

D U N A

I M P E R I U M

L I N H A G E N S



COMPONENTES



32 Cartas do Baralho Imperial

5 utilizadas apenas com o Módulo CHOAM
2 utilizadas apenas com o Módulo Tecnologia



18 Cartas de Intriga

1 utilizada apenas com o Módulo CHOAM
2 utilizadas apenas com o Módulo Tecnologia



Os soldados Sardaukar do Imperador estão entre os combatentes mais fortes do Universo Conhecido, tendo sua crueldade comparada apenas com a sua lealdade. Mas essa lealdade também pode ser comprada por intermédio do Imperador...



9 Líderes

1 utilizado somente com o Módulo Tecnologia



2 Cartas de Conflito

1 Conflito I
1 Conflito II



Comandantes Sardaukar

7 de plástico, 7 de madeira

Utilize apenas o tipo da sua preferência



14 Habilidades de Comandante Sardaukar

COMPONENTES ESPECÍFICOS DE LÍDER



10 Cartas de Navegação para o Timoneiro Y'rkoon



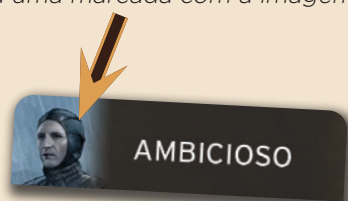
Espaço do tabuleiro Sietch do Tuek para Esmar Tuek



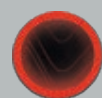
Marcador de Táticas para Chani



12 Cartas de Intriga Distorcida para Piter De Vries
cada uma marcada com a imagem dele



MÓDULO CHOAM



Se você estiver jogando com o Módulo CHOAM de DUNA: IMPERIUM – UPRISING, inclua estes componentes na sua preparação.



5 Cartas Imperiais
embaralhe-as no baralho Imperial

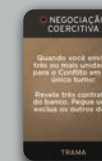


8 Fichas de Contrato
Embaralhe-as com os contratos existentes

Se também estiver jogando com o Módulo Tecnologia (veja as páginas 6 e 7)



Transportes CHOAM
embaralhe-a com as outras peças de Tecnologia



Negociação Coercitiva
embaralhe-a com o Baralho de Intriga.

Para jogar com o Módulo Tecnologia, veja os componentes adicionais e as regras listadas nas páginas 6 e 7.

O contrato **Forme uma Aliança** será concluído na próxima vez que você pegar uma ficha de Aliança (que você ainda não tenha).



Você não pode aceitar o novo contrato **Imediato**, a menos que tenha uma Carta de Intriga para excluir.



PREPARAÇÃO

Ao jogar com a expansão *LINHAGENS*, os seguintes passos modificam e complementam a preparação de *DUNA: IMPERIUM – UPRISING*.

- 1** Pegue os 7 Comandantes Sardaukar da sua preferência, de madeira ou os de plástico. (Não use ambos, pois eles são intencionalmente limitados).

Coloque cinco deles no tabuleiro de jogo, um em cada um dos seguintes espaços: Sardaukar, Serviço Obediente, Entregar Suprimentos, Alto Conselho e Angariar Apoio. Deixe espaço em cada um desses locais para que um Agente possa ser alocado neles durante a partida.

Se for uma partida com 4 jogadores, coloque um sexto Comandante Sardaukar no Salão da Assembleia. (Caso contrário, devolva-o para a caixa do jogo.)

Coloque o último Comandante Sardaukar no banco. (Ele é utilizado com a carta Imperial *Estandarte Sardaukar*.)

- 2** Embaralhe as 14 Habilidades de Comandante Sardaukar viradas para baixo e coloque a pilha perto do tabuleiro de jogo. Revele quatro cartas dessa pilha.



- 3** Adicione as novas cartas de Conflito àquelas que você já tem.

Embora você selecione aleatoriamente a partir de mais cartas, você ainda cria seu Baralho de Conflito da mesma forma: você deve ter um baralho de 10 cartas, **com uma Carta de Conflito I** no topo, **cinco Cartas de Conflito II** abaixo dela e, por fim, **quatro Cartas de Conflito III** no fundo.



Devolva as Cartas de Conflito não utilizadas para a caixa do jogo, sem olhar o conteúdo delas.

- 4** Adicione as outras novas cartas àquelas que você já tem:

Embaralhe as 15 Cartas de Intriga no Baralho de Intriga.



Embaralhe as 25 Cartas do Baralho Imperial no Baralho Imperial (antes de formar a Linha Imperial).



Adicione os 8 novos Líderes aos Líderes que você já tem. Ao escolher Líderes, os jogadores podem escolher qualquer combinação de Líderes novos ou existentes.



2



Em partidas com um ou dois jogadores, veja os componentes e regras adicionais nas páginas 8 e 9.

Em partidas com seis jogadores, veja as regras adicionais na página 10.

Ao jogar a expansão *LINHAGENS* com *DUNA: IMPERIUM*:



No passo 1, coloque os cinco Comandantes Sardaukar nos espaços Conspirar, Riqueza, Dobra Espacial, Alto Conselho e Convocar Tropas. Com quatro jogadores, coloque o sexto no Salão da Oratória.

No passo 2, exclua as duas Habilidades de Comandante Sardaukar “Feroz”.

Pule o passo 3; não adicione as novas cartas de Conflito.

No passo 4, exclua todos os componentes do Módulo CHOAM, assim como as:

- **5 cartas de Intriga:** Ordens Falsas, Agarre Arrakis, Informação Privilegiada, Ondas na Areia, Unidade Dormente
- **7 cartas Imperiais:** Observadora de Arrakis, Elimine os Aliados, Guerra Santa, Treinamento de Inteligência (2), Apontar o Caminho, Conselho Oculto
- **3 cartas de Líder:** Conde Hasimir Fenring, Gaius Helen Mohiam, Liet Kynes

Se um jogador utilizar o líder *Timoneiro Y'rkoon*, exclua a carta Navegação que envia ou chama um Espião.

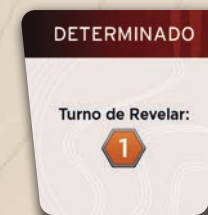
COMANDANTES SARDAUKAR

LINHAGENS permite que os jogadores recrutem um novo tipo de unidade: os poderosos Comandantes Sardaukar do Imperador.

COMO UTILIZAR OS COMANDANTES SARDAUKAR

Durante um dos seus turnos, se você enviar um Agente para um espaço no tabuleiro que tenha um Comandante Sardaukar, você pode gastar 2 Solaris para **adquirir** e imediatamente **recrutar** esse Comandante Sardaukar. (Isso é um *efeito* do espaço: você pode gastar 2 Solaris pelo Comandante Sardaukar em qualquer ordem que desejar, juntamente com outros efeitos de carta e de espaço do tabuleiro.)

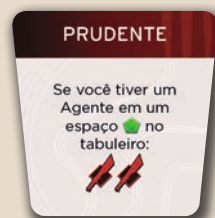
Sempre que você **adquirir** um Comandante Sardaukar, ganhe uma Habilidade de Comandante Sardaukar. Escolha uma das opções viradas para cima e coloque-a em seu estoque (visível a todos os jogadores). Você não pode escolher uma cópia de uma Habilidade de Comandante Sardaukar que já esteja em seu estoque. Após fazer sua escolha, revele uma nova carta da pilha para substituí-la.



Sempre que você **recruta** um Comandante Sardaukar, você o utiliza na maioria dos casos como qualquer outra unidade:

- Você pode colocá-lo em sua guarnição ou, se enviou um Agente para um espaço de Combate neste turno, você pode enviá-lo para o Conflito.
 - Depois, se ele estiver em sua guarnição ao enviar um Agente para um espaço de Combate, ele pode ser uma das “duas unidades no máximo” que você envia da sua guarnição.
- Ele é uma “Tropa” que vale 2 de força no Conflito.
- Quando o combate é resolvido e as recompensas distribuídas, ele volta para o seu estoque.

É o turno do Agente da Amanda, e ela envia um Agente para Serviço Obediente. Junto com os outros efeitos do turno dela, ela pode pagar 2 Solaris para adquirir e recrutar o Comandante Sardaukar do Serviço Obediente. Ela escolhe uma Habilidade de Comandante Sardaukar, Guiado, e a coloca no próprio estoque. Serviço Obediente não é um espaço de Combate, então ela coloca o Comandante Sardaukar na própria guarnição.



No próximo turno do Agente dela, Amanda envia um Agente para Angariar Apoio. Ela paga mais 2 Solaris para adquirir e recrutar o Comandante Sardaukar ali. Ela não pode escolher uma segunda habilidade Guiado como a nova Habilidade de Comandante Sardaukar dela, pois ela já tem uma, então ela pega a habilidade Prudente. Novamente, ela coloca o novo Comandante Sardaukar na guarnição dela.

Em um próximo turno do Agente, Amanda envia um Agente para Arrakina. Ela envia para o Conflito a tropa que foi recrutada nesse espaço, mais os dois Comandantes Sardaukar da guarnição dela.

Você não pode recrutar um Comandante Sardaukar do seu estoque pelos meios convencionais. Em vez disso, uma vez por turno (de Agente ou de Revelar), você pode **pagar 2 Solaris para recrutar um Comandante Sardaukar** do seu estoque, movendo-o para a sua guarnição (ou para o Conflito, se você enviou um Agente para um espaço de Combate neste turno). Você não escolhe outra Habilidade de Comandante Sardaukar nesse momento (pois você não está *adquirindo* o Comandante Sardaukar).

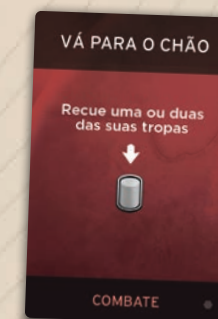
*É o turno do Agente do Bruno, e ele envia um Agente para Entregar Suprimentos. Ele paga 2 Solaris para recrutar o Comandante Sardaukar desse espaço e pega uma Habilidade de Comandante Sardaukar. Ele também tem outros dois Comandantes Sardaukar no próprio estoque. Ele decide pagar mais 2 Solaris para recrutar um deles. (Ele não pode pagar 4 Solaris para recrutar os dois, pois você só pode recrutar um Comandante Sardaukar do seu estoque por turno.) Ele não pega outra Habilidade de Comandante Sardaukar, pois ele não está **adquirindo** o Comandante Sardaukar do próprio estoque.*

HABILIDADES DE COMANDANTE SARDAUKAR

Enquanto você tiver qualquer quantidade de Comandantes Sardaukar no Conflito, os efeitos de **todas** as suas Habilidades de Comandante Sardaukar estarão ativos. Cada uma delas lhe dá um bônus ao realizar seu turno de Revelar ou força adicional ao resolver combate. Cada habilidade só funciona uma vez por rodada, mesmo que você tenha mais de um Comandante Sardaukar no Conflito.

Quando chega o turno de Revelar da Amanda, ela ganha 1 especiaria da habilidade Guiado. (Não 2, mesmo que ela tenha dois Comandantes Sardaukar no Conflito.)

Na fase de Combate, Amanda joga uma Carta de Intriga Vá para o Chão. Ela pode recuar um ou os dois Comandantes Sardaukar (pois eles são “Tropas”). Entretanto, se recuar os dois, ela não terá nenhum Comandante Sardaukar no Conflito, então não receberá a força extra pela habilidade Prudente.



OUTRAS NOVIDADES

ESPIÃO HÁ MUITO INFILTRADO



Este ícone lhe permite enviar um Espião usando as regras convencionais. Entretanto, você também pode ignorar os Espiões de quaisquer *oponentes* ao enviá-lo. (Você não pode alocar o Espião em um espaço onde você já tenha um Espião.)

Ao jogar Observadora de Arrakis durante o seu turno do Agente, você pode descartar uma carta para alocar um Espião; seja para um posto de observação desocupado ou um ocupado pelos Espiões de seus oponentes (mas não pelo seu).



COMANDO

Várias Cartas Imperiais possuem “Comando (6+)” em suas Caixas de Revelar. Em um turno de Revelar, você utiliza o efeito após a palavra-chave se gerar 6 de Persuasão ou mais.

Ao revelar Eu Acredito, se você gerar 6 de Persuasão ou mais durante esse turno de Revelar (incluindo o 1 na própria carta Eu Acredito), recrute duas tropas. (Sem alguma forma de enviá-las para o Conflito, você terá que enviá-las para sua guarnição.)



COMBATE



Este ícone (que já apareceu na expansão *IMORTALIDADE*) permite que você envie tropas para o Conflito como se tivesse enviado um Agente para um espaço de Combate: você pode enviar quantas unidades recrutar neste turno e até mais duas da sua guarnição. Mesmo se você tiver dois ou mais deste ícone no seu turno, você não pode enviar mais do que duas unidades da sua guarnição.

Ao revelar Táticas Disruptivas, se você optar por excluí-la, você pode enviar até duas unidades da sua guarnição para o Conflito. Se você recrutar alguma tropa durante este turno de Revelar, como com a carta Eu Acredito no exemplo anterior, você pode enviá-las também.



ÍCONE DE BATALHA CURINGA



Em *DUNA: IMPERIUM — UPRISING*, existia apenas um ícone de batalha curinga disponível, então as regras para o Fim de Jogo diziam que você combinaria esse ícone com um dos outros três em seu estoque. *LINHAGENS* adiciona outros ícones de batalha curinga, exigindo esclarecimentos:

Durante o Fim de Jogo, você pode combinar um ícone de batalha curinga com qualquer outro ícone de batalha em seu estoque — um dos três ícones de batalha padrão ou um segundo ícone de batalha curinga. Vire o par de cartas equivalentes para baixo e ganhe 1 Ponto de Vitória.

Ao final do jogo, Sérgio tem as cartas Propaganda e Tempestades no Sul no estoque dele. Ele pode combiná-las para ganhar 1 Ponto de Vitória, ou cada uma delas com um outro ícone de batalha padrão para ganhar 1 Ponto de Vitória por cada par.



MÓDULO TECNOLOGIA

LINHAGENS vem com uma miniexpansão chamada Módulo Tecnologia, que fornece acesso à tecnologia e às máquinas Ixianas. Você pode usá-la em uma partida com ou sem o Módulo CHOAM de *DUNA: IMPERIUM – UPRISING*, ou com *DUNA: IMPERIUM*.

COMPONENTES

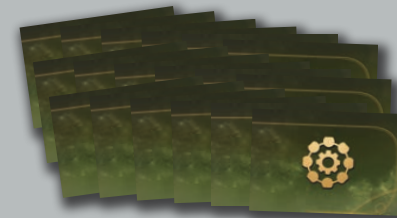


Tabuleiro da Embaixada Ixiana



2 Cartas Imperiais, 2 Cartas de Intriga e Kota Odax de Ix

As cartas adicionais possuem este símbolo.



18 Peças de Tecnologia

Utilizadas apenas em uma partida solo (veja as páginas 8-9)



4 Cartas da Casa Hagal e 1 Carta Rival

PREPARAÇÃO

Modifique sua preparação da seguinte forma:

A Coloque o tabuleiro da Embaixada Ixiana perto do tabuleiro de jogo.

Embaralhe as 18 peças de Tecnologia viradas para baixo, então divida-as em três pilhas de 6 peças. Coloque as pilhas nos três espaços do tabuleiro da Embaixada Ixiana, então vire para cima a peça do topo de cada pilha.

Em alguns casos, pode ser necessário excluir algumas peças de Tecnologia antes de embaralhar. Nesses casos, divida as três pilhas o mais igualmente possível.

Se estiver jogando sem o Módulo CHOAM, exclua Transportes CHOAM.

Se estiver jogando com o *DUNA: IMPERIUM* original em vez de *UPRISING*, exclua Análise Avançada de Dados, Armas Proibidas, Frota de Ornitópteros, Panóptico e Drones Espiões.



B Embaralhe as duas cartas de Intriga adicionais em seu Baralho de Intriga.



C Embaralhe as duas cartas Imperiais adicionais em seu Baralho Imperial.



D Um jogador pode escolher *Kota Odax de Ix* como Líder.



ADQUISIÇÃO DE PEÇAS DE TECNOLOGIA



O ícone **Adquirir Tecnologia** é a única forma de adquirir uma peça de Tecnologia. A principal maneira de fazer isso é mostrada no topo do tabuleiro da Embaixada Ixiana: durante um turno em que você envia um Agente para um espaço no tabuleiro, você pode adquirir **uma** peça de Tecnologia. Não há limite para a quantidade de peças de Tecnologia que um jogador pode ter.

Para adquirir uma peça de Tecnologia, escolha uma peça virada para cima no topo de qualquer uma das três pilhas, pague o custo em especiarias mostrado e coloque-a em seu estoque (visível para todos os jogadores). Por fim, vire para cima a próxima peça da pilha. (Se uma pilha se esgotar, então, pelo restante da partida, simplesmente haverá menos opções disponíveis ao adquirir uma peça de Tecnologia.)

Há duas formas de reduzir o custo de uma peça de Tecnologia, embora o custo nunca possa ser menor que 0.

Tabuleiro da Embaixada Ixiana. O Tabuleiro da Embaixada Ixiana oferece um desconto: se você tiver um assento no Alto Conselho, cada peça de Tecnologia lhe custará 1 especiaria a menos.

Desconto de Tecnologia. Este ícone aparece em algumas cartas. Ele permite que você adquira uma única peça de Tecnologia com desconto de 1 especiaria. Você pode combinar esse desconto com o desconto do tabuleiro da Embaixada Ixiana por ter um assento no Alto Conselho. (Mas você não pode combinar os descontos de dois ou mais desses ícones.)



É o turno do Agente do Bruno, e ele envia um Agente para o Alto Conselho (pagando os 5 Solaris necessários). Ele coloca o marcador de Conselheiro dele em um assento do Conselho. O Alto Conselho é um espaço no tabuleiro, então Bruno pode usar a Embaixada Ixiana para adquirir uma peça de Tecnologia. Como agora ele tem um assento no Alto Conselho, a peça de Tecnologia custa 1 especiaria a menos para ele. Ele paga 1 especiaria para adquirir a tecnologia Globos Luminosos e a coloca no próprio estoque. Isso imediatamente permite que ele ganhe uma influência à escolha dele. Pelo restante da partida, ele poderá olhar a carta do topo do próprio baralho a qualquer momento.

COMO UTILIZAR PEÇAS DE TECNOLOGIA

As peças de Tecnologia possuem uma variedade de habilidades que funcionam em momentos diferentes da partida: durante seu turno de Revelar, quando você vence um Conflito, ao final da partida e vários outros.



Uma habilidade com este ícone é utilizada em um dos seus turnos e pode ser utilizada apenas **uma vez por rodada** da partida. Ao usar uma dessas peças de Tecnologia, vire-a para baixo para indicar que ela foi utilizada. No começo da próxima rodada (durante a Fase 1: Começo da Rodada), vire-a para cima, indicando que você pode usá-la novamente.

Como Jogar o Módulo Tecnologia com a ASCENSÃO DE IX

Durante a preparação, você pode combinar o Módulo Tecnologia com a expansão *ASCENSÃO DE IX* para ter mais peças de Tecnologia. Divida todas as peças de Tecnologia embaralhadas o mais igualmente possível em três pilhas maiores.

Para usar apenas as peças de Tecnologia da *ASCENSÃO DE IX* (sem as outras partes dessa expansão), exclua Dispositivos Explosivos e Transportes de Tropas. Embaralhe as outras 16 peças de Tecnologia com as da expansão *LINHAGENS*.

Para usar **todos** os componentes da *ASCENSÃO DE IX*, não use o tabuleiro da Embaixada Ixiana de *LINHAGENS*. Em vez disso, coloque suas três pilhas de peças de Tecnologia no tabuleiro de *Ix*, como de costume. (Você pode usar *Negociação Tecnológica* para ganhar descontos, mas não há o desconto da Embaixada Ixiana por ter um assento no Alto Conselho.)

Se estiver jogando com todos os componentes da expansão *ASCENSÃO DE IX*, você não será capaz de colocar dois dos Comandantes Sardaukar na preparação, pois o tabuleiro da *CHOAM* cobrirá esses espaços. Em vez disso, coloque um Comandante Sardaukar no Encouraçado. Se estiver jogando uma partida para quatro jogadores, coloque o outro no espaço da *Negociação de Tecnologia* (caso contrário, devolva-o para a caixa do jogo).



ANATOMIA DA PEÇA DE TECNOLOGIA



- A** Custo em Especiaria
- B** Nome
- C** Efeito ao Adquirir
Você ganha este efeito uma vez, no momento em que adquire a peça. Nem todas as peças têm um.
- D** Habilidade
- E** Peça de Tecnologia Rival
(perto do ícone da expansão)
Um Rival em uma partida solo pode adquirir esta tecnologia. Veja mais detalhes na página 9.

ADIÇÕES ÀS PARTIDAS SOLO E COM DOIS JOGADORES

Um novo conjunto de regras rege como os Rivais interagem com os elementos de *LINHAGENS* em partidas solo ou para dois jogadores.

Se estiver jogando com o Módulo Tecnologia em uma partida solo, as regras da próxima página explicam como um Rival adquire peças de Tecnologia. Se estiver jogando uma partida para dois jogadores, ou se não estiver utilizando o Módulo Tecnologia, você pode ignorar a próxima página; tudo que você precisa saber está nesta página.

PREPARAÇÃO

As novas cartas de Rival adicionam mais opções para *DUNA: IMPERIUM — UPRISING*.

Você pode usar *Kota Odax de Ix* apenas se estiver jogando uma partida solo com o Módulo Tecnologia.

As 6 novas cartas da Casa Hagal são embaralhadas no baralho da Casa Hagal — mas são utilizadas apenas em casos específicos:

Use as 2 cartas *Sietch do Tuek* apenas se um jogador estiver jogando com o líder *Esmar Tuek*. (Essas cartas dão aos Rivais acesso a esse espaço no tabuleiro.)

Use as 4 cartas *Adquirir Tecnologia* apenas se estiver jogando uma partida solo com o Módulo Tecnologia. (Entretanto, não as utilize se estiver jogando com a expansão *ASCENSÃO DE IX*.)

ESCLARECIMENTOS



Quando um Rival aloca um Espião há Muito Infiltrado, ele aloca um Espião para um posto de observação de Facção da primeira Facção disponível na lista de prioridades de Facção dele (ignorando os espions dos oponentes).

Quando um Rival tiver que mover um Espião, ele o tratará como se estivesse alocando um novo Espião seguindo sua lista de prioridades (no primeiro posto de observação possível diferente daquele de onde o Espião foi removido). Se todos os outros postos de observação de Facção estiverem ocupados, o Espião será perdido.

Quando um Rival tiver que perder uma tropa, ele sempre optará por perder uma tropa comum antes de perder um Comandante Sardaukar, e perderá a tropa da guarnição (se possível) antes de perder uma do Conflito.

COMPONENTES ADICIONAIS PARA O JOGO



6 cartas da Casa Hagal

4 utilizadas apenas com o Módulo Tecnologia



6 cartas de Rival

1 utilizada apenas com o Módulo Tecnologia

COMANDANTES SARDAUKAR

Um Rival não adquirirá um Comandante Sardaukar do tabuleiro de jogo até que ele ganhe primeiro o Espadachim dele. Uma vez que ele tenha um Espadachim, o comportamento do Rival dependerá se você estiver jogando com a variante “Rivais Simplificados” para dois jogadores (descrita na página 4 do folheto dos Rivais em *UPRISING*).



Se você estiver jogando com os Rivais Simplificados:

- Quando um Rival enviar um Agente para um espaço no tabuleiro que tenha um Comandante Sardaukar, ele removerá esse Comandante Sardaukar do tabuleiro. (Devolva-o para a caixa do jogo.)

Se você NÃO estiver jogando com os Rivais Simplificados:

- Quando um Rival enviar um Agente para um espaço no tabuleiro que tenha um Comandante Sardaukar, se ele tiver ao menos 2 Solaris, ele gastará 2 Solaris para adquirir e recrutar o Comandante Sardaukar.
- Sempre que um Rival puder enviar tropas para o Conflito, ele enviará um Comandante Sardaukar antes de uma tropa comum.
- Os Rivais nunca obtêm Habilidades de Comandante Sardaukar. Em vez disso, cada Comandante Sardaukar vale 4 de força no Conflito. Porém, ao final de um Conflito, um Rival devolve todos os Comandantes Sardaukar dele no Conflito para a caixa do jogo (eles não serão utilizados novamente nesta partida).

Ao jogar a expansão *LINHAGENS* com *DUNA: IMPERIUM*, as cartas de Rival não são utilizadas. Em vez disso, dois dos novos Líderes podem ser jogados por um Rival em uma partida solo:



Esmar Tuek — Não coloque *Sietch do Tuek*. (Não há um jogador jogando com o Líder.) Quando este Rival ativa o Anel do Sinete dele, ele sempre opta por pegar uma especiaria bônus do espaço que tenha mais especiarias bônus (ou especiaria total, se houver um empate). Se não houver nenhuma especiaria bônus, ignore o Anel do Sinete dele.

Piter De Vries — Use o Anel do Sinete dele normalmente.

Para os Comandantes Sardaukar: em uma partida solo, um Rival se comporta como se você “NÃO estivesse jogando com os Rivais Simplificados” (acima); em uma partida com dois jogadores, um Rival usa as regras dos “Rivais Simplificados” (independentemente de ele ter ganhado o Espadachim dele).

RIVAIS E MÓDULO TECNOLOGIA NA PARTIDA SOLO

Ao usar o Módulo Tecnologia em uma partida solo, um Rival pode adquirir peças de Tecnologia, mas apenas aquelas marcadas com um pequeno ícone da Casa Hagal no canto inferior direito (perto do ícone da expansão *LINHAGENS*). Se **a qualquer momento** não houver nenhuma peça de Tecnologia virada para cima com esse ícone em nenhuma das pilhas, exclua a peça da maior pilha e revele uma nova. (Se várias pilhas estiverem empatadas como a maior, exclua a peça da pilha mais acima.)



Em uma **partida para dois jogadores**, seu Rival ignora totalmente as peças de Tecnologia. Nenhuma destas regras sobre as peças de Tecnologia se aplica.

Um Rival ignorará as peças de Tecnologia até ganhar o próprio Espadachim pela primeira vez. Uma vez que tenha um Espadachim, ele começa a acumular especiaria para peças de Tecnologia; ele não gastará 7 especiarias por um Ponto de Vitória, a menos que a Carta de Conflito atual seja uma Carta de Conflito III.

Quando a carta da Casa Hagal *Adquirir Tecnologia* é revelada no turno do Agente Rival, ele adquire a peça de Tecnologia mais cara possível, com 1 especiaria de desconto. (Em caso de empate, ele escolhe a peça de Tecnologia da pilha mais acima no tabuleiro da Embaixada Ixiana.) *Kota Odax de Ix* também pode adquirir tecnologia da mesma maneira, usando o Anel do Sinete dela.



Quando um Rival adquire uma peça de Tecnologia, ela geralmente funciona da mesma forma que funcionaria para um jogador convencional. Porém, algumas peças de Tecnologia precisam de esclarecimentos:

Baía de Entrega — Um Rival ignora o efeito ao Adquirir.

Baía de Entrega, Panóptico, Ala de Treinamento — Um Rival ganha os efeitos do turno de Revelar imediatamente após concluir o último turno do Agente dele a cada rodada. Para as peças que precisam de Comando, ele sempre recebe o bônus de Comando.

Cofre com Trava Genética, Globos Luminosos, Mensagens Autodestrutivas, Receptores Mecânicos — Um rival utiliza *apenas* os efeitos ao Adquirir. (Para o Cofre com Trava Genética, ele opta por comprar uma Carta de Intriga.)

Nave de Transporte Rápida — Um Rival virará esta peça na primeira vez que enviar um Agente para um espaço que não seja de Combate em uma rodada.

Drones Espiões — Um Rival virará esta peça durante o turno dele na primeira oportunidade a cada rodada, inclusive imediatamente ao adquirir a peça. Ele ganha 1 Solari ao virar a peça (ignorando o efeito de exclusão).

Partida solo com a *ASCENSÃO DE IX*:

Use as cartas apropriadas da Casa Hagal da *ASCENSÃO DE IX* para determinar quando um Rival adquirirá peças de Tecnologia. Lembre-se, um Rival ignorará as peças de Tecnologia se ele ainda não tiver um Espadachim.



ADIÇÕES PARA PARTIDAS COM SEIS JOGADORES

Estas modificações permitem que seis jogadores joguem com *DUNA: IMPERIUM — UPRISING*.

PREPARAÇÃO



Coloque cinco Comandantes Sardaukar no tabuleiro de jogo, um em cada um dos seguintes espaços: Apoio Militar, Entregar Suprimentos, Alto Conselho, Salão da Assembleia e Angariar Apoio. Coloque o sexto Comandante Sardaukar no espaço Sardaukar no tabuleiro do Imperador. Coloque o último Comandante Sardaukar no banco, como de costume.

Exclua as duas Habilidades de Comandante Sardaukar “Feroz”.

Por causa de sua interação incomum com os vermes da areia, **Liet Kynes não é recomendado** para uma partida de seis jogadores. Caso contrário, os Aliados podem escolher qualquer combinação entre Líderes novos e existentes.



Aliados recomendados para o Muad'Dib:

Chani
Duncan Idaho
Esmar Tuek

Aliados recomendados para Shaddam Corrino IV:

Conde Hasimir Fenring
Gaius Helen Mohiam
Piter De Vries

Líderes que poderiam estar em qualquer lado:

Timoneiro Y'rkoon
Kota Odax de Ix

COMANDANTES SARDAUKAR

A equipe do Muad'Dib não pode adquirir ou recrutar Comandantes Sardaukar. Em vez disso, quando Muad'Dib ou um dos aliados dele envia um Agente para um espaço no tabuleiro com um Comandante Sardaukar, ele pode gastar **2 especiarias** (não 2 Solaris) para comprar uma Carta de Intriga e depois remover esse Comandante Sardaukar da partida, devolvendo-o para a caixa do jogo. Eles não ganham nada por excluir o *Estandarte Sardaukar*.

Quando Shaddam adquire um Comandante Sardaukar, ele é recrutado para o seu próprio Aliado ativado. Esse Aliado escolhe uma Habilidade de Comandante Sardaukar para o próprio estoque. A partir de agora, o Comandante Sardaukar pertence a esse Aliado. Depois, quando for devolvido para o estoque, o Aliado deverá pagar para recrutá-lo em um dos próprios turnos; Shaddam não pode pagar para recrutá-lo.

ESCLARECIMENTOS

O Comandante de uma equipe só pode receber o marcador de Aliança do próprio tabuleiro pessoal; apenas assim ele pode concluir o contrato “Forme uma Aliança”.

Ao jogar com o Módulo Tecnologia:

Frota de Ornitópteros — Como um Comandante não pode colocar uma Carta de Conflito no próprio estoque, ele não terá ícones de batalha para fazer uso desta Tecnologia.

Lâminas de Plastaço, Alto Comando Sardaukar — A equipe do Muad'Dib pode adquirir essas peças de Tecnologia. (Eles se beneficiam dos efeitos ao Adquirir.) Se Shaddam tiver alguma dessas peças, ele só poderá utilizá-la ao adquirir um Comandante Sardaukar (porque, depois disso, ela pertencerá ao Aliado ativado dele).

CRÉDITOS

DIRE WOLF DIGITAL

Design e Desenvolvimento do Jogo

Paul Dennen,
Phil Amylon, Andy Clautice, Caleb Vance

Produtor Executivo

Scott Martins

Direção de Arte

City Brooks, Nate Storm

Design Gráfico

Leah Falin, Julianne Stone

Ilustração das Cartas

Derek Herring, Kenan Jackson, Raul Ramos

Produção

Evan Lorentz

Desenvolvimento Adicional do Jogo

Corey Burkhardt, Justin Cohen, Kevin Spak, Jay Treat

GALE FORCE 9

Produtor & Gerente da Marca

Joe LeFavi
Genuine Entertainment

Coprodutor

John-Paul Brisigotti

ASMODEE

Gestão de Projeto

Matheus Passeri

Gestão Editorial

Felipe Godinho e Mateus Ornellas

Tradução

João José Góis

Revisão

Luis Perdomo e Fábio Gullo

Diagramação

Tati Hapanchuk

www.asmodee.com.br

Agradecimentos especiais a todos os envolvidos na criação deste jogo:

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

Nossos parceiros na Legendary Entertainment

Todos os incríveis membros da equipe da Dire Wolf Digital e os amigos e familiares deles, que nos ajudaram a testar *DUNA: IMPERIUM*.

E a Frank Herbert, autor e criador do universo de *Duna*,
por ter inspirado a todos nós com sua visão e imaginação singulares.



asmodee



LEGENDARY



Publicado por: Dire Wolf Digital


© 2026 Dire Wolf Digital, Inc. Todos os direitos reservados

DUNA: IMPERIUM – UPRISING é publicado sob autorização da Gale Force Nine, uma companhia do Battlefront Group.

DUNA © 2026 Legendary. Todos os direitos reservados.

GUIA DE ÍCONES E TERMOS



Adquirir Tecnologia— Você pode adquirir **uma** peça de Tecnologia virada para cima do topo de qualquer pilha no tabuleiro da Embaixada Ixiana. Pague o custo em especiaria,, coloque a peça em seu estoque e revele a próxima peça da pilha. (O tabuleiro da Embaixada Ixiana lhe dá essa opção cada vez que você envia um Agente para um espaço  no tabuleiro.)



Esta versão do ícone Adquirir Tecnologia lhe dá um desconto de 1 especiaria.



Linhagens — Este ícone aparece no canto inferior direito dos componentes desta expansão. Ele é meramente para referência.



Combate —Você pode enviar tropas para o Conflito neste turno como se tivesse enviado um Agente para um espaço de Combate.

Comando (6+) — Você pode usar este efeito apenas em um turno de Revelar em que você tenha gerado 6 de Persuasão ou mais.



Descarte uma carta à sua escolha da sua mão. (Nesta e em qualquer outra ocasião em que você seja instruído a descartar uma carta, não pode ser uma Carta de Intriga, a menos que isso seja especificado.)



Vire para baixo esta peça de Tecnologia para usar a habilidade dela. Vire-a para cima no começo da próxima rodada. (Você pode usá-la apenas uma vez por rodada.)



Peça de Tecnologia Rival — Utilizada apenas em uma partida solo com o Módulo Tecnologia, isto marca uma peça de Tecnologia que um Rival pode adquirir. Veja mais detalhes na página 9.



Espião há Muito Infiltrado — Envie um Espião; você pode ignorar os Espiões de qualquer *oponente* ao fazê-lo.



Módulo Tecnologia — Isto marca uma carta utilizada apenas em uma partida com o Módulo Tecnologia. Veja mais detalhes nas páginas 6 e 7.



Exclua uma Carta de Intriga à sua escolha da sua mão.



Intriga Distorcida — Isto marca uma Carta de Intriga utilizada apenas ao jogar com o Líder Piter de Vries.

ESCLARECIMENTOS

Chani — Na preparação, coloque o marcador de Táticas na trilha impressa no Líder, no espaço correspondente à quantidade de jogadores. Quando o marcador chegar ao espaço mais à direita, reinicie, colocando-o de volta no espaço onde ele iniciou.

Se você perder ou recuar tropas suficientes para que ultrapassasse o fim da trilha de Táticas, você ainda reinicia no espaço inicial (e não avança pelas tropas extras).

Conde Hasimir Fenring — Você não ganha Solari ao excluir uma Carta de Intriga.

Esmar Tuek — Na preparação, coloque o espaço do tabuleiro Sietch do Tuek perto do tabuleiro de jogo. Esse é um espaço de Fabricante no tabuleiro e acumula especiarias de acordo.

Com seu *Anel do Sinete*, você pode colocar uma especiaria bônus no Sietch do Tuek e então ganhá-lo utilizando o Agente que enviou para lá (tudo no mesmo turno).

Armas Proibidas — Para esta Tecnologia, se você escolher a opção que fornece 3 de força, você deverá perder um de Influência com uma Facção na qual você tenha ao menos um de Influência (se possível).

Frota de Ornitópteros — Cada ícone de batalha que você tiver, incluindo os ícones de batalha curinga, devem ser tratados como se fossem um Ornitóptero em vez disso. Isso pode fazer com que você imediatamente combine ícones de batalha ao adquiri-la. As cartas de Intriga *Dagacris* e *Rato-Canguru* não podem ser utilizadas para ganhar um Ponto de Vitória enquanto você tiver esta Tecnologia.

Timoneiro Y'rkoon — Você pode olhar suas cartas de Navegação viradas para baixo a qualquer momento. Ao perder e recuperar Influência, pode ser que você alcance o espaço 2 de Influência com a mesma Facção mais de uma vez, jogando uma Carta de Navegação a cada vez.