

DUNA

IMPERIUM

CARTAS DA CASA HAGAL – PARTIDAS SOLO & 2 JOGADORES

As cartas da Casa Hagal são utilizadas para controlar oponentes automatizados (a partir daqui chamados de "Rivais") que competem contra você em partidas solo e com 2 jogadores. Esses Rivais enviam Agentes para ocupar espaços no tabuleiro e disputam os Conflitos recrutando e enviando tropas.

Os Rivais são afetados por cartas e espaços no tabuleiro que afetam os oponentes (ou "jogadores"), se eles tiverem os recursos especificados.

Quer aprimorar sua experiência com o *DUNA: IMPERIUM*?
Veja o aplicativo Dire Wolf Game Room para o seu PC, smartphone ou tablet. Você pode utilizá-lo no lugar das cartas físicas da Casa Hagal para agilizar sua partida!

AGENTES

Na Fase 2: Turnos do Jogador, um Rival realizará Turnos do Agente mas não realizará Turnos de Revelar.

Quando um Rival realizar um Turno do Agente, revele a carta do topo do baralho da Casa Hagal. Essa carta enviará um Agente ao espaço revelado no tabuleiro, desde que esse espaço esteja desocupado. Se o espaço estiver ocupado, ignore a carta e continue revelando cartas até que um espaço desocupado seja revelado.

Se o baralho da Casa Hagal ficar vazio (ou se a carta Reembaralhar for revelada), imediatamente reembaralhe as cartas da Casa Hagal para criar um novo baralho.

Quando um Rival enviar um Agente a um espaço no tabuleiro, ignore todos os custos e efeitos normais desse espaço. Em vez disso, ele só recebe os efeitos indicados em sua carta revelada:



O Rival avança na Trilha de Influência indicada. Ele não ganha nenhum bônus de uma Trilha de Influência, mas ele fará uma Aliança com a Facção se for possível.



O Rival usa a habilidade do Anel do Sinete no Líder dele. (Só em Partidas Solo.)



O Rival recruta uma tropa do estoque dele por cada ícone indicado. Se a carta revelada for de um espaço de Combate, ele envia as tropas ao Conflito. Caso contrário, ele as coloca na própria guarnição.

Sempre que um Rival enviar um Agente para um espaço de Combate, ele também envia até duas tropas da guarnição dele (se disponíveis) ao Conflito. Faça isso mesmo se a carta em si não tiver recrutado nenhuma tropa (por exemplo: uma carta Minerar Especiaria).

Cartas Minerar Especiaria

Se a carta revelada for uma carta Minerar Especiaria, siga as instruções na carta. Se a carta enviar um Agente Rival para minerar especiaria, remova quaisquer especiarias bônus do espaço. (em uma partida de 2 jogadores, as coloque no banco. Ao jogar Solo, siga as regras da Partida Solo para Minerar Especiaria).



COMBATE

Quando a Fase 3: Combate começar, cada Rival que tiver ao menos uma tropa no Conflito receberá um bônus de Combate. Na ordem de turno, revele a carta do topo do baralho da Casa Hagal. (Se você revelar a carta Reembaralhar, siga as instruções para reembaralhar o baralho e revele uma nova carta). Ignore tudo na carta revelada, exceto os ícones de espada na parte de baixo. Avance o marcador de Combate do Rival na trilha de Combate pelo número de espadas reveladas. Os jogadores podem agora jogar Cartas de Intriga antes de resolver o Combate.

PARTIDAS COM 2 JOGADORES

Em uma partida com 2 jogadores, um terceiro, o jogador Rival, a Casa Hagal, competirá contra você e seu oponente, atrapalhando o seu jogo. Ele segue suas próprias regras. Ele não coleta recursos, constrói um baralho, ganha recompensas nem Pontos de Vitória. Contudo, ele usa as cartas da Casa Hagal como descrito anteriormente, enviando Agentes para ocupar espaços no tabuleiro e competindo nos Conflitos ao recrutar e enviar tropas.

PREPARAÇÃO

Escolha uma cor para a Casa Hagal. Coloque um dos cubos dela em cada um dos espaços abaixo das Trilhas de Influência das quatro Facções. Coloque o restante dos cubos no estoque da Casa. **Ela começa sem nenhuma tropa em sua guarnição.**

Remova do baralho da Casa Hagal as três cartas Arrakina marcadas com "1J" no canto superior direito. Embaralhe as cartas restantes e coloque-as junto com os três Agentes da Casa Hagal perto do estoque dela.

DURANTE O JOGO

Após cada Turno do Agente do Primeiro Jogador, a Casa Hagal age, desde que ela tenha um Agente sobrando em seu estoque. (Use o método descrito anteriormente). O número de turnos que a Casa Hagal realiza em cada rodada varia, pois ela age após o Primeiro Jogador. Por exemplo, se um jogador tiver um Espadachim e o outro não, ela pode realizar três turnos em uma rodada e dois turnos na próxima.

Como a Casa Hagal não pode ganhar recompensas de um Conflito, ela nunca pode assumir o controle de um espaço no tabuleiro. Contudo, se ela ganhar um Conflito por um espaço no tabuleiro atualmente controlado por outro jogador, remova o marcador de Controle desse jogador.

PARTIDA SOLO

Em uma partida Solo, você enfrenta **dois** Rivais que (de novo) não seguem as regras normais de jogo. Nenhum deles constrói um baralho, mas eles possuem outras vantagens poderosas e compartilham o seu objetivo: ganhar o favor das mais poderosas facções do Imperium e controlar o comércio de especiaria em Arrakis! Se algum deles alcançar 10 Pontos de Vitória ou mais, ele ativará o fim do jogo—e eles podem ganhar de você!

PREPARAÇÃO

Selecione um nível de dificuldade da tabela à direita.

Escolha dois Líderes, um para cada Rival. Durante o jogo, esses Rivais usarão somente a habilidade do Sinete em seus Líderes, ignorando a habilidade à esquerda. Seus Rivais não podem jogar Paul Atreides ou Helena Richese. (Para a sua primeira partida solo, recomendamos o Conde Memnon Thorvald e o Glossu “A Fera” Rabban).

Escolha uma cor para cada Rival. Coloque um dos cubos deles em cada um dos espaços abaixo das Trilhas de Influência das quatro Facções. Coloque o número de tropas em suas respectivas guarnições de acordo com a dificuldade escolhida; o restante fica no estoque. Coloque dois dos Agentes deles nos respectivos estoques e insira os Espadachins (terceiros Agentes) dos dois Rivais *no meio* do baralho de Conflito, colocando o número exato de cartas em cima deles como indicado pela dificuldade escolhida.

Remova do baralho da Casa Hagal todas as cartas marcadas com “2J” no canto superior direito (a carta Reembaralhar e três cartas Arrakina). Embaralhe as cartas restantes e coloque o baralho perto dos seus Rivais.

Se sua dificuldade pedir, coloque um marcador de 5 Solaris no espaço Mentat. Isso significa que, nesta partida, esse espaço no tabuleiro custa 5 Solaris em vez de 2!

Você e seus Rivais começam com 1 água cada um, mais quaisquer recursos extras indicados na dificuldade escolhida.

O Rival à sua esquerda recebe o marcador de Primeiro Jogador.

Dificuldade

Mudanças na preparação de acordo com o nível de dificuldade escolhido:

	Mercenário (Novato)	Sardaukar (Veterano)	Mentat (Expert)
Seus Recursos Iniciais Extras	1 Solari 1 Especiaria	—	—
Marcador de 5 Solaris no Espaço Mentat	Não	Sim	Sim
Tropas Guarnecidas Iniciais do Rival	—	3	3
Cartas de Conflito Em Cima dos Espadachins Rivais	5	4	3
Recursos Iniciais Extras do Rival	—	1 Carta de Intriga	1 Carta de Intriga

Kwisatz Haderach (Expert+): Você também não pode ganhar um Espadachim.

TURNOS DOS RIVAIS

Durante a Fase 2: Turnos do Jogador, cada um dos seus Rivais realiza Turnos do Agente após você, desde que tenham um Agente restante nos estoques deles. (Use o método descrito anteriormente).

Quando um Rival usar Minerar Especiaria para enviar um Agente a um espaço no tabuleiro, ele ganha todas as especiarias de lá (base e bônus). Coloque todos os recursos acumulados no estoque do Rival.

Um Rival ganha Pontos de Vitória dos Conflitos e das Trilhas de Influência das Facções, tanto por alcançar 2 de Influência quanto por ter um marcador de Aliança. (Ele não recebe o bônus por alcançar 4 de Influência).

COMBATE

Além dos Pontos de Vitória, os Rivais ganham as outras recompensas de primeiro e segundo lugar dos Conflitos, mesmo as coisas que eles normalmente não ganhariam dos espaços no tabuleiro:

Eles ganham Solari, Especiaria, Água e Cartas de Intriga. Coloque-os no estoque do Rival (para serem gastos como indicado abaixo).

Eles ganham o Controle dos espaços no tabuleiro, colocando um marcador de Controle na bandeira abaixo do espaço. Nos turnos futuros, eles ganham o bônus de Controle sempre que você ou um Rival enviar um Agente para lá. Eles também recebem o bônus defensivo de uma tropa se um Conflito por esse espaço no tabuleiro for revelado posteriormente.

Eles ganham o Mentat e o utilizam como um Agente durante a próxima rodada.

Gastando Recursos

A qualquer momento, quando um Rival tiver os recursos indicados, ele os gastará para ganhar um Ponto de Vitória.



REGRAS ADICIONAIS PARA OS RIVAIS

Espadachins — Quando você revela a Carta de Conflito acima dos Espadachins Rivais, seus Rivais imediatamente recebem o terceiro Agente; eles o utilizarão na rodada atual e pelo restante do jogo.

Escolhas — Sempre que um Rival tiver uma escolha sobre o ganho de Influência, ele escolhe a Facção na qual tem menos Influência. Em caso de empate (ou quando a escolha não envolve Influência), você decide pelo Rival.

Monopolize o Mercado — Para os fins desta Carta de Intriga, trate cada Rival como se ele tivesse duas cartas A Especiaria Deve Fluir. (Você precisará ter três para ganhar 2 Pontos de Vitória).

Envio de Tropas no Expert — Quando você joga na dificuldade Expert, seus Rivais são mais seletivos na hora de enviar tropas para um Conflito. Ao lutar por uma carta de Conflito I ou II, um Rival não enviará tropas se ele já estiver na frente por duas ou mais tropas (mantendo-as na guarnição dele em vez disso). Por uma carta de Conflito III, um Rival enviará todas as tropas que puder em cada oportunidade.