

Д Ю Н А

И М П Е Р И Я

КРОВНЫЕ УЗЫ



СОСТАВ ИГРЫ



32 карты Империи

(включая 5 карт только для мини-дополнения «КООАМ» и 2 карты только для мини-дополнения «Технологии»)



18 карт интриг

(включая 1 карту только для мини-дополнения «КООАМ» и 2 карты только для мини-дополнения «Технологии»)



9 планшетов лидеров

(включая 1 планшет только для мини-дополнения «Технологии»)



2 карты конфликта

1 карта конфликта уровня I
1 карта конфликта уровня II



Сардаукары — одни из самых грозных бойцов Известной Вселенной, чья жестокость может сравниться только с их преданностью Императору. Император может выделить несколько отрядов под управлением командиров сардаукаров тому, кто заплатит лучшую цену...



Командиры сардаукаров

7 пластиковых фигурок,
7 деревянных кубиков

Используйте только один тип компонентов



14 жетонов навыков командиров сардаукаров

УНИКАЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ



10 карт навигации
для Навигатора И'ркуна



Жетон ячейки «Сьетч Туека»
для Эсмара Туека



Фишка тактики
для Чани

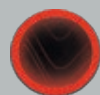


12 карт изощрённых интриг

для Питера де Вриза
(они отмечены его изображением)



МИНИ-ДОПОЛНЕНИЕ «КООАМ»



Если вы играете с мини-дополнением «КООАМ» из коробки «Дюна. Империя. Восстание», добавьте следующие компоненты при подготовке.

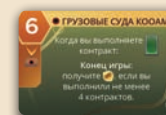


5 карт Империи
(замешайте
в колоду Империи)

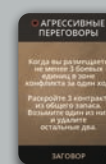


8 жетонов контрактов
(замешайте
в стопку контрактов)

Если вы также играете
с мини-дополнением
«Технологии» (с. 6–7)

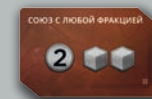


Грузовые суда КООАМ
(замешайте
в стопку технологий)

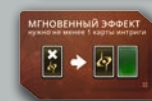


Агрессивные переговоры
(замешайте в колоду интриг)

Контракт с указанием «Союз с любой фракцией» выполняется, когда вы берёте новый жетон союза (жетоны, которые были у вас на момент получения контракта, не учитываются).



Вы не можете взять новый контракт с указанием «Мгновенный эффект», если у вас нет карт интриг.



Чтобы включить в игру мини-дополнение «Технологии», изучите дополнительные правила на с. 6–7.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Чтобы добавить дополнение «Кровные узы» к игре «Дюна. Империя. Восстание», внесите описанные ниже изменения в процесс подготовки:

1 Решите, какие компоненты вы будете использовать для обозначения командиров сардаукаров: деревянные кубики или пластиковые фигурки. Используйте все 7 компонентов только одного типа.

Поместите по 1 командиру сардаукаров в следующие 5 ячеек: «Сардаукары», «Верная служба», «Снабжение», «Высший Совет» и «Поиск поддержки». Убедитесь, что в этих ячейках достаточно места для размещения агентов.

Если вы играете вчетвером, поместите шестого командира сардаукаров в ячейку «Зал собраний» (в ином случае уберите его в коробку).

Последнего командира сардаукаров поместите рядом с полем (он нужен для эффекта карты Империи «Знамя сардаукаров»).

2 Перемешайте 14 жетонов навыков командиров сардаукаров, сформируйте стопку и положите её рядом с полем лицевой стороной вниз. Выложите в ряд 4 жетона лицевой стороной вверх.



3 Добавьте новые карты конфликта.

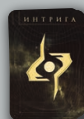
Колода конфликта при этом составляется по-прежнему: сверху **1 карта конфликта уровня I**, затем **5 карт конфликта уровня II** и **4 карты конфликта уровня III** внизу.



Остальные карты конфликта уберите в коробку, не смотря на них.

4 Добавьте следующие новые карты:

Замешайте 15 карт интриг в колоду интриг.

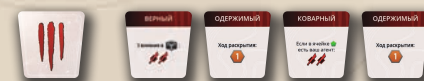


Замешайте 25 карт Империи в колоду Империи (перед формированием рынка Империи).

Перед тем как выбирать лидеров, добавьте 8 новых планшетов. В партии могут участвовать и базовые, и новые лидеры.



2



Изменения для одиночной игры и партии с 2 участниками описаны на с. 8–9.

Изменения для партии с 6 участниками описаны на с. 10.

Чтобы добавить дополнение «Кровные узы» к базовой версии «Дюна. Империя»:



На этапе 1 поместите по 1 командиру сардаукаров в следующие 5 ячеек: «Сговор», «Богатство», «Свёрнутое пространство», «Высший Совет» и «Сбор войск».

Если вы играете вчетвером, поместите шестого командира сардаукаров в ячейку «Зал выступлений» (в ином случае уберите его в коробку).

На этапе 2 уберите в коробку оба жетона навыков командиров сардаукаров «Свирепый».

На этапе 3 не добавляйте новые карты конфликта.

На этапе 4 не добавляйте компоненты мини-дополнения «КООАМ», а также следующие компоненты:

- **5 карт интриг:** «Ложные приказы», «Контроль над Арракисом», «Источник внутри», «Рябь на песке», «Спящий агент».
- **7 карт Империи:** «Наблюдатель», «Устранение союзников», «Священная война», «Подготовка разведчика» (2), «Указующий путь», «Тайный совет».
- **3 планшета лидеров:** «Граф Хасимир Ферринг», «Гайя-Елена Мохийам», «Лиет Кинес».

Если один из игроков выбрал лидера «Навигатор И'ркун», уберите в коробку карту навигации с символом отправки и возвращения шпиона.

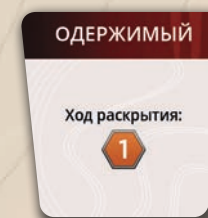
КОМАНДИРЫ САРДАУКАРОВ

В дополнении «Кровные узы» игроки могут использовать боевые единицы нового типа. Это командиры сардаукаров.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМАНДИРОВ САРДАУКАРОВ

Если в свой ход вы отправили агента в ячейку с командиром сардаукаров, вы **можете** потратить 2 солярия, чтобы **купить**, а затем сразу **нанять** эту боевую единицу (это считается необязательным *эффектом* ячейки: вы можете отправить агента, но при этом не тратить 2 солярия и не покупать командира сардаукаров, а также можете выбрать, когда его купить: до или после применения основного эффекта ячейки или карты).

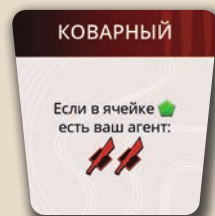
Когда вы **покупаете** командира сардаукаров, вы сразу получаете и жетон навыка командира сардаукаров. Выберите один из открытых жетонов и положите его в свой запас лицевой стороной вверх (другие игроки могут рассмотреть эти жетоны в любое время). Вы не можете взять жетон навыка командира сардаукаров, копия которого у вас уже есть. Взяв жетон навыка командира сардаукаров, сразу раскройте и выложите новый из стопки.



Наняв командира сардаукаров, вы можете использовать его, как обычную боевую единицу (с несколькими исключениями):

- Наняв командира сардаукаров, разместите его в гарнизоне. Или, если вы отправили агента в ячейку конфликта, вы можете сразу разместить этого командира сардаукаров в зоне конфликта.
- Если командир сардаукаров в гарнизоне, а вы отправили агента в ячейку конфликта, этот командир сардаукаров может быть одной из двух боевых единиц, которые можно разместить в зоне конфликта по обычным правилам.
- Командир сардаукаров считается «отрядом» и в сражении добавляет 2 единицы боевой силы.
- После сражения и получения наград командир сардаукаров возвращается в ваш запас.

В свой ход Алёна отправляет агента в ячейку «Верная служба». В дополнение к прочим эффектам она также платит 2 солярия, чтобы купить и нанять командира сардаукаров из этой ячейки. «Верная служба» не является ячейкой конфликта, поэтому Алёна размещает командира сардаукаров в гарнизоне. Также она выбирает жетон навыка командира сардаукаров «Одержимый» и кладёт его в свой запас.



В свой следующий ход Алёна отправляет агента в ячейку «Поиск поддержки». Там тоже есть командир сардаукаров, и она снова платит 2 солярия, чтобы его купить и нанять. Алёна не может выбрать ещё 1 жетон навыка командира сардаукаров «Одержимый», ведь у неё уже есть такой, и поэтому выбирает жетон навыка командира сардаукаров «Коварный». Она снова не может разместить командира сардаукаров в зоне конфликта и поэтому размещает его в своём гарнизоне.

Наконец, в последующий ход Алёна отправляет агента в ячейку «Арракин». Она размещает в зоне конфликта отряд, нанятый в этой ячейке, а также 2 командиров сардаукаров из своего гарнизона.

Вы не можете переместить командира сардаукаров из запаса в гарнизон или в зону конфликта по обычным правилам. Вместо этого 1 раз в ход (будь то ход агента или ход раскрытия) **вы можете заплатить 2 солярия, чтобы нанять командира сардаукаров** и переместить его из своего запаса в гарнизон (или в зону конфликта, если вы в этот ход отправили агента в ячейку конфликта). Делая это, вы не выбираете новый жетон навыка командира сардаукаров, ведь вы не *покупаете* ещё одного командира сардаукаров, а только используете полученного ранее.

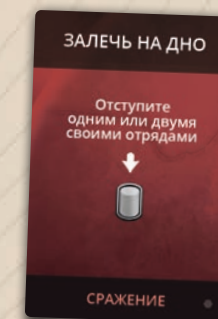
*В свой ход Борис отправляет агента в ячейку «Снабжение». Он платит 2 солярия, чтобы получить и нанять командира сардаукаров, и выбирает жетон навыка командира сардаукаров. При этом в его запасе есть ещё 2 командира сардаукаров. Он платит ещё 2 солярия, чтобы нанять одного из них и переместить в гарнизон (это можно делать 1 раз в ход, поэтому он не мог заплатить 4 солярия сразу за 2 командиров сардаукаров). При этом он не выбирает ещё 1 жетон навыка командира сардаукаров, ведь этого командира сардаукаров он не **купил**, а просто переместил из запаса в гарнизон.*

ЖЕТОНЫ НАВЫКОВ КОМАНДИРОВ САРДАУКАРОВ

Пока в зоне конфликта есть не менее 1 вашего командира сардаукаров, действуют эффекты **всех** жетонов навыков командиров сардаукаров в вашем запасе. Эти жетоны дают бонусы в ход раскрытия или добавляют боевую силу в сражении. Каждый жетон даёт свой бонус только 1 раз в раунд, даже если в зоне конфликта несколько ваших командиров сардаукаров.

В свой ход раскрытия Алёна получает 1 Пряность благодаря жетону навыка командира сардаукаров «Одержимый» (у неё 2 командира сардаукаров в зоне конфликта, но эффект жетона всегда применяется только 1 раз).

В фазе сражения Алёна разыгрывает карту интриги «Залечь на дно». Она может отступить одним или обоими командирами сардаукаров (в этом контексте они считаются «отрядами»). Если она отступит обоими, в зоне конфликта не останется её командиров сардаукаров, и она не получит бонусную боевую силу с жетона навыка командира сардаукаров «Коварный».



ПРОЧИЕ ИГРОВЫЕ НОВОВВЕДЕНИЯ

ШПИОН ПОД ПРИКРЫТИЕМ



Этот символ означает, что вы можете либо поместить фишку шпиона по обычным правилам, либо отправить шпиона в наблюдательный пункт, уже занятый шпионом(-ами) *другого(-их)* игрока(-ов) (то есть нельзя отправлять шпиона туда, где уже есть ваш шпион).

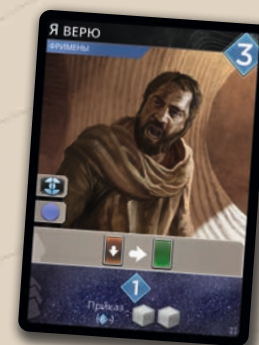
Разыгрывая карту Империи «Наблюдатель» в свой ход агента, вы можете сбросить карту, чтобы отправить шпиона либо в незанятый наблюдательный пункт, либо в наблюдательный пункт, занятый шпионом(-ами) другого(-их) игрока(-ов) (но не вашим шпионом).



ПРИКАЗ

На некоторых картах Империи есть новый эффект раскрытия: «Приказ (6+)». Он применяется, если в этот ход раскрытия вы набрали не менее 6 очков убеждения.

Если при раскрытии карты «Я верю» у вас есть не менее 6 очков убеждения (учитывая 1 очко убеждения на самой этой карте), вы нанимаете 2 отряда. Если у вас нет возможности переместить их сразу в зону конфликта, поместите их в гарнизон.



КОНФЛИКТ



Этот символ (ранее он уже появлялся в дополнении «Бессмертие») позволяет вам разместить боевые единицы в зоне конфликта, как если бы вы отправили агента в ячейку конфликта, по обычным правилам: любые боевые единицы, которые вы получили в этот ход, и ещё до 2 из гарнизона. Даже если вы активировали несколько символов конфликта (например, с карты и с ячейки), это не увеличивает количество боевых единиц, перемещаемых из гарнизона.

Если при раскрытии карты «Дезорганизация противника» вы решите удалить её, то сможете переместить до 2 боевых единиц из гарнизона в зону конфликта. Если при раскрытии вы тем или иным образом получите боевые единицы (например, по эффекту карты «Я верю» в предыдущем примере), вы также сможете разместить их в зоне конфликта.



УНИВЕРСАЛЬНЫЙ БОЕВОЙ СИМВОЛ



В игре «Дюна. Империя. Восстание» универсальный боевой символ есть только на 1 карте конфликта. В дополнении «Кровные узы» тоже есть карты конфликта с универсальным боевым символом, поэтому необходимо пояснение.

Когда наступает конец игры, вы можете составить пару из универсального боевого символа и любого другого боевого символа на вашей открытой карте конфликта или задачи в личном запасе — это может быть крис, кенгуровая мышь, орнитоптер или другой универсальный боевой символ. Переверните обе карты и получите 1 ПО.

В конце игры в запасе Семёна есть карты конфликта «Пропаганда» и «Южные бури» с универсальным боевым символом. Он может составить пару из них, чтобы получить 1 ПО, или составить 2 пары из каждой отдельной такой карты и карты с обычным боевым символом, а затем получить по 1 ПО за каждую пару.



МИНИ-ДОПОЛНЕНИЕ «ТЕХНОЛОГИИ»

В дополнение «Кровные узы» входит мини-дополнение «Технологии», которое открывает доступ к устройствам и технологиям планеты Икс. Вы можете использовать его отдельно от мини-дополнения «КООАМ» или вместе с ним. Также оно сочетается с базовой версией игры «Дюна. Империя» и его дополнениями.

КОМПОНЕНТЫ



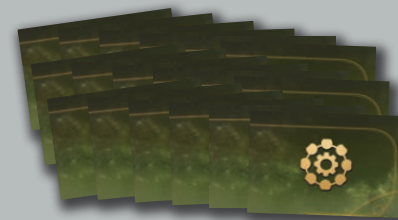
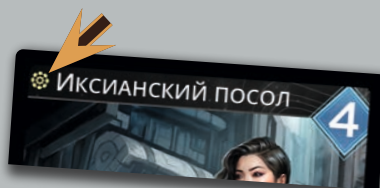
Планшет иксианского посольства



2 карты Империи,
2 карты интриг

Планшет лидера Коты Одакс

На картах есть символ
мини-дополнения.



18 жетонов технологий

Используются только
в одиночной игре (см. с. 8–9)



4 карты Дома Хагаль
и 1 карта оппонента

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите подготовку к игре со следующими изменениями:

А Положите планшет иксианского посольства рядом с игровым полем.

Перемешайте все 18 жетонов технологий и разложите их лицевой стороной вниз на 3 стопки по 6 жетонов. Положите стопки в 3 ячейки на планшете иксианского посольства и переверните верхний жетон каждой стопки.

Иногда определённые жетоны технологий не участвуют в подготовке. В таком случае поделите жетоны технологий между стопками настолько поровну, насколько возможно.

Если вы играете без мини-дополнения «КООАМ», уберите жетон «Грузовые суда КООАМ».

Если вы хотите добавить это мини-дополнение к базовой версии игры «Дюна. Империя», уберите следующие жетоны: «Продвинутый анализ», «Запрещённое оружие», «Флот орнитоптеров», «Паноптикум» и «Дроны-шпионы».



Б Замешайте 2 карты интриг из мини-дополнения в колоду интриг.



В Замешайте 2 карты Империи из мини-дополнения в колоду Империи.




Г Помимо прочих, можно выбрать лидера Коту Одакс.



ПОКУПКА ТЕХНОЛОГИЙ



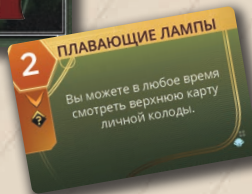
Действия с символом **покупки технологии** — единственный способ взять жетон технологии. Чаще всего для этого вы будете отправлять агента в ячейки с символом  (напоминание об этом есть на планшете иксианского посольства). Каждый раз, когда вы делаете это, вы можете купить **1** жетон технологии с планшета иксианского посольства. У вас может быть любое количество таких жетонов.


Чтобы купить жетон технологии, выберите раскрытый жетон из любой стопки на планшете иксианского посольства, оплатите указанную стоимость в Пряности и положите этот жетон в свой запас лицевой стороной вверх (все игроки могут рассматривать жетоны технологий друг друга). Затем раскройте верхний жетон той стопки, откуда вы взяли жетон. Если в какой-либо стопке кончились жетоны, вам придётся выбирать технологии из других стопок.

Есть два способа уменьшить стоимость жетона технологии. При этом стоимость не может опуститься ниже 0.

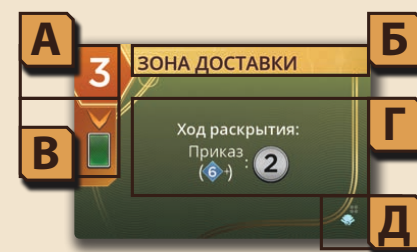
Бонус планшета иксианского посольства. Если вы занимаете место в Высшем Совете, стоимость покупки любой технологии для вас уменьшается на 1 Пряность.

Скидки. Если в левом верхнем углу символа есть обозначение «-1», стоимость покупки технологии уменьшается на 1 Пряность на этот раз. Нельзя складывать скидки с нескольких символов покупки технологии, но можно суммировать эту скидку со скидкой, которую даёт вам место в Высшем Совете.



В свой ход Борис отправляет агента в ячейку «Высший Совет» (заплатив за это 5 соляриев) и размещает фишку советника. «Высший Совет» — ячейка с символом , поэтому Борис может купить 1 жетон технологии с планшета иксианского посольства. Более того, поскольку теперь Борис занимает место в Высшем Совете, он получает скидку в 1 Пряность. Он платит 1 Пряность (с учётом скидки) за жетон технологии «Плавающие лампы» и кладёт его в свой запас. Этот жетон даёт бонус покупки: 1 влияние в любой фракции. До конца игры Борис может в любой момент смотреть верхнюю карту своей колоды.

СТРОЕНИЕ ЖЕТОНА ТЕХНОЛОГИИ



- А** Стоимость в Пряности
- Б** Название технологии
- В** Бонус покупки
Вы получаете этот бонус один раз, как только покупаете жетон. Не все жетоны дают бонус покупки.
- Г** Описание способности
- Д** Метка Дома Хагаль
Означает, что в одиночной игре оппонент может купить этот жетон (подробнее на с. 9).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ

Жетоны технологий наделяют вас способностями, которые срабатывают в разные моменты игры: в ход раскрытия, при победе в сражении, в начале раунда, и в конце игры и так далее.



Способность с таким символом применяется только **1 раз в раунд** в любой из ваших ходов. Используя такую способность, переверните жетон: до следующего раунда способность недоступна. В начале следующего раунда (во время фазы «Начало раунда»), если жетон лежит лицевой стороной вниз, переверните его обратно: способность снова становится доступной.

Сочетаемость мини-дополнения «Технологии» с дополнением «Расцвет иксианцев»

Если у вас есть и мини-дополнение «Технологии», и дополнение «Расцвет иксианцев», вы можете объединить их. Перемешайте все жетоны вместе и разделите их на как можно более равные стопки.

Если вы хотите использовать только технологии из «Расцвета иксианцев» (исключая другие его компоненты и механики), сначала уберите жетоны «Взрывные устройства» и «Десантные корабли». Перемешайте остальные 16 жетонов вместе с жетонами из мини-дополнения «Технологии».

Если вы хотите использовать **все** компоненты и механики из «Расцвета иксианцев», используйте планшет планеты Икс вместо планшета иксианского посольства. Стопки жетонов в этом случае кладутся на планшет планеты Икс. Вы можете получать скидку за переговорщиков, но не получаете скидки за место в Высшем Совете.

Если вы используете все компоненты из «Расцвета иксианцев», вы не сможете поместить двух командиров сардаукаров в нужные ячейки на поле при подготовке, поскольку планшет КООАМ закрывает их. Вместо этого поместите 1 командира сардаукаров в ячейку «Дредноут», а второго (если вы играете вчетвером) — в ячейку «Переговоры» (в ином случае уберите его в коробку).



ИЗМЕНЕНИЯ ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ И ПАРТИЙ С 2 УЧАСТНИКАМИ

В этом разделе вы узнаете, как оппоненты взаимодействуют с новыми элементами дополнения «Кровные узы» в одиночной игре и партии с двумя участниками.

В одиночной игре с мини-дополнением «Технологии» используйте правила на следующей странице: там описано, как оппоненты приобретают технологии. В партии с двумя участниками (или в одиночной игре без мини-дополнения «Технологии») следующая страница вам не нужна — ознакомьтесь с правилами только на этой странице.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Новые карты оппонентов увеличивают разнообразие оппонентов в игре «Дюна. Империя. Восстание».

Вы можете использовать лидера *Коту Одакс* только в одиночной игре с мини-дополнением «Технологии».

6 новых карт Дома Хагаль используются только в определённых случаях:

Используйте 2 карты «Сьетч Туека», только если выбран лидер *Эсмар Туек* (благодаря им оппоненты могут отправлять агентов в одноимённую ячейку на поле).

Используйте 4 карты «Покупка технологии» только в одиночной игре с мини-дополнением «Технологии» (но не используйте, когда играете с дополнением «Расцвет иксианцев»).

ПОЯСНЕНИЯ ПО ЭФФЕКТАМ



Когда оппонент размещает шпиона под прикрытием, он помещает этого шпиона в доступный наблюдательный пункт той фракции, которая выше по приоритету (при этом игнорируя шпионов игроков и другого оппонента).

Когда оппонент должен переместить шпиона, он помещает его в тот наблюдательный пункт, который выше по приоритету (при этом исключая пункт, из которого он переместил шпиона). Если все наблюдательные пункты фракций заняты, оппонент возвращает шпиона, но не отправляет его снова.

Когда оппонент должен потерять отряд, он всегда предпочитает потерять обычный отряд, а не командира сардаукаров, если это возможно, и сначала предпочитает терять отряд в гарнизоне, а не в зоне конфликта.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ



6 карт Дома Хагаль

(включая 4 карты только для мини-дополнения «Технологии»)



6 карт оппонентов

(включая 1 карту только для мини-дополнения «Технологии»)

КОМАНДИРЫ САРДАУКАРОВ

Оппонент не берёт командиров сардаукаров из ячеек на поле, пока не получит своего оружейника. Если у оппонента уже есть оружейник, его действия зависят от того, используете ли вы опциональное правило «Неамбициозные оппоненты» (см. «Правила для одиночной игры и партий с 2 участниками» из игры «Дюна. Империя. Восстание», с. 4).



Если вы играете с правилом «Неамбициозные оппоненты»:

- Когда оппонент отправляет агента в ячейку на поле, где есть командир сардаукаров, уберите этого командира сардаукаров в коробку.

Если вы играете БЕЗ правила «Неамбициозные оппоненты»:

- Когда оппонент отправляет агента в ячейку на поле, где есть командир сардаукаров, и у него при этом не менее 2 соляриев, он тратит 2 солярия, чтобы купить и нанять этого командира сардаукаров.
- Каждый раз, когда оппонент может разместить отряды в зоне конфликта, он всегда размещает сначала командиров сардаукаров, и только потом — обычные отряды.
- Оппоненты не берут жетоны навыков командиров сардаукаров. Вместо этого считается, что командиры сардаукаров оппонента дают 4 очка боевой силы в сражении. После сражения уберите в коробку командиров сардаукаров, которые сражались на стороне оппонентов; их больше нельзя использовать в этой игре.

Если вы играете в дополнение «Кровные узы» вместе с базовой версией игры «Дюна. Империя», не используйте карты оппонентов. Вместо этого для оппонентов можно выбрать новых лидеров:



Эсмар Туек. Не выкладывайте на поле ячейку «Сьетч Туека» (так как игрок не использует этого лидера). Когда этот оппонент активирует способность кольца с печатью, он всегда берёт бонусную Пряность из ячейки с наибольшим запасом бонусной Пряности (или с наибольшей суммой Пряности в случае ничьей). Если в ячейках поля нет бонусной Пряности, эта способность не применяется.

Питер де Вриз. Способность кольца с печатью применяется по обычным правилам.

Командиры сардаукаров. В одиночной игре оппоненты всегда действуют так, будто вы играете БЕЗ правила «Неамбициозные оппоненты» (см. выше). В партии с 2 участниками оппонент всегда действует так, будто вы играете с правилом «Неамбициозные оппоненты» (вне зависимости от того, получил он оружейника или нет).

ОППОНЕНТЫ В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ С МИНИ-ДОПОЛНЕНИЕМ «ТЕХНОЛОГИИ»

Если вы используете мини-дополнение «Технологии» в одиночной игре, оба оппонента могут покупать технологии, но не любые, а только те, что отмечены символом Дома Хагаль в правом нижнем углу (рядом с символом дополнения «Кровные узы»). Если **в любой момент** игры среди верхних жетонов стопок нет ни одного жетона с этим символом, уберите в коробку жетон из самой большой стопки и раскройте новый (если стопки одного размера, выбирается та, что в ячейке выше). Делайте это, пока не будет раскрыт жетон с символом Дома Хагаль.

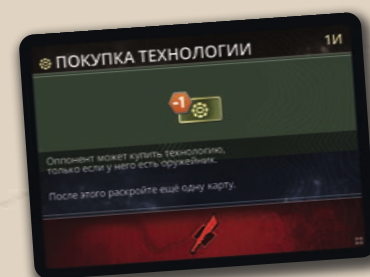


В партии с 2 участниками оппонент никак не взаимодействует с жетонами технологий. Игнорируйте эти правила и компоненты.

Оппонент не покупает технологии, пока не получит оружейника. Если у оппонента уже есть оружейник, он будет копить Пряность для покупки технологий. Он не будет менять 7 Пряности на 1 ПО, пока не будет раскрыта первая карта конфликта уровня III.

Когда в ход оппонента из колоды Дома Хагаль раскрывается карта «Покупка технологий», оппонент покупает самую дорогую из доступных технологий со скидкой в 1 Пряность (если таких технологий несколько, выбирается та, что в ячейке выше). Оппонент Кота Одакс может купить технологию по этим же правилам, используя способность кольца с печаткой.

Оппоненты применяют жетоны технологий так же, как игроки, но с небольшими нюансами, описание которых вы найдёте ниже:



Быстрый десант. Оппонент применяет эту технологию (переворачивая этот жетон), когда в первый раз в раунде отправляет агента в ячейку без символа конфликта.

Генетическая система защиты. Плавающие лампы. Исчезающие сообщения. Радиофон. Оппонент получает *только* бонус покупки (при покупке «Генетической системы защиты» — карту интриги).

Дроны-шпионы. Оппонент применяет эту технологию (переворачивая этот жетон) при первой возможности во время своего хода (также он это делает сразу после приобретения этой технологии). Оппонент получает 1 солярий (эффект удаления карты пропускается).

Зона доставки. Оппонент игнорирует бонус покупки.

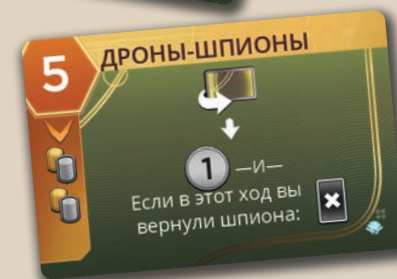
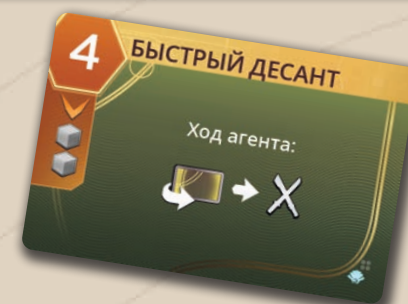
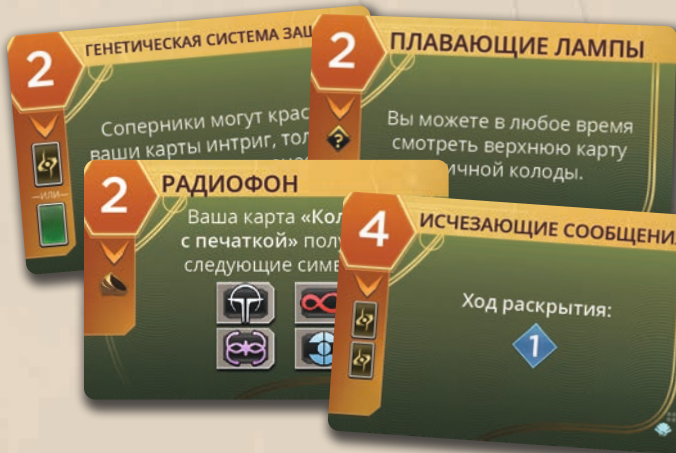
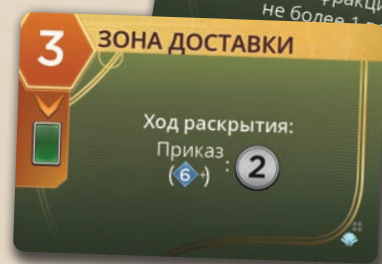
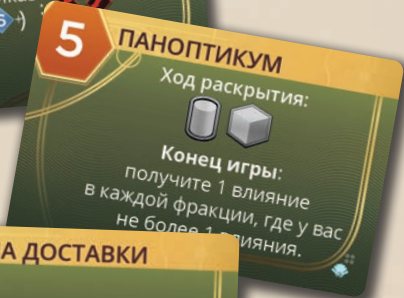
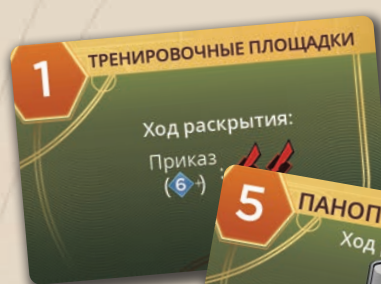
Зона доставки. Паноптикум. Тренировочные площадки. Оппонент автоматически получает бонус при раскрытии (каждый раунд, после завершения своего последнего хода агента). Если на жетоне технологии есть эффект раскрытия «Приказ», оппонент автоматически получает бонус за него.

Одиночная игра с дополнением «Расцвет иксианцев»

Оппоненты покупают жетоны технологий по правилам игры с Домом Хагаль из дополнения «Расцвет иксианцев».



Помните, что оппонент не покупает технологии, пока не получит оружейника.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ С 6 УЧАСТНИКАМИ

В этом разделе описано, как использовать это дополнение в игре с 6 участниками по правилам игры «Дюна. Империя. Восстание».

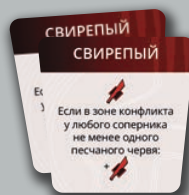
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Поместите по одному командиру сардаукаров в следующие ячейки на игровом поле: «Военная поддержка», «Снабжение», «Высший Совет», «Зал собраний» и «Поиск поддержки». Шестого командира сардаукаров поместите в ячейку «Сардаукары» на планшете Шаддама, а седьмого — как обычно, рядом с полем.

Уберите в коробку жетоны навыков командиров сардаукаров «Свирепый».

Мы не рекомендуем использовать в игре с 6 участниками лидера Лиет Кинес (из-за необычной механики взаимодействия с песчаными червями). В остальном вы можете выбирать любых лидеров.



Рекомендованные союзники

Муад'Диб

Чани
Дункан Айдахо
Эсмар Туек

Рекомендованные союзники

Шаддама

Граф Хасимир Фенринг
Гайя-Елена Мохийам
Питер де Вриз

Универсальные лидеры

Навигатор И'ркун
Кота Одакс

КОМАНДИРЫ САРДАУКАРОВ

Муад'Диб и его команда не могут покупать и нанимать командиров сардаукаров. Когда Муад'Диб или его союзник отправляет агента в ячейку с командиром сардаукаров, он может потратить **2 Пряности** (вместо 2 соляриев), чтобы взять карту интриги и убрать этого командира сардаукаров в коробку. При этом удаление карты «*Знамя сардаукаров*» не даёт ничего.

Когда Шаддам покупает командира сардаукаров, этого командира сардаукаров нанимает активированный союзник. Теперь командир сардаукаров принадлежит этому союзнику, и он же выбирает жетон навыка командира сардаукаров. В дальнейшем, когда командир сардаукаров окажется в запасе союзника, именно этот союзник должен оплачивать наём командира сардаукаров в один из своих ходов (Шаддам не может оплачивать наём этого командира сардаукаров).

ПОЯСНЕНИЯ ПО ЭФФЕКТАМ

Военачальник может получить жетон союза только со своего планшета. Это единственный способ для военачальника выполнить Контракт с указанием «Союз с любой фракцией».

Если вы играете с мини-дополнением «*Технологии*»:

Клинки из пластали. Командование сардаукаров. Игроки из команды Муад'Диб могут купить эти технологии ради бонуса покупки. Если у Шаддама есть какая-либо из этих технологий, он может применить её только при покупке командира сардаукаров (после покупки командир сардаукаров переходит к союзнику).

Флот орнитоптеров. Поскольку в запасе у военачальников не могут находиться карты конфликта, эта технология ничего им не даёт (но они могут купить её ради бонуса покупки).

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

DIRE WOLF DIGITAL

Создание и развитие проекта

Пол Деннен,
Фил Амилон, Энди Клотис, Калев Вэнс

Руководитель проекта

Скотт Мартинс

Оформление и графический дизайн

Клэй Брукс, Нэйт Сторм

Графический дизайн

Ли Фалин, Джулианна Стоун

Иллюстрации на картах

Дерек Херринг, Кенан Джексон, Рауль Рамос

Производство

Эван Лоренц

Помощь в развитии проекта

Кори Беркхарт, Джастин Коэн, Кевин Спак, Джей Трит

GALE FORCE 9

Продюсер и бренд-менеджер

Джо ЛеФави

Genuine Entertainment

Сопродюсер

Джон-Пол Бризиготти

Особая благодарность всем, кто участвовал в создании игры:

Брайан Герберт, Кевин Дж. Андерсон, Байрон Мерритт, компания Herbert Properties, LLC.

Также благодарим наших партнёров в кинокомпании Legendary Entertainment.

И, разумеется, всю команду Dire Wolf Digital, их родных и близких, помогавших в тестировании игр и дополнений серии «Дюна. Империя».

Бесконечная благодарность Фрэнку Герберту, создателю вселенной Дюны, чьё воображение продолжает вдохновлять нас.

Русскоязычная версия игры подготовлена компанией Tabletop KZ.

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Даниилу Яковенко, Илье Клеванову, Никите Сальникову, Денису Карпенко, Марии Гольской-Диас, Глебу Андросову, Артёму Жданееву, Алексею Полянскому, Василию Медзаковскому, Всеволоду Чернову и бравым фрименам Антону Гордееву, Азамату Файзрахманову и Николаю Иващенко за помощь в подготовке русскоязычного издания.



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



LEGENDARY

Издатель: Dire Wolf Digital



© 2025 Dire Wolf Digital, Inc. Все права защищены.

DUNE: IMPERIUM is published under license from Gale Force Nine, a Battlefront Group company.

DUNE © 2025 Legendary. Все права защищены.

НОВЫЕ СИМВОЛЫ И ТЕРМИНЫ



Изощрённая интрига. Этот символ выделяет карты интриг, которые используются в партиях с Питером де Вризом.



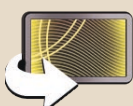
Конфликт. Вы можете разместить отряды в зоне конфликта в этот ход, как если бы отправили агента в ячейку конфликта.



Кровные узы. Этот символ в правом нижнем углу выделяет карты дополнения «Кровные узы» и не имеет влияния на игру.




Мини-дополнение «Технологии». Этот символ выделяет карты мини-дополнения «Технологии». Подробнее на с. 6–7.



Переверните этот жетон технологии лицевой стороной вниз, чтобы использовать указанную способность. Это можно сделать только один раз в раунд. В начале следующего раунда жетоны в запасах игроков, лежащие лицевой стороной вниз, переворачиваются обратно.

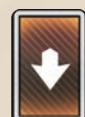


Покупка технологии. Вы можете купить 1 из раскрытых жетонов технологий, лежащих в стопках на планшете иксианского посольства. Для этого заплатите указанное количество Пряности и положите жетон в свой запас. Затем раскройте новый жетон технологии в той же стопке. Вы можете купить технологию каждый раз, когда отправляете агента в ячейку с символом .



Символы покупки технологии с такой отметкой дают вам скидку на покупку размером в 1 Пряность.

Приказ (6+). Вы можете применить этот эффект, если в ход раскрытия у вас не менее 6 очков убеждения.



Сбросьте любую карту с руки (это не может быть карта интриги, если не указано иное).



Символ Дома Хагаль. Используется только в одиночной игре и обозначает жетоны технологий, которые может купить оппонент. Подробнее на с. 9.



Удалите любую вашу карту интриги.



Шпион под прикрытием. Поместите фишку шпиона в наблюдательный пункт, даже если он занят другим(и) игроком(-ами)..

ПОЯСНЕНИЯ ПО ЭФФЕКТАМ

Граф Хасимир Фенринг. Вы не получаете солярии, когда удаляете карту интриги.

Запрещённое оружие. Если вы обладаете этой технологией и хотите получить 3 очка боевой силы, вы обязаны снизить своё влияние на 1 в любой фракции, где у вас есть не менее 1 влияния.

Лиет Кинес. Если для применения эффекта символа песчаного червя необходимо иметь крюки Подателя, то и для способности Лиет Кинес необходимо их наличие. В то же время эффект способности Лиет Кинес можно применить, даже если Барьерная Стена ещё на поле, а текущий конфликт происходит в локации, защищённой Барьерной Стеной.

Навигатор И'ркун. Вы можете в любое время посмотреть свои карты навигации, лежащие лицевой стороной вниз. Теряя и снова получая влияние, вы можете достичь 2 влияния в одной фракции несколько раз, и каждый раз сможете сыграть следующую карту навигации, пока они у вас есть.

Флот орнитоптеров. Каждый боевой символ на ваших картах конфликта (включая универсальные) считается боевым символом «орнитоптер». Если у вас больше одной карты конфликта, это неизбежно приведёт к составлению пар и получению ПО. Если вы обладаете этой технологией, карты интриг «Крис» и «Кенгуровая мышь» не могут быть использованы для получения ПО.

Чани. При подготовке положите фишку тактики на планшет лидера — в ячейку трека, соответствующую количеству игроков. Когда фишка тактики достигает крайней правой ячейки, она возвращается на изначальное деление.

Если у вас потеряно или отступило больше отрядов, чем осталось делений от текущего положения фишки тактики до конца трека, верните фишку тактики на изначальное деление (не двигайте её дополнительно за «лишние» отряды).

Эсмар Туек. При подготовке положите жетон ячейки «Сиетч Туека» рядом с игровым полем. На ней есть символ Подателя, на котором накапливается Пряность (по обычным правилам).

Способность карты «Кольцо с печаткой» позволяет вам добавить бонусную Пряность в ячейку «Сиетч Туека», а затем в тот же ход забрать её, если вы использовали эту карту, чтобы отправить агента в эту ячейку.