- 3** Dodaj nowe karty konfliktu do już posiadanych.

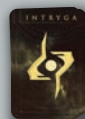
Chociaż będziesz losować spośród wielu kart, swoją talię konfliktu nadal przygotowujesz jak zwykle, tworząc talię 10 kart: **1 karta „Konflikt I”** na wierzchu, **5 kart „Konflikt II”** pod nią oraz **4 karty „Konflikt III”** na spodzie.



Niewykorzystane karty konfliktu odłóż do pudełka bez podglądania.

- 4** Dodaj nowe karty do tych, które już masz:

Wtasuj 15 nowych kart intryg w talię intryg.



Wtasuj 25 nowych kart Imperium w talię Imperium (zanim utworzysz rząd kart Imperium).

Dodaj 8 nowych liderów do już posiadanych. Wybierając liderów, gracze mogą tworzyć dowolne kombinacje nowych i wcześniejszych liderów.



2



W grze solo albo dla 2 graczy zapoznaj się z dodatkowymi zasadami ze stron 8-9.

W grze dla 6 graczy zapoznaj się z dodatkowymi zasadami ze strony 10.

Przygotowanie „Wieżów krwi” z „Diuną: Imperium”

Wykonując krok 1, umieść 5 dowódców sardaukarów na polach „Konspiracja”, „Majątek”, „Zagięcie przestrzeni”, „Wysoka Rada”, „Mobilizacja”. Przy 4 graczach szóstego dowódcę sardaukarów umieść na polu „Sala przemówień”.



Wykonując krok 2, usuń 2 umiejętności sardaukarów „Żarliwość”.

Pomiń krok 3 – nie dodawaj nowych kart konfliktu.

Wykonując krok 4, usuń wszystkie elementy związane z modułem KHOAM, jak również:

- 5 kart intryg:** „Fałszywe rozkazy”, „Arrakis w garści”, „Poufne informacje”, „Zmarszczki na piasku”, „Uśpiona jednostka”
- 7 kart Imperium:** „Arrakiński obserwator”, „Eliminacja sojuszników”, „Święta wojna”, „Trening wywiadu” (2), „Wskazanie drogi”, „Ukryta rada”
- 3 karty liderów:** Hrabia Hasimir Fenring, Gaius Helen Mohiam, Liet Kynes

Jeśli jakiś gracz używa karty lidera „Sternik Y'rcoon”, usuń kartę nawigacji, która umieszcza albo przywołuje szpiega.

DOWÓDCY SARDAUKARÓW

„Więzy krwi” umożliwiają graczom rekrutację nowego typu jednostki: potężnych dowódców sardaukarów Imperatora.

ZASADY DOWÓDCÓW SARDAUKARÓW

Jeśli wyślesz agenta na pole planszy, na którym znajduje się dowódca sardaukarów, możesz wydać 2 solarisy, aby go **pozyskać** i natychmiast **zrekrutować**. (Liczy się to jako jeden z efektów pola, które możesz rozpatrywać w dowolnej kolejności).

Kiedy **pozyskujesz** dowódcę sardaukarów, otrzymujesz umiejętność dowódcy sardaukarów. Wybierz 1 z odkrytych umiejętności i umieść w swoich zasobach (widoczną dla innych graczy). Nie możesz wybrać takiej, którą już masz. Następnie uzupełnij odkryte umiejętności, dobierając nową ze stosu.

Kiedy **zrekrutujesz** dowódcę sardaukarów, traktuj go jak inne jednostki:

- Możesz go umieścić w swoim garnizonie albo wysłać na obszar konfliktu (jeśli w tej turze wysłałeś agenta na pole walki).
 - Jeśli wysyłasz agenta na pole walki, dowódca sardaukarów może być wysłany z garnizonu na obszar konfliktu w ramach „wysłania do dwóch jednostek z garnizonu”.
- To „żołnierz” warty podczas walki 2 punkty siły.
- Po rozstrzygnięciu walki i otrzymaniu nagród wraca do twoich zasobów.

Basia w swojej turze wysłała agenta na pole „Sumienna służba”. Rozpatrując efekty tury, między innymi płaci 2 solarisy, aby pozyskać i zrekrutować dowódcę sardaukarów znajdującego się na tym polu. Wybiera umiejętność dowódcy sardaukarów „Determinacja” i umieszcza w swoich zasobach. „Sumienna służba” nie jest polem walki, dlatego Basia umieszcza dowódcę sardaukarów w swoim garnizonie.



W swojej następnej turze Basia wysłała agenta na pole „Uzyskaj poparcie”. Płaci kolejne 2 solarisy, aby pozyskać i zrekrutować stamtąd dowódcę sardaukarów. Nie może ponownie wybrać „Determinacji” jako nowej umiejętności dowódcy sardaukarów, dlatego wybiera „Spryt”. Nowego dowódcę sardaukarów także umieszcza w swoim garnizonie.

W następnej turze Basia wysłała agenta do Arrakin. Wysłała na obszar konfliktu żołnierza zrekrutowanego z efektu tego pola oraz dwóch dowódców sardaukarów ze swojego garnizonu.

Raz na turę (agenta albo odkrywania) możesz zrekrutować dowódcę sardaukarów ze swoich zasobów, płacąc **2 solarisy**. Umieść go w swoim garnizonie (albo wyślij na obszar konfliktu, jeśli w tej turze wysłałeś agenta na pole walki). Nie wybierasz przy tym kolejnej umiejętności dowódcy sardaukarów (to nie liczy się jako **pozyskanie** dowódcy sardaukarów). To jedyny sposób rekrutacji dowódcy sardaukarów ze swoich zasobów.

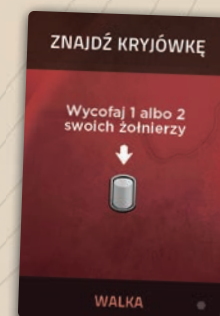
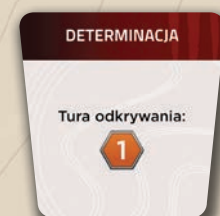
*Teraz swoją turę agenta rozgrywa Bartek, który wysłał agenta na pole „Zaopatrzenie”. Płaci 2 solarisy, aby pozyskać i zrekrutować dowódcę sardaukarów z tego pola, i bierze umiejętność dowódcy sardaukarów. Ma w swoich zasobach także dwóch innych dowódców sardaukarów. Postanawia zapłacić jeszcze 2 solarisy, aby zrekrutować jednego z nich. (Nie może zapłacić 4 solarisów, aby zrekrutować obu, bo w jednej turze można zrekrutować tylko 1 dowódcę sardaukarów z zasobów). Nie bierze kolejnej umiejętności dowódcy sardaukarów, bo tylko zrekrutował dowódcę ze swoich zasobów (a nie **pozyskał**).*

UMIEJ TNO CI DOWÓDCY SARDAUKARÓW

Jeśli masz w konflikcie jakichś dowódców sardaukarów, aktywne są efekty twoich **wszystkich** umiejętności dowódcy sardaukarów. Każda daje ci bonus podczas twojej tury odkrywania albo dodatkową siłę podczas walki. Każda działa tylko raz w rundzie, nawet jeśli masz w konflikcie więcej niż jednego dowódcę sardaukarów.

Basia w swojej turze odkrywania zdobywa 1 przyprawę dzięki „Determinacji”. (Zdobywa tylko 1, chociaż ma w konflikcie 2 dowódców sardaukarów).

Podczas fazy walki Basia zagrywa kartę intrygi „Znajdź kryjówkę”. Może wycofać 1 albo 2 swoich dowódców sardaukarów (bo są „żołnierzami”). Jednak jeśli wycofa obu, nie będzie już miała żadnych dowódców sardaukarów w konflikcie, nie otrzyma więc dodatkowej siły ze „Sprytu”.



INNE NOWE ZASADY

GŁ BOKO UKRYTY SZPIEG



Ta ikona pozwala umieścić szpiega według normalnych zasad, ale ignorując szpiegów przeciwników. (Nie możesz jednak umieścić szpiega tam, gdzie już masz swojego szpiega).

Kiedy podczas swojej tury agenta zagrywasz „Arrakińskiego obserwatora”, możesz odrzucić kartę z ręki, aby umieścić szpiega na niezajętym punkcie obserwacyjnym albo zajętym przez wrogich szpiegów.



DOWODZENIE

Na niektórych kartach Imperium w ramce odkrywania jest adnotacja „Dowodzenie (6+)”. Oznacza to, że podczas tury odkrywania korzystasz z efektu podanego po tej adnotacji, tylko jeśli uzyskasz co najmniej 6 punktów perswazji.

Kiedy odkryjesz kartę „Bo ja wierzę” i jeśli uzyskałeś w tej turze odkrywania co najmniej 6 punktów perswazji (łącznie z 1 pkt z samego „Bo ja wierzę”), rekrutujesz 2 żołnierzy. (Jeśli nie masz możliwości, aby wysłać ich na obszar konfliktu z innego efektu, umieszczasz ich w swoim garnizonie).



WALKA



Ta ikona (która uprzednio pojawiła się w dodatku „Nieśmiertelność”) pozwala ci wysłać jednostki na obszar konfliktu tak samo, jak gdybyś wysyłał swojego agenta na pole walki: możesz wysłać każdą jednostkę, którą zrekrutujesz w tej turze, i jeszcze do 2 jednostek ze swojego garnizonu. Nawet jeśli masz 2 lub więcej takich ikon podczas swojej tury, możesz wysłać ze swojego garnizonu nie więcej niż 2 jednostki.

Kiedy zniszczysz odkrytą „Taktykę zakłócania”, możesz wysłać na obszar konfliktu do 2 jednostek ze swojego garnizonu. Jeśli zrekrutujesz w trakcie tej tury odkrywania jakichś żołnierzy (np. kartą „Bo ja wierzę” – jak w poprzednim przykładzie), ich również możesz wysłać.



UNIWERSALNA IKONA WALKI



W grze „Diuna: Imperium – Powstanie” dostępna była tylko 1 uniwersalna ikona walki, która mogła być dopasowana do dowolnej z trzech ikon walki z zasobów gracza. „Więzy krwi” dodają więcej uniwersalnych ikon walki, co wymaga objaśnienia:

Na koniec gry uniwersalna ikona walki może być dopasowana do dowolnej innej ikony walki w twoich zasobach – do 1 z 3 standardowych ikon walki albo do drugiej uniwersalnej ikony walki. Zakryj dopasowaną parę, by zdobyć 1 punkt zwycięstwa.

Piotrek na koniec gry ma w swoich zasobach zarówno kartę „Propaganda”, jak i „Burze piaskowe na południu”. Może sparować je ze sobą, aby zdobyć 1 punkt zwycięstwa, albo każdą z nich sparować ze standardową ikoną walki, aby uzyskać 1 punkt zwycięstwa za każdą.



MODUŁ TECHNOLOGII

„Więzy krwi” zawierają minidodatek „Moduł technologii”, który zapewnia dostęp do ixańskich technologii i maszyn. Możesz używać go z modułem KHOAM z gry „Diuna: Imperium – Powstanie” oraz z grą „Diuna: Imperium”.

ELEMENTY

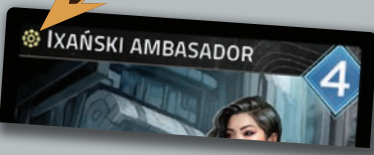


Planeta ixańska z technologiami.

18 kafelków technologii

2 karty Imperium,
2 karty intryg,
lider Kota Odax z Ixa

Na dodatkowych kartach
widnieje ta ikona.



Do wykorzystania tylko
w grze solo
(patrz strony 8-9)



4 karty rodu Hagalów
i 1 karta rywala

PRZYGOTOWANIE

Zmodyfikuj przygotowanie do gry w następujący sposób:

- A** Umieść planszę ixańskiej ambasady obok głównej planszy.

Przetasuj 18 zakrytych kafelków technologii, a potem rozdziel na 3 stosy po 6 kafelków. Połóż te stosy na trzech polach ixańskiej ambasady, a potem odkryj wierzchni kafelek każdego ze stosów.

W niektórych przypadkach przed tasowaniem trzeba usunąć pewne kafelki technologii. Staraj się, aby twoje 3 stosy były tak równe, jak to tylko możliwe.

Jeśli grasz bez modułu KHOAM, usuń „Transportery KHOAM”.

Jeśli korzystasz z oryginalnej gry „Diuna: Imperium”, a nie z „Powstania”, usuń „Zaawansowaną analizę danych”, „Zakazaną broń”, „Flotę ornitopterów”, „Panoptikon” i „Drony szpiegowskie”.



- B** Wtasuj do swojej talii intryg 2 dodatkowe karty intryg.



- C** Wtasuj 2 dodatkowe karty do talii Imperium.



- D** Gracz może wybrać Kotę Odax z Ixa jako swojego lidera.



POZYSKIWANIE TECHNOLOGII



Technologie można pozyskać tylko za pomocą ikony **pozyskiwania technologii**. Podstawowa metoda pozyskiwania technologii pokazana jest u góry planszy ixańskiej ambasady: podczas tury, w której wysyłasz agenta na pole planszy , możesz pozyskać 1 technologię. Możesz posiadać dowolną liczbę technologii.

Aby pozyskać technologię, wybierz odkryty kafelek technologii z wierzchu jednego ze stosów, zapłać podany koszt w przyprawie, a następnie umieść ten kafelek w swoich zasobach (widoczny dla innych graczy). Na koniec odkryj następny kafelek ze stosu. (Jeśli stos się wyczerpie, to do zakończenia rozgrywki będzie po prostu mniejszy wybór).

Koszt technologii można zmniejszyć na dwa sposoby, nigdy jednak nie może wynosić mniej niż 0.

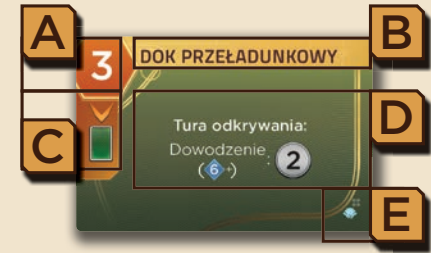
Plansza ixańskiej ambasady oferuje zniżkę: jeśli masz miejsce w Wysokiej Radzie, każdy kafelek technologii kosztuje o 1 przyprawę mniej.

Obniżka cen technologii – ta ikona pojawia się na niektórych kartach. Pozwala na pozyskanie pojedynczej technologii przy obniżce ceny o 1 przyprawę. Możesz połączyć tę obniżkę ze zniżką z planszy ixańskiej ambasady powiązaną z posiadaniem miejsca w Wysokiej Radzie. (Jednak nie możesz połączyć obniżek z dwóch lub więcej takich ikon).



Bartek w swojej turze wysłał agenta do Wysokiej Rady (płacąc wymagane 5 solarisów). Kładzie swój znacznik członka rady na wolnym miejscu w Radzie. Wysoka Rada to pole planszy , więc Bartek może wykorzystać ixańską ambasadę do pozyskania technologii. Ponieważ ma teraz miejsce w Wysokiej Radzie, kafelek technologii kosztuje go o 1 przyprawę mniej. Płaci 1 przyprawę, aby pozyskać technologię „Lumisfery”, i umieszcza ją w swoich zasobach. To pozwala mu natychmiast zdobyć 1 pkt wpływu w dowolnej frakcji. Przez resztę gry będzie mógł w każdej chwili podejrzeć kartę z wierzchu swojej talii.

OPIS TECHNOLOGII



- A** Koszt w przyprawie
- B** Nazwa
- C** Efekt pozyskania
Używasz tego efektu tylko raz, w momencie pozyskania technologii. Nie wszystkie technologie mają ten efekt.
- D** Zdolność
- E** Technologia rywala
Może ją pozyskać rywal w grze solo. Szczegóły znajdziesz na stronie 9.

U YWANIE TECHNOLOGII

Technologie mają rozmaite właściwości, które działają w różnych momentach gry: podczas tury odkrywania, po wygraniu konfliktu, na koniec gry – i nie tylko.



Zdolności z tą ikoną można użyć tylko raz na rundę. Jeśli użyjesz takiej technologii, odwróć kafelek, by zaznaczyć, że został wykorzystany. Na początku następnej rundy (podczas fazy 1: Początek rundy) odkryj go, by zaznaczyć, że można z niego ponownie skorzystać.

Łączenie modułu technologii z dodatkiem „Potęga Ix”

Podczas przygotowywania do gry możesz połączyć moduł technologii z dodatkiem „Potęga Ix” dla większej liczby kafelków technologii. Wymieszaj wszystkie kafelki technologii i rozdziel na 3 stosy tak równo, jak to tylko możliwe.

Jeśli chcesz użyć tylko kafelków technologii z „Potęgi Ix” (bez innych elementów tego dodatku), usuń „Ładunki wybuchowe” i „Transporty żołnierzy”. Wymieszaj pozostałe 16 kafelków technologii z kafelkami z „Więzów krwi”.

Aby używać wszystkich elementów z dodatku „Potęga Ix”, nie używaj planszy ixańskiej ambasady z „Więzów krwi”. Zamiast tego standardowo połóż na planszy Ix 3 stosy technologii. (Możesz używać „Negocjacji technologicznych” dla zniżek, ale nie ma już ixańskiej ambasady dającej zniżki za miejsce w Wysokiej Radzie).

Jeśli używasz „Potęgi Ix” w całości, nie będziesz mieć możliwości umieszczenia dwóch dowódców sardaukarów podczas przygotowania do gry, bo nakładka KHOAM zakryje ich pola. Zamiast tego umieść 1 dowódcę sardaukarów na polu „Drednot”. Jeśli grasz w grę dla 4 graczy, drugiego dowódcę połóż na polu „Negocjacje technologiczne” (w przeciwnym razie odłóż go do pudełka).



GRA SOLO I DLA 2 GRACZY

Poniżej zostały opisane nowe reguły dotyczące rywali w grze solo oraz dla 2 graczy z użyciem elementów z „Więzów krwi”.

Jeśli w grze solo używasz modułu technologii, zasady podane na następnej stronie wyjaśnią ci, w jaki sposób rywal może pozyskiwać technologie. Jeśli grasz w wersję dla dwóch graczy albo nie używasz modułu technologii, możesz zignorować następną stronę, bo wszystko, czego potrzebujesz, jest na tej stronie.

PRZYGOTOWANIE

Nowe karty rywali dodają kolejne opcje do tych, które już istnieją w „Diunie: Imperium – Powstaniu”.

Możesz użyć rywala „Kota Odax z Ixa” tylko, jeśli grasz w grę solo i korzystasz z modułu technologii.

Sześć nowych kart rodu Hagalów wtasowuje się w talię rodu Hagalów – ale korzysta się z nich tylko w specyficznych sytuacjach:

Dwóch kart „Sicz Tueka” używa się tylko wtedy, gdy gracz używa lidera Esmara Tueka. (Dają rywalom dostęp do tego pola planszy).

Czterech kart „Pozyskaj technologię” używa się tylko, jeśli grasz w trybie solo i korzystasz z modułu technologii. (Jednak nie używasz ich, jeśli korzystasz z dodatku „Potęga Ix”).

DODATKOWE ELEMENTY GRY



6 kart rodu Hagalów

4 używa się tylko
z modułem technologii



6 kart rywali

1 używa się tylko
z modułem technologii

DOWÓDCY SARDAUKARÓW

Rywal nie dostaje dowódcy sardaukarów z planszy, dopóki nie zdobędzie swojego mistrza miecza. Kiedy rywal już ma mistrza miecza, jego zachowanie zależy od tego, czy używasz wariantu gry „Uproszczeni rywale” z gry dla dwóch graczy (opisanego na stronie 4 osobnej instrukcji dla rywali „Powstania”).



Jeśli używasz uproszczonych rywali:

- Kiedy rywal wysyła agenta na pole planszy, na którym jest dowódca sardaukarów, to usuwa go (odkłada do pudełka).

Jeśli NIE używasz uproszczonych rywali:

- Kiedy rywal wysyła agenta na pole planszy, na którym jest dowódca sardaukarów, to jeśli ma co najmniej 2 solarisy, wydaje 2 solarisy, aby go pozyskać i zrekrutować.
- Kiedy rywal może wysłać żołnierzy na obszar konfliktu, to przed regularnym żołnierzem zawsze wyśle dowódcę sardaukarów.
- Rywal nigdy nie zdobywa umiejętności dowódcy sardaukarów. Zamiast tego każdy z dowódców sardaukarów w konflikcie wartu jest 4 punkty siły. Jednak na koniec fazy walki rywal odkłada do pudełka wszystkich swoich dowódców sardaukarów będących na obszarze konfliktu (już nie wezmą udziału w tej rozgrywce).

OBJA NIENIA



Kiedy rywal umieszcza „Głęboko ukrytego szpiega”, umieszcza go w punkcie obserwacyjnym pierwszej frakcji na swojej liście ważności (ignorując szpiegów innych przeciwników).

Kiedy rywal musi przesunąć szpiega, traktuje go tak, jak gdyby umieścił nowego szpiega zgodnie ze swoją listą priorytetów (w dostępnym punkcie obserwacyjnym innym niż ten, z którego musi się poruszyć). Jeśli wszystkie inne punkty obserwacyjne frakcji są zajęte, traci szpiega.

Kiedy rywal musi stracić żołnierza, to zawsze najpierw wybierze regularnego żołnierza, a dopiero potem dowódcę sardaukarów i najpierw żołnierza z garnizonu (jeśli to możliwe), a dopiero potem z obszaru konfliktu.

Kiedy łączysz „Więzy krwi” z „Diuną: Imperium”, nie używasz kart rywali. Zamiast tego rywal w grze solo może grać dwoma nowymi liderami:



Esmar Tuek – Nie umieszczaj „Siczy Tueka”. (Gracz nie korzysta z tego lidera). Kiedy ten rywal aktywuje swój sygnet, zawsze wybiera wzięcie bonusowej przyprawy z obszaru z największą liczbą bonusowej przyprawy (albo całkowitą największą liczbą przyprawy w przypadku remisu). Jeśli na żadnym z obszarów nie ma bonusowej przyprawy, ignoruj jego sygnet.

Piter de Vries – Używaj jego sygnetu w normalny sposób.

Co do dowódców sardaukarów: podczas gry solo rywal nie stosuje zasad uproszczonych rywali (patrz wyżej). Podczas gry dla dwóch graczy rywal stosuje zasady uproszczonych rywali (niezależnie od tego, czy ma mistrza miecza, czy nie).

RYWALE Z GRY SOLO I MODUŁ TECHNOLOGII

Kiedy korzystasz w grze solo z modułu technologii, rywal może pozyskiwać kafelki technologii – jednak tylko te, które są oznaczone małą ikoną rodu Hagalów w prawym dolnym rogu (obok ikony dodatku „Więzy krwi”).

Jeśli na żadnym ze stosów nie ma odkrytych technologii z tym oznaczeniem, zniszcz kafelek technologii z największego stosu i odkryj nowy. (Jeśli największych stosów jest więcej, zniszcz kafelek technologii ze stosu umiejscowionego najwyżej).



W grze dla **2 graczy** rywal całkowicie ignoruje kafelek technologii. Nie stosuje się więc do żadnej z tych reguł.

Rywal będzie ignorować kafelek technologii, dopóki nie otrzyma swojego mistrza miecza. Kiedy będzie miał już mistrza miecza, zacznie gromadzić przyprawę na zakup technologii – nie będzie wymieniać 7 przypraw na punkt zwycięstwa aż do momentu, gdy karta „Konflikt III” będzie bieżącym konfliktem.

Kiedy w swojej turze agenta rywal odkryje kartę rodu Hagalów „Pozyskaj technologię”, pozyskuje najdroższy kafelek technologii, jaki tylko może, za cenę obniżoną o 1 przyprawę. (W razie remisu wybiera kafelek technologii ze stosu znajdującego się najwyżej na planszy ixańskiej ambasady). Kota Odax z Ixa może także pozyskiwać technologię w ten sposób, korzystając ze swojego sygnetu.



Kiedy rywal pozyskuje technologię, działa to zasadniczo tak samo jak u zwykłego gracza. Jednak niektóre kafelek technologii wymagają odpowiednich wskazówek lub objaśnień:

Dok przeładunkowy – Rywal ignoruje efekt pozyskania.

Dok przeładunkowy, Panoptikon, Ośrodek szkoleniowy – W każdej rundzie rywal korzysta z efektów tury odkrywania natychmiast po zakończeniu swojej ostatniej tury agenta. Za technologie wymagające dowodzenia zawsze dostaje bonus z dowodzenia.

Drony szpiegowskie – Rywal odwraca ten kafelek w każdej rundzie przy pierwszej okazji, w tym natychmiast po jego pozyskaniu. Po odwróceniu kafelek zdobywa 1 solarisa (ignorując efekt zniszczenia karty).

Krypta genowa, Lumisfery, Samoniszczące wiadomości, Serwośluchawka – Rywal korzysta tylko z efektów pozyskania (w przypadku „Krypty genowej” dobiera kartę intrygi).

Pojazdy desantowe – Rywal odwraca ten kafelek technologii, kiedy po raz pierwszy podczas rundy wysyła agenta na pole bez ikony walki.

Gra solo z dodatkiem „Potęga Ix”

Używaj odpowiednich kart rodu Hagalów z „Potęgi Ix”, aby określić, kiedy rywal pozyska technologię. Pamiętaj o tym, że rywal ignoruje kafelek technologii, dopóki nie ma mistrza miecza.



ZASADY DLA 6 GRACZY

Te modyfikacje pozwalają grać w „Diunę: Imperium – Powstanie” z „Więzami krwi” 6 graczom.

PRZYGOTOWANIE



Umieść na planszy 5 dowódców sardaukarów, każdego na 1 z następujących pól: „Wsparcie wojskowe”, „Zaopatrzenie”, „Wysoka Rada”, „Sala zebrań”, oraz „Uzyskaj poparcie”. Szóstego dowódcę sardaukarów postaw na polu „Sardaukar” na planszy Imperatora. Ostatniego dowódcę sardaukarów umieść w puli tak jak zwykle.



Odlóż do pudełka 2 umiejętności dowódcy sardaukarów „Żarliwość”.

W związku z nietypową interakcją z czerwiami pustyni lider Liet Kynes nie jest polecany w grze dla 6 graczy. Poza tym sojusznicy mogą wybrać dowolną kombinację nowych i wcześniejszych liderów.

Rekomendowani sojusznicy

Muad’Diba:

Chani
Duncan Idaho
Esmar Tuek

Rekomendowani sojusznicy

Szaddama IV Corrino:

Gaius Helen Mohiam
Hrabia Hasimir Fenring
Piter de Vries

Liderzy, którzy mogą poprzeć dowolną ze stron:

Kota Odax z Ixa
Sternik Y’rkoon

DOWÓDCY SARDAUKARÓW

Drużyna Muad’Diba nie może pozyskiwać ani rekrutować dowódców sardaukarów. Zamiast tego, kiedy Muad’Dib albo jeden z jego sojuszników wysła agenta na pole planszy z dowódcą sardaukarów, może wydać 2 przyprawy (nie 2 solarisy), aby dobrać kartę intrygi, a potem usunąć tego dowódcę sardaukarów z gry, odkładając go do pudełka. Za zniszczenie „Sztandaru sardaukarów” niczego nie otrzymują.

Kiedy Szaddam pozyskuje dowódcę sardaukarów, zostaje on zrekrutowany dla aktywowanego sojusznika. Ten sojusznik wybiera umiejętność dowódcy sardaukarów, którą umieści w swoich zasobach. Od tej chwili dowódca sardaukarów należy do tego sojusznika. Później, jeśli wraca do jego zasobów, to ten sojusznik musi zapłacić, aby zrekrutować go podczas jednej ze swoich tur – Szaddam nie może zapłacić, aby go zrekrutować.

OBJA NIENIA

Dowódca drużyny może zdobyć znacznik sojuszu tylko ze swojej własnej planszy – to jedyny sposób, w jaki może wypełnić kontrakt „Zawrzyj sojusz”.

Kiedy używasz modułu technologii:

Flota ornitopterów – Dowódca nie może wziąć do swoich zasobów żadnych kart konfliktu, nie będzie miał żadnych ikon działających na tę technologię.

Plastalowe ostrza, Najwyższe dowództwo – Sojusznicy Muad’Diba mogą pozyskiwać te technologie (dla ich efektów pozyskania). Jeśli Szaddam ma któryś z tych kafelków, może go użyć tylko wtedy, gdy pozyskuje dowódcę sardaukarów (bo potem dowódca będzie należeć do jego aktywowanego sojusznika).

TWÓRCY GRY

DIRE WOLF DIGITAL

Projekt gry i rozwój

Paul Dennen,
Phil Amylon, Andy Clautice, Caleb Vance

Producent wykonawczy

Scott Martins

Kierownictwo artystyczne

Clay Brooks, Nate Storm

Opracowanie graficzne

Leah Falin, Julianne Stone

Ilustracje na kartach

Derek Herring, Kenan Jackson, Raul Ramos

Produkcja

Evan Lorentz

Dodatkowe opracowanie gry

Corey Burkhardt, Justin Cohen, Kevin Spak, Jay Treat

GALE FORCE 9

Producent i menedżer marki

Joe LeFavi
Genuine Entertainment

Koproducent

John-Paul Brisigotti

POLSKA EDYCJA

Tłumaczenie

Maciej Nowak-Kreyer

Korekta

Marta Kania

Konsultant merytoryczny

Sławomir Folkman

Konsultant zasad

Mariusz Kosecki

Redakcja

Patryk Blok

Skład

Marek Baranowski

Wydawca

Michał Herman

Polskie tłumaczenie gry oparto na przekładzie „Diuny”
Marka Marszała w edycji Domu Wydawniczego REBIS.

Specjalne podziękowania dla wszystkich osób, które doprowadziły do powstania tej gry:

Briana Herberta, Kevina J. Andersona, Byrona Merritta
i Herbert Properties, LLC.

Naszych partnerów z Legendary Entertainment.
Całej niesamowitej ekipy Dire Wolf Digital oraz naszych
przyjaciół i rodzin, którzy pomogli przy testowaniu „Diuny:
Imperium”.

I Franka Herberta, pisarza i twórcy uniwersum „Diuny”,
którego wizja i wyobrażenia zainspirowały nas wszystkich.



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



Ul. Zielińskiego 11, 30-320 Kraków
www.luckyduckgames.com
info@luckyduckgames.com



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

Wydawca gry: Dire Wolf Digital

© 2025 Dire Wolf Digital, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone

DIUNA: IMPERIUM jest wydana na licencji Gale Force Nine, kompanii z grupy Battlefront Group.

DUNE © 2025 Legendary. Wszystkie prawa zastrzeżone.

NOWE IKONY I TERMINY

Dowodzenie (6+) – Możesz użyć tego efektu tylko w turze odkrywania, w której wygenerujesz co najmniej 6 punktów perswazji.



Głęboko ukryty szpieg – Umieść 1 szpiega, ignorując szpiegów przeciwników.



Moduł technologii – Wskazuje kartę używaną tylko w grze z modułem technologii. Szczegóły na stronach 6-7.



Odwróć kafelek, aby użyć jego zdolności. Odkryj go na początku następnej rundy. (Możesz używać go tylko raz na rundę).



Odrzuć wybraną kartę ze swojej ręki. Ta ikona i polecenie odrzucenia karty nie pozwalają na odrzucenie karty intrygi (chyba że jest to konkretnie powiedziane).



Technologia rywala – Ikona wskazuje technologię, którą może pozyskać rywal w grze solo. Szczegóły na str. 9.



Pozyskanie technologii – Możesz pozyskać **jedną** odkrytą technologię z wierzchu dowolnego stosu na planszy ixańskiej ambasady. Płacisz jej koszt w przyprawie, umieszczasz ją w swoich zasobach, a następnie odkrywasz kolejną technologię ze stosu. (Ixańska ambasada daje ci tę możliwość za każdym razem, gdy wysyłasz agenta na pole planszy ).



Ta wersja „Pozyskania technologii” daje ci obniżkę ceny o 1 przyprawę.



Walka – Możesz wysłać w tej turze jednostki na obszar konfliktu, tak jakbyś wysyłał agenta na pole walki.



Więzy krwi – Ta ikona pojawia się w prawym dolnym rogu elementów z tego dodatku. Służy wyłącznie do identyfikacji.



Wypaczona intryga – Wskazuje kartę intrygi używaną tylko z liderem Piterem de Vriesem.



Zniszcz kartę intrygi wybraną ze swojej ręki.

OBJA NIENIA

Chani – Podczas przygotowania do gry połów znacznik taktyki na torze wydrukowanym na karcie lidera, na polu odpowiadającym liczbie graczy. Kiedy znacznik dotrze do prawego skrajnego pola, cofnij go na pole, z którego wystartował.

Esmar Tuek – Podczas przygotowania do gry połów pole planszy „Sicz Tueka” obok głównej planszy gry. Jest to pole stwórcy, na którym gromadzi się odpowiednio przyprawa.

Używając swojego sygnetu, możesz położyć na polu „Sicz Tueka” bonusową przyprawę, a następnie ją zabrać, używając wysłanego tam agenta (wszystko w tej samej turze).

Flota ornitopterów – Każdą twoją ikonę walki, łącznie z uniwersalną ikoną walki, należy traktować jak ornitopter. Może to spowodować, że natychmiast po jej pozyskaniu uzyskasz dopasowanie ikon walki. Dopóki masz tę technologię, kart intryg „Krysnóż” i „Skoczek pustynny” nie można użyć do zdobycia punktu zwycięstwa.

Hrabia Hasimir Fenring – Kiedy niszczysz kartę intrygi, nie zdobywasz solarisów.

Sternik Y'rkoon – Zawsze możesz podejrzeć swoje zakryte karty nawigacji. Tracąc i odzyskując wpływy, możesz uzyskać w tej samej frakcji 2 punkty wpływu więcej niż raz, za każdym razem zagrywając kartę nawigacji.

Zakazana broń – W przypadku tej technologii, jeśli wybierzesz opcję, która daje 3 punkty siły, musisz stracić 1 punkt wpływu we frakcji, w której masz co najmniej 1 punkt wpływu (jeśli to wykonalne).