

# Д Ю Н А

И М П Е Р И Я

## ВОССТАНИЕ

Арракис. Дюна. Планета Пустыни. Именно здесь добывается самый ценный ресурс во Вселенной — Пряность. Император Шаддам Коррино IV назначил Дом Атрейдесов управлять Дюной, но это была ловушка: он уничтожил конкурентов с помощью Дома Харконненов и вернул им власть над планетой.

Но вскоре среди фрименов появляется загадочный воин и мессия — Муад'Диб, бросающий вызов Императору и его союзникам. Конфликт разгорается с новой силой, втягивая всё больше участников — от контрабандистов до сестёр Бене Гессерит. Любой может сыграть решающую роль в определении судьбы Империи. Но одно остаётся неизменным...

Кто контролирует Пряность — контролирует Вселенную.



# УСТРОЙСТВО ИМПЕРИИ

«Дюна. Империя. Восстание» — настольная игра с размещением рабочих и построением собственной колоды. Игра основана на культовой книжной серии «Дюна» Фрэнка Герберта, Брайана Герберта и Кевина Дж. Андерсона, а образы персонажей взяты из одноимённых фильмов Дени Вильнёва.

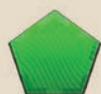
Примечание: в составе игры есть лидеры из разных Великих Домов. Если вы хотите, чтобы ваша партия оставалась близкой к духу оригинала, не используйте нескольких лидеров из одного Дома. Если же вы допускаете нетривиальные сценарии, используйте любые сочетания лидеров.

На этой странице рассказывается не про саму игру, а про её вселенную. Вы можете пропустить этот раздел. Если же продолжите читать, то узнаете, что представляет собой игровое поле и как взаимосвязаны различные персонажи и элементы игры.



**Император Шаддам IV** из Дома Коррино твёрдой рукой правит людьми в границах

Известной Вселенной. За преданность Император готов предоставить вам финансы и своих лучших воинов — сардаукаров.



Император также председательствует в **Ландсрааде** — законодательном органе Империи, представляющем интересы могущественных Великих Домов.

Неудивительно, что за внушительную сумму соляриев здесь можно обзавестись связями, заручиться поддержкой или получить значительное стратегическое преимущество.



«Комбайн Оннет Обер Адвансер Меркантайлс», или просто **КООАМ** — колоссальная корпорация, имеющая интересы по всей Империи. Выполняйте их контракты за солярии — основную валюту Империи — или продавайте Пряность, чтобы получить ещё больше денег и политическое влияние.



**Гильдия Космогации** обладает монополией на межзвёздные путешествия.

Их громадные корабли — хайлайнеры — доставят на Дюну столь нужные вам войска и ресурсы... но оплачивать их услуги придётся самым дорогим — Пряностью.



**Орден сестёр Бене Гессерит** известен своими интригами, махинациями

и планами, уходящими на целые поколения вперёд. Зримо или незримо, они присутствуют в каждом уголке Империи.



**Фримены** — грозные воины, которые как никто умеют воевать в пустыне и укрощать смертоносных песчаных червей.



**Населённые области** Дюны — стратегически важные для любых военных кампаний

локации. В большинстве из них можно нанимать боевые отряды. Барьерная Стена защищает некоторые такие локации (а также Имперскую Котловину) от песчаных червей.



Песчаные черви обитают в **пустыне**, где краулеры добывают Пряность — самый ценный ресурс Империи. Почувствовав приближение червя, скорее спасайтесь бегством... или же можете попробовать оседлать его с помощью крюков, если фримены научат вас этому искусству.

# СОСТАВ ИГРЫ



Двустороннее игровое поле



18 карт резерва

8 карт «Подготовка пути»

10 карт «Пряность должна поступать»



69 карт Империи

(включая 4 карты только

для мини-дополнения «КООАМ»)



20 фишек воды



Фишки соляриев

8 больших (номинал 5)  
20 маленьких (номинал 1)



Фишки Пряности

7 больших (номинал 5)  
20 маленьких (номинал 1)



Фишки песчаных червей

4 пластиковые,  
4 деревянные  
(используйте любые из них или все сразу)



Жетон первого игрока



4 жетона союзов



Жетон Барьерной Стены



4 жетона крюков Подателей



9 планшетов лидеров

с памяткой структуры игрового хода на обороте  
(включая 1 планшет только для мини-дополнения «КООАМ»)



44 карты интриг

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



Фишка Фейда

Используется при игре с лидером Фейд-Раутой Харконненом



Справочник ячеек на игровом поле



16 карт конфликта

3 карты уровня I  
9 карт уровня II  
4 карты уровня III



5 карт задач

Чтобы включить в игру мини-дополнение «КООАМ», изучите дополнительные правила на с. 16.

## ЛИЧНЫЙ НАБОР ИГРОКА



10 стартовых карт

Состав стартовой колоды:

«Убедительный довод» (2)

«Кинжал» (2)

«Дипломатия» (1)

«Дюна — Планета Пустыни» (2)

«Разведка» (1)

«Поиск союзников» (1)

«Кольцо с печаткой» (1)



16 кубиков



2 диска

1 маркер победных очков

1 фишка советника



3 фишки шпионов



3 жетона контроля



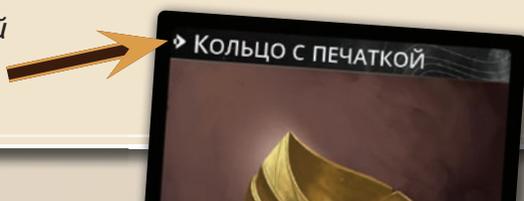
3 фишки агентов



Жетон боевой силы

В коробке вы найдёте личные наборы всех четырёх цветов (на изображении представлен красный).

Все карты стартовой колоды отмечены таким символом

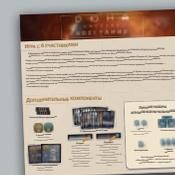


Если вы уже знакомы с игрой «Дюна. Империя», ищите на страницах разделы с этим символом. В них описаны отличия между играми.

В одиночной игре и партиях с 2 участниками используются уникальные компоненты и правила, указанные в отдельном буклете.



В игре с 6 участниками используются уникальные компоненты и правила, указанные в отдельном буклете.



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Предпочитаете изучать правила игры по видео?  
Эти видеоправила для вас!



**A** Положите игровое поле в центре стола (изображённой стороной вверх) и разместите на нём следующие компоненты:

**A<sup>1</sup>** Положите жетон Барьерной Стены в отмеченную область под ячейкой «Склад Пряности».



**A<sup>2</sup>** Положите жетон союза с соответствующим символом в каждую из отмеченных областей на треках влияния фракций (Император, Гильдия Космогации, Бене Гессерит, Фримены).



**B** Сформируйте колоду конфликта:  
Разделите карты конфликта на три части в зависимости от римской цифры на рубашке: I, II, III.

Перемешайте 4 карты конфликта уровня III и сложите их все лицевой стороной вниз в отмеченной области на игровом поле.

Перемешайте 9 карт конфликта уровня II и случайным образом положите 5 из них лицевой стороной вниз поверх карт конфликта уровня III.

Перемешайте 3 карты конфликта уровня I и случайным образом положите 1 из них лицевой стороной вниз поверх карт конфликта уровня II.

У вас должна получиться колода из 10 карт конфликта: сверху 1 карта конфликта уровня I, затем 5 карт конфликта уровня II и 4 карты конфликта уровня III вниз. Остальные карты конфликта уберите в коробку, не смотря на них.

**B** Сложите следующие типы карт у любого удобного края игрового поля (если вы не включили в игру мини-дополнение «КООАМ», описанное на с. 16, не выкладываете карты с символом ):

**B<sup>1</sup>** Перемешайте карты интриг и сложите их в колоду лицевой стороной вниз.

**B<sup>2</sup>** Перемешайте карты Империи и сложите их в колоду лицевой стороной вниз. Затем раскройте и выложите в ряд 5 карт — это будет рынок карт Империи (далее «рынок Империи»).

**B<sup>3</sup>** Сложите рядом с рынком Империи отдельными стопками карты резерва: «Подготовка пути» и «Пряность должна поступать».

**Г** Каждый игрок выбирает или случайным образом получает планшет лидера и кладёт его перед собой. Если вы играете без мини-дополнения «КООАМ», нельзя выбрать лидера Шаддама Коррино IV.

За именем лидера следуют символы, количество которых обозначает сложность игры за него: от 1 до 3. Советуем всем игрокам в первой партии выбрать лидеров с 1 символом.



**Д** Каждый игрок получает набор из 10 стартовых карт, перемешивает их, формируя личную колоду, и размещает её лицевой стороной вниз слева от своего планшета лидера.

Для партии с 2 или 6 участниками и одиночной игры требуются дополнительные шаги подготовки. Они изложены в отдельных буклетах.



**Е<sup>1</sup>** Каждый игрок получает 1 фишку воды в личный запас.



**Е<sup>2</sup>** Сложите остальные фишки воды, а также фишки соляриев, Пряности и песчаных червей (любые из них или все сразу) в общий запас. Они считаются неограниченными: если фишки какого-либо типа закончатся, используйте любую подходящую замену. Также положите в общий запас 4 жетона крюков Подателей.

**Ж** Каждый игрок выбирает свой цвет и берёт все компоненты этого цвета.

**Ж<sup>1</sup>** Положите 2 свои фишки агентов на планшет лидера. Свою третью фишку агента положите рядом с игровым полем — это оружейник.



**Ж<sup>2</sup>** Положите 1 из 2 своих дисков на трек победных очков: на деление «1» в партии с 4 игроками или «0» в любой другой партии.



**Ж<sup>3</sup>** Положите свой жетон боевой силы указанной справа стороной вверх на деление «0» трека боевой силы.



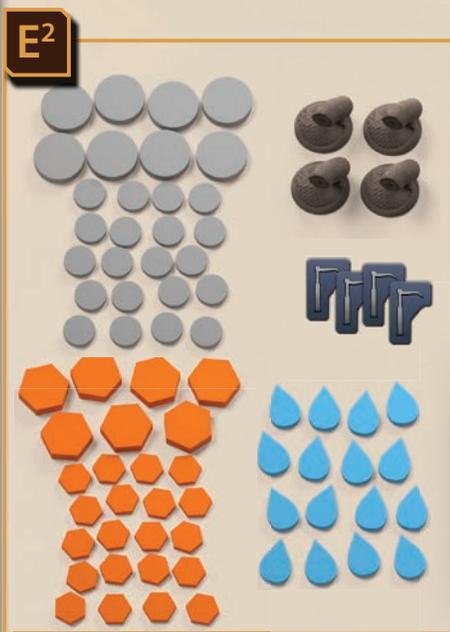
**Ж<sup>4</sup>** Положите по 1 кубику своего цвета в ячейки под треками влияния каждой из 4 фракций.



**Ж<sup>5</sup>** Остальные 12 кубиков — это ваши боевые отряды (далее — «отряды»). Положите 3 из них в 1 из 4 круглых областей на игровом поле (каждый игрок выбирает ближайшую к себе) — это ваш гарнизон.



**Ж<sup>6</sup>** Сложите остальные компоненты в личный запас, видимый для всех игроков.



**Е<sup>1</sup>, Ж<sup>6</sup>**



**Д**



**Г, Ж<sup>1</sup>**



Проверьте: личные запасы всех игроков на начало партии должны быть идентичны.

**3** На некоторых картах задач есть отметки для 1–3 игроков или 4/6 игроков. Уберите в коробку карты, не соответствующие количеству игроков в партии, а остальные перемешайте.

Каждый игрок берёт 1 случайную карту задачи и кладёт её лицевой стороной вверх в личный запас. Игрок, получивший карту с изображением жетона первого игрока, берёт этот жетон.



Этап А: в этой игре нет фишки ментата, но есть жетон Барьерной Стены и специальная область для него. Этап В<sup>3</sup>: в этой игре нет карт «Свёрнутое пространство» и «Связные Арракиса». Этап Е<sup>2</sup>: добавьте в общий запас фишки песчаных червей и жетоны крюков Подателей. Этап Ж: каждый игрок добавляет в личный запас все фишки шпионов своего цвета. Этап 3: игроки берут карты задач, по которым определяется первый игрок.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы — лидер одного из Великих Домов Ландсраада (или другая влиятельная фигура галактической Империи). Побеждайте противников в сражениях, зарабатывайте политическое влияние и формируйте союзы с 4 фракциями Империи. Ваши успехи будут измеряться в **победных очках (ПО)**.



Каждый раз, когда вы получаете или теряете ПО, передвигайте маркер своего цвета на треке победных очков вверх или вниз на нужное количество делений. Игра завершается, если в конце раунда выполняется хотя бы 1 из 2 условий: у 1 из игроков 10 или более ПО; в колоде конфликта больше нет карт. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество ПО.

## ЛИДЕРЫ

Каждый лидер обладает 2 уникальными способностями:

Способность слева действует всю игру, давая вам различные преимущества.

Способность справа отмечена символом кольца с печаткой. Чтобы применить её, вам нужно в свой ход разыграть карту «Кольцо с печаткой» для отправки агента.



## ПОСТРОЕНИЕ КОЛОДЫ

Все игроки начинают партию с одинаковой колодой из 10 карт. В ходе игры вы сможете добавлять в колоду новые карты и удалять из неё старые — это и есть построение колоды. В каждом раунде у вас будет возможность приобрести в свою колоду новые карты, которые сделают вашу колоду уникальной и определят вашу стратегию в игре.

Новые карты вы покупаете либо на рынке Империи, либо в резерве. Получив новую карту, кладите её **в свой сброс**. Когда вы должны взять карту, а ваша колода опустела, сперва перемешайте свой сброс, сформировав новую колоду, и только затем продолжите брать карты.

Некоторые действия позволяют вам **удалять** карты из вашей колоды. Эти карты уходят из игры. Удаляя слабые карты, вы повышаете свои шансы взять из колоды более сильные карты, дающие существенное преимущество.

Текст на картах любого типа превалирует над правилами игры!

## АГЕНТЫ



Вы начинаете игру с 2 фишками агентов (в ходе партии вы сможете получить 3-го). Вы отправляете агентов в ячейки игрового поля с разными целями: получить ресурсы, потратить ресурсы ради нужного эффекта и многое другое. Подробнее об этом — в разделе «Ход игрока. Отправка агента» (см. с. 9–11), а также в «Справочнике ячеек на игровом поле».

Ваши агенты и карты тесно связаны: чтобы отправить агента в нужную ячейку, вы должны разыграть карту, позволяющую сделать это.



В «Восстании» нет фишки ментата.

## ФРАКЦИИ

В игре «Дюна. Империя. Восстание» представлены 4 фракции — могущественные силы, преследующие свои интересы на Арракисе. Борьба за влияние в этих фракциях и заключение **союзов** с ними — один из главных путей к победе. Все фракции кратко описаны в разделе «Устройство Империи» (см. с. 2).

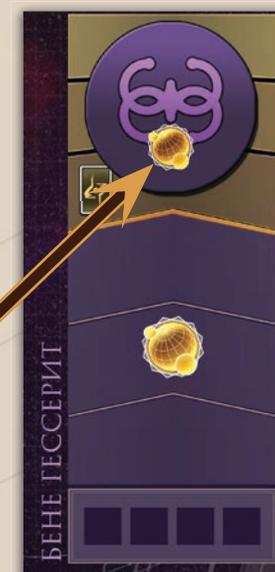


Вы начинаете с 1 своим кубиком в ячейке под треком влияния каждой фракции. Действия ваших агентов и эффекты карт могут повышать или понижать ваше влияние. Например, когда вы отправляете агента в ячейку той или иной фракции на поле, передвиньте свой кубик на 1 деление вверх по треку влияния этой фракции.

Достигнув 2-го деления на треке влияния фракции, вы получаете 1 ПО. Если ваш кубик опустится ниже 2-го деления, вы потеряете это ПО.

Достигнув 4-го деления на треке влияния фракции, вы получаете изображённый на нём бонус. Если ваш кубик опустится ниже 4-го деления, вы НЕ потеряете этот бонус. Этот бонус можно получить несколько раз, если ваш кубик опустится ниже, а затем снова поднимется на 4-е деление (такое, впрочем, случается редко).

**Первый** игрок, который достигает 4-го деления, заключает **союз** с этой фракцией. Он получает жетон союза, кладёт его перед собой и получает 1 ПО (символ ПО изображён на жетоне). Как только другой игрок поднимется **выше** на треке влияния этой фракции, он забирает этот жетон и получает 1 ПО, а игрок, у которого забрали жетон, это 1 ПО теряет.

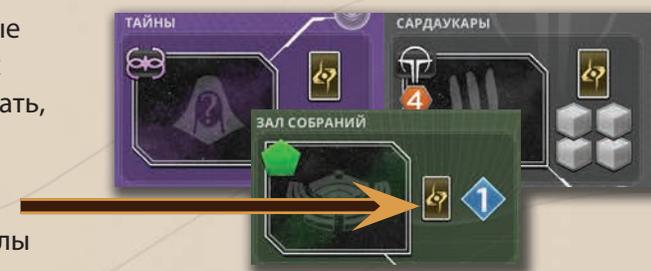


## КАРТЫ ИНТРИГ



Эти карты представляют специальные операции, тайные договорённости и неожиданные повороты. В игре они помогут вам получать ресурсы, увеличивать влияние во фракциях или даже получать ПО. На каждой карте интриги указано, в какой фазе её можно разыграть, какие у неё условия розыгрыша и эффект.

На поле есть 3 ячейки, позволяющие получать карты интриг: «Тайны», «Сардаукары» и «Зал собраний». Кроме того, карты интриг можно получить за соответствующие символы на других картах. Получив карты интриг, держите их лицевой стороной вниз отдельно от своей колоды. Вы можете просматривать их в любое время, но сопернику такая карта раскрывается только в момент розыгрыша. Разыграв карту интриги, положите её лицевой стороной вверх в сброс рядом с колодой интриг.



Карты интриг бывают **3 типов**: карты заговора, карты сражения и карты цели.

- Карты заговора можно разыграть в любой момент своего хода при отправке агента или раскрытии карт.
- Карты сражения можно разыграть только в фазе сражения.
- Карты цели можно разыграть только в конце партии.



# СТРУКТУРА РАУНДА

Игра «Дюна. Империя. Восстание» разделена на раунды. Каждый раунд состоит из 5 фаз, которые проходят в следующем порядке:



## ФАЗА 1. НАЧАЛО РАУНДА

Каждый раунд начинается с открытия верхней карты колоды конфликта. Кладите её лицевой стороной вверх рядом с колодой (поверх карт конфликта из предыдущих раундов).



Затем каждый игрок берёт 5 карт из **своей** колоды: это будет его рука на текущий раунд.



## ФАЗА 2. ХОДЫ ИГРОКОВ

Начиная с обладателя жетона первого игрока и далее по часовой стрелке, все игроки по очереди делают по 1 ходу за раз.

В свой ход вы можете **отправить агента** или **раскрыть карты**. Это основная фаза раунда, и она подробно расписана на следующих страницах. Как правило, вы отправляете агентов, пока у вас есть фишки агентов, а затем раскрываете карты. Однако при желании вы можете раскрыть карты, даже если у вас ещё остались неиспользованные агенты.

Раскрыв карты, вы больше не можете совершать ходы в этой фазе и ждёте, пока остальные игроки сделают свои ходы. Как только все игроки раскроют свои карты, текущая фаза завершается.

В любой момент своего хода на протяжении этой фазы вы можете разыгрывать **карты заговора**.

### СТРОЕНИЕ КАРТЫ

У каждой карты есть два эффекта: эффект агента и эффект раскрытия. В зависимости от того, какой вы делаете ход, вы применяете только 1 из этих эффектов. Отправляя агента, вы применяете эффект агента. Раскрывая карты, вы применяете эффект раскрытия.

- А** Название карты
- Б** Фракция  
*Не все карты соотносятся с фракцией.*
- В** Символы агентов
- Г** Эффект агента
- Д** Эффект раскрытия
- Е** Стоимость карты (очки убеждения)
- Ж** Бонус покупки  
*Не все карты дают бонус покупки (подробнее о таких бонусах — на задней обложке этих правил).*



# ХОД ИГРОКА. ОТПРАВКА АГЕНТА



Чтобы отправить агента, нужно разыграть карту с руки: выложить её перед собой лицевой стороной вверх, а затем взять фишку агента с планшета лидера и поставить её в незанятую ячейку на поле. Символ этой ячейки должен совпадать хотя бы с 1 из символов агентов на разыгрываемой карте (шпионы позволяют обходить это правило, см. с. 11).



Вы обязаны выбрать только 1 символ агента на карте. Соответственно, с помощью 1 карты можно отправить только 1 агента.

**Вы не можете отправить агента в уже занятую ячейку** (шпионы позволяют обходить это правило, см. с. 11).

Чтобы отправить агента в ячейку, вы должны заплатить указанную на ней стоимость и соответствовать её условиям.

Вы также получаете эффект агента с разыгрываемой вами карты. Эффект раскрытия при этом игнорируется.

Если на карте нет символов агентов, её нельзя разыграть для отправки агента. Такие карты имеют эффект только при раскрытии карт.



## Стоимость ячеек игрового поля

Некоторые ячейки игрового поля имеют определённую стоимость. Если вы не можете оплатить её **немедленно** (до применения эффекта ячейки или эффекта разыгрываемой карты), вы не можете отправить агента в эту ячейку.

На поле есть 2 ячейки Фрименов. Чтобы отправить агента в верхнюю ячейку — «Война в пустыне», — необходимо заплатить 1 воду.

Нижняя ячейка — «Фримпакет» — не имеет стоимости.



## Особые условия

Чтобы отправить агента в некоторые ячейки, у вас должно быть достаточно влияния в указанной фракции.

- **«Привилегии»:** вы должны иметь не менее 2 влияния во фракции Императора.
- **«Поставки»:** вы должны иметь не менее 2 влияния во фракции Гильдии Космогации.
- **«Сиетч Табр»:** вы должны иметь не менее 2 влияния во фракции Фрименов.



На картах встречаются следующие символы агентов:

- Император
- Гильдия Космогации
- Бене Гессерит
- Фримены
- Ландсраад
- Город
- Торговля Пряностью
- Шпион



У карты «Имперский куратор» 2 символа агентов.

Символ «Император» позволяет отправить агента в любую из 2 ячеек Императора. Символ «шпион» позволяет отправить агента в любую ячейку рядом с наблюдательным пунктом, в котором у вас есть шпион.

Отправив агента в ячейку на поле, вы применяете **сразу 2 эффекта:** эффект этой ячейки и эффект агента, указанный на разыгранной карте. Если ячейка относится к какой-либо фракции, вы передвигаете свой кубик на 1 деление вверх по треку влияния этой фракции. **Эти эффекты можно применять в любом порядке.**

Некоторые эффекты описаны текстом, но большая часть представлена символами. Значение всех символов вы найдёте в «Справочнике ячеек на игровом поле», а также на задней обложке этих правил.

Стрелки на картах и на поле означают, что вы можете заплатить стоимость (указанную слева или сверху от стрелки), чтобы получить эффект (указанный справа или снизу от стрелки). Вы не обязаны платить: если вы решаете не платить указанную стоимость, вы не получаете указанный эффект. Вы можете заплатить стоимость и получить такой эффект лишь 1 раз в свой ход.

*Например, разыгрывая карту «Экологическая станция», вы можете не платить 2 воды, но в таком случае вы не берёте 2 карты. При этом нельзя, например, заплатить 4 воды, чтобы взять 4 карты.*



На поле стало больше ячеек, требующих 2 влияния в той или иной фракции, а также появился новый символ агента — шпион.

# ХОД ИГРОКА. ОТПРАВКА АГЕНТА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

## Размещение боевых единиц в зоне конфликта

В начале каждого раунда раскрывается новая карта конфликта. На ней указано, какие награды могут получить игроки за участие в сражении.

Чтобы побороться за эти награды, игроки должны разместить боевые единицы в зоне конфликта. Есть 2 типа боевых единиц: отряды (кубики) и песчаные черви (фишки).

В дополнении «Расцвет иксианцев» появляется третий тип боевых единиц — дредноуты.

Когда вы применяете эффект с символом кубика, изображённым на карте или в ячейке на поле, вы нанимаете отряд. За каждый символ кубика возьмите 1 кубик из своего **запаса** (это ваш отряд) и положите его в свой **гарнизон** на поле. Если в вашем запасе нет отрядов, вы не можете их нанять, пока они не окажутся там снова.

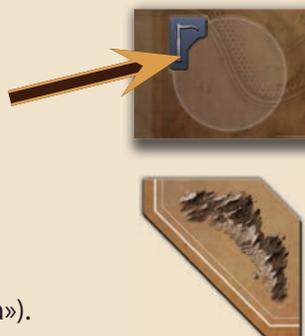
Боевые единицы в гарнизоне не приносят пользы сами по себе, но вы можете размещать их в зоне конфликта каждый раз, когда отправляете агентов в ячейки на поле с символом скрещённых мечей — ячейки конфликта. Большинство таких ячеек находится на планете, но некоторые можно найти в областях фракций: 1 у Гильдии Космогации («Хайлайнер») и 2 у Фрименов («Война в пустыне» и «Фримпакет»).

Отправляя агентов в ячейки конфликта, вы можете размещать боевые единицы в зоне конфликта — это область на поле, окружённая гарнизонами. Вы можете разместить **все боевые единицы**, нанятые вами в этом ходу (благодаря эффектам ячейки и карты), или же **часть из них**, а также **до 2** боевых единиц из своего гарнизона. Боевые единицы, которые вы нанимаете, но не размещаете в зоне конфликта, попадают в гарнизон. Обратите внимание, что зона конфликта разделена на 4 области. Размещайте боевые единицы в области, примыкающей к вашему гарнизону.

Когда вы применяете эффект с символом песчаного червя, вы сразу размещаете его фишку в зоне конфликта (фишки песчаных червей не могут находиться в гарнизоне). У этого эффекта есть 2 ограничения:

Во-первых, чаще всего для размещения песчаного червя нужно, чтобы в вашем гарнизоне находился жетон крюка Подателя (его можно получить в ячейке «Сиетч Табр»).

Во-вторых, песчаного червя нельзя разместить, если конфликт разгорается в локации, защищённой Барьерной Стеной (см. раздел «Бонусы контроля и Барьерная Стена»).



## Бонусы контроля и Барьерная Стена

Некоторые карты конфликта (см. раздел «Фаза 3. Сражение», с. 14) позволяют игроку получить контроль над 1 из 3 ячеек игрового поля: «Арракин», «Склад Пряности» или «Имперская котловина» (в зависимости от названия карты). Победив в таком сражении, положите **жетон контроля** из вашего запаса в область с флажком под соответствующей ячейкой на поле.



Пока ваш жетон контроля занимает место под ячейкой, вы получаете бонус каждый раз, когда любой игрок (включая вас) отправляет агента в эту ячейку. Для «Арракина» и «Склада Пряности» этот бонус — 1 солярий, для «Имперской котловины» — 1 Пряность.

Когда раскрывается карта конфликта, относящаяся к контролируемой вами ячейке, вы получаете бонус защиты: можете немедленно разместить 1 отряд из личного запаса в зоне конфликта.

Эти 3 локации защищены от песчаных бурь и червей Барьерной Стеной, представленной в виде жетона. Пока этот жетон находится на поле, никто не может размещать песчаных червей в зоне конфликта, если сражение происходит за контроль над этими локациями. Но Барьерную Стену можно пробить!



Когда вы применяете эффект с символом «подрыв Барьерной Стены», вы *можете* убрать жетон Барьерной Стены с поля. Он убирается в коробку до конца партии! С этого момента песчаные черви могут участвовать в **любом** сражении.

Новые боевые единицы — песчаные черви (см. слева). От них защищает Барьерная Стена, которую можно взорвать (см. выше).

## Шпионы

На поле есть **наблюдательные пункты**, в которые игроки могут отправлять шпионов. Наблюдательные пункты связаны с 1 или несколькими ячейками.

 Когда вы применяете эффект с символом шпиона, вы можете поместить свою фишку шпиона в незанятый наблюдательный пункт. Если при отправке шпиона в ваш запас их нет, вы можете сначала вернуть своего шпиона из наблюдательного пункта без применения какого-либо эффекта.

Некоторые эффекты позволяют отправить шпиона только в наблюдательный пункт рядом с ячейкой определённого типа (пример справа: эффект на планшете лидера леди Марго Фенринг). Если это условие не выполняется, вы не можете отправить шпиона с помощью такого эффекта.

 Когда вы применяете эффект с символом «возвращение шпиона», вы можете вернуть любого своего шпиона из наблюдательного пункта в личный запас (как правило, это является условием применения сильного эффекта).

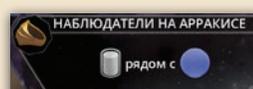
Шпиона также можно вернуть (без символа «возвращение шпиона»), чтобы применить **1 из 2** эффектов:

**Внедрение.** Вы можете вернуть своего шпиона, чтобы отправить своего агента в ячейку рядом с этим наблюдательным пунктом, даже если она занята агентом другого игрока.

**Разведка.** Каждый раз, когда вы отправляете агента в ячейку, вы можете вернуть своего шпиона из наблюдательного пункта рядом с этой ячейкой, чтобы взять карту из личной колоды. Это делается в момент размещения агента, перед применением всех эффектов.

Если у вас есть сразу 2 шпиона в разных наблюдательных пунктах рядом с одной и той же ячейкой, вы можете вернуть обоих шпионов, отправив агента в эту ячейку. При этом вы обязаны применить разные эффекты. Например, отправив агента в ячейку «Научная станция», рядом с которой есть 2 ваших шпиона, вы можете вернуть одного шпиона для разведки, а другого для внедрения; применить дважды разведку нельзя.

 Символ агента «шпион» позволяет отправить агента в любую ячейку рядом с наблюдательным пунктом, в котором есть ваш шпион (при этом, если ячейка не занята, шпиона возвращать не нужно).



*Дмитрий разыгрывает карту «Дюна — Планета Пустыни», чтобы отправить агента в «Имперскую котловину». Он берёт полагающуюся ему Пряность. Эта карта не даёт дополнительных эффектов агента.*



*«Имперская котловина» также является ячейкой конфликта. Дмитрий не нанял новые отряды: такую возможность не даёт ни эффект карты, ни эффект ячейки. Однако у него есть 3 отряда в гарнизоне, и он решает разместить в зоне конфликта 2 отряда (максимально разрешённое количество).*



*Алёна разыгрывает карту «Снабженец повстанцев», чтобы отправить агента в «Арракин». В наблюдательном пункте рядом с этой ячейкой есть её шпион, и она решает*

*вернуть его, чтобы провести разведку и взять карту из личной колоды. Под ячейкой с прошлого раунда лежит жетон контроля Дмитрия, поэтому он сразу получает бонус — 1 солярий из общего запаса.*

*Эффект ячейки позволяет Алёне нанять 1 отряд и взять 1 карту. Карта «Снабженец повстанцев» даёт Алёне ещё 2 отряда, поскольку она вернула шпиона в свой ход.*

*Алёна могла бы разместить новые отряды в гарнизоне, но «Арракин» — ячейка конфликта, и Алёна считает, что сможет победить Дмитрия в сражении. Она размещает в зоне конфликта 3 только что нанятых отряда и единственный отряд из гарнизона. Если бы в её гарнизоне было 2 отряда, она могла бы разместить оба.*

*Никита решает накопить силы на следующий раунд. Он разыгрывает карту «Кинжал», чтобы отправить агента в ячейку «Поиск поддержки».*

*Он решает заплатить 2 солярия, чтобы нанять 2 отряда и получить 1 воду. Это не ячейка конфликта, поэтому Никита не может разместить эти отряды в зоне конфликта и отправляет их в гарнизон.*



В этом разделе описан новый игровой элемент — шпионы.

# ХОД ИГРОКА. РАСКРЫТИЕ КАРТ

Когда у игрока в запасе не осталось агентов для отправки (или он **решает** не использовать оставшихся), в свой ход он раскрывает карты. Для этого игрок проходит следующие этапы в строгом порядке: раскрытие карт, эффекты раскрытия и сброс карт.

## РАСКРЫТИЕ КАРТ

Выложите перед собой лицевой стороной вверх все оставшиеся на руке карты. Не смешивайте их с картами, разыгранными для отправки агентов.

## ЭФФЕКТЫ РАСКРЫТИЯ

Примените эффекты раскрытия **всех** раскрытых карт (игнорируйте карты, разыгранные для отправки агентов).

Вы можете применять эффекты раскрытия в любом порядке. Также вы можете использовать очки убеждения для покупки новых карт на рынке Империи или из резерва до, между или после применения эффектов раскрытия карт.



### Подсчёт боевой силы

После раскрытия, но до сброса карт вы определяете свою боевую силу в предстоящем сражении.

Каждая боевая единица **в зоне конфликта** даёт очки боевой силы (боевые единицы в гарнизоне и личном запасе не учитываются). Каждый отряд даёт 2 очка боевой силы. Каждый песчаный червь даёт 3 очка боевой силы.



Каждый символ меча на раскрытых картах даёт 1 очко боевой силы.

**Чтобы вы могли участвовать в сражении, в зоне конфликта должна быть хотя бы 1 ваша боевая единица.** Если в зоне конфликта не осталось ни одной вашей боевой единицы, ваша боевая сила становится равной 0 и не может быть увеличена, вне зависимости от раскрытых карт и других бонусов.

Подсчитав свою боевую силу, сообщите её соперникам и передвиньте свой жетон боевой силы на соответствующее деление трека боевой силы. Если вы набрали более 20, переверните жетон боевой силы на сторону «+20» и отметьте своё положение на треке с учётом этого.



## СБРОС КАРТ

Отправьте в свой сброс раскрытые карты и карты, разыгранные для отправки агентов.

## Покупка карт

**1** В ходе раунда вы можете получить некоторое количество очков убеждения. Эти очки используются при раскрытии карт для покупки карт на рынке Империи, а также карт «Подготовка пути» и «Пряность должна поступать» из резерва.

Стоимость в очках убеждения указана в правой верхней части карты. Вы можете купить сколько угодно карт, если у вас достаточно очков убеждения. Эти очки вы получаете, занимая определённые ячейки поля, а также при раскрытии карт. Вы можете объединять очки из разных источников для покупки 1 карты и делить очки из одного источника для покупки нескольких карт. Очки убеждения не копятся и не переходят в следующий раунд: все непотраченные очки сгорают.

Купив карту, сразу положите её в свой сброс (лицевой стороной вверх справа от планшета лидера). Когда в вашей колоде закончатся карты и вы перемешаете сброс, среди взятых карт вам начнут попадаться новые.

На рынке Империи всегда должно быть 5 карт. Если по какой-либо причине их меньше, немедленно выложите недостающие с верха колоды карт Империи. Это означает, что, купив 1 карту, вы можете следом сразу же купить другую, выложенную на её место (если, конечно, вам хватит очков убеждения).

В свой ход Дмитрий раскрывает карты — выкладывает перед собой лицевой стороной вверх 3 оставшиеся на руке карты: «Подготовка пути», «Снабженец повстанцев» и «Ударный флот».

У карты «Снабженец повстанцев» есть эффект раскрытия: Дмитрий берёт 1 Пряность из общего запаса. Также раскрытые карты дают ему очки убеждения и боевой силы.

В сумме у Дмитрия 3 очка убеждения. Он покупает на рынке Империи карту «Выживание в пустыне» за 2 очка и кладёт её в свой сброс. На место этой карты сразу выкладывается новая карта Империи. Ни на рынке Империи, ни в резерве нет карт за 1 очко убеждения, поэтому оно сгорает.



У Дмитрия 2 отряда в зоне конфликта — это 4 очка боевой силы. Раскрытые карты дают ещё 4 очка: 1 за «Снабженца повстанцев» и 3 за «Ударный флот». Дмитрий передвигает свой жетон боевой силы на деление «8» соответствующего трека.

Также Дмитрий решает разыграть карту заговора «Неожиданные союзники»: он платит 2 воды, убирает с поля жетон Барьерной Стены, размещает в зоне конфликта песчаного червя и сбрасывает разыгранную карту интриги. Теперь у него 11 очков боевой силы.

Наконец, Дмитрий сбрасывает все лежащие перед ним карты.

Ходы игроков продолжают. Эта фаза завершится, когда Алёна и Никита раскроют карты. Дмитрий же просто ожидает фазы сражения.



Боевая сила считается теперь не отдельным этапом, а может быть подсчитана во время раскрытия, по ходу того как вы применяете эффекты раскрытия. Это сделано затем, чтобы игроки могли применять такие эффекты, как, например, способность лидера Гурни Халлека.

# Х ФАЗА 3. СРАЖЕНИЕ

В этой фазе в зоне конфликта проходит сражение. Но сначала у участников есть возможность разыграть карты сражения.

## КАРТЫ СРАЖЕНИЯ

Начиная с обладателя жетона первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок, разместивший хотя бы 1 боевую единицу в зоне конфликта, может разыграть любое количество карт сражения или спасовать.

Вы не обязаны пасовать, если сделали это ранее. Сражение начинается только тогда, когда все его участники спасуют **подряд**.

Если карта сражения меняет количество боевых единиц игрока в зоне конфликта (или другим образом меняет его боевую силу), этот игрок должен сразу же передвинуть свой жетон боевой силы на треке. Помните, что, если у вас нет боевых единиц в зоне конфликта, ваша боевая сила равна 0.



## СРАЖЕНИЕ



Награды, указанные на карте конфликта, распределяются между игроками в зависимости от их итоговой боевой силы.

Игрок с наибольшей боевой силой побеждает в сражении и получает верхнюю награду с активной карты конфликта. Следующий по значению боевой силы игрок получает вторую награду. Третья награда (по такому же принципу) выдаётся только в игре с 4 или 6 участниками (но может достаться игрокам в партии с 1–3 участниками, если они делят второе место). Наконец, победивший в сражении игрок берёт карту конфликта и кладёт в личный запас лицевой стороной вверх, а затем проверяет, есть ли совпадения по боевым символам (см. ниже).

Игроки, чья боевая сила равна 0, не участвуют в сражении и не получают никаких наград.

Значение всех символов на картах конфликта вы найдёте на задней обложке этих правил.

После распределения наград каждый участник сражения убирает свои отряды из зоны конфликта в личный запас (**не в гарнизон**). Передвиньте все жетоны на треке боевой силы на деление «0». Уберите в общий запас фишки песчаных червей, которые участвовали в сражении.

### Боевые символы

На картах конфликта встречаются 3 боевых символа: крик, кенгуровая мышь и орнитоптер. Когда вы побеждаете в сражении и забираете карту конфликта, вы проверяете, есть ли у вас в запасе другая карта конфликта или карта задачи с таким же боевым символом. Если такая карта есть, переверните лицевой стороной вниз обе карты и получите 1 ПО.



### Ничьи

Если несколько игроков претендуют на первое место:

- Все они получают вторую награду с карты конфликта, и никто не забирает эту карту в личный запас.
- Если в партии 3 участника или меньше, другие награды не разыгрываются. Если в партии с 4 или 6 участниками больше 2 игроков претендуют на первое место, другие награды не разыгрываются. Если же претендента только 2, остальные участники сражения соревнуются за третью награду.

Если несколько игроков претендуют на второе место, все они получают третью награду. При этом для победителя в сражении ничего не меняется: он получает награду за первое место и карту конфликта. Вторая награда не выдаётся.

Если несколько игроков претендуют на третье место, никто из них не получает награду.

### Удвоение награды

Если вы получили награду за участие в конфликте и при этом у вас был хотя бы 1 песчаный червь, **удвойте эту награду**. Почти любая награда может быть удвоена (кроме контроля над ячейкой и боевого символа на карте). Если награда требует оплаты, вы можете оплатить и получить её во второй раз.

*Если на вашей стороне был песчаный червь и вы получили эту награду, вы получите 2 влияния (2 в одной фракции или по 1 в разных), а также сможете получить 1 ПО за 3 Пряности или 2 ПО за 6 Пряности.*



Боевые символы и удвоение наград повышают значимость сражений. После распределения всех прочих наград победитель получает карту конфликта и проверяет, есть ли у него другая карта с таким же символом. Песчаные черви после сражения возвращаются в общий запас.

Начинается фаза сражения. У Дмитрия 11 очков боевой силы, у Алёны — 9. Жетон первого игрока у Дмитрия, но он уже имеет преимущество и решает спасовать.

У Алёны есть карта сражения «Запасной план», и она её разыгрывает. Эта карта добавляет 3 очка боевой силы — Алёна передвигает свой жетон на деление «12» на треке боевой силы.

Следующий игрок в очереди — Никита, но у него нет боевых единиц в зоне конфликта. Его боевая сила равна 0, и он не может ни участвовать в сражении, ни разыгрывать карты сражения.

Ход переходит к Дмитрию. Несмотря на то, что он спасовал ранее, сейчас Дмитрий имеет право разыграть карту сражения, поскольку Алёна не спасовала. Однако среди его карт интриг нет карт сражения, и поэтому он снова пасует.



Алёну это устраивает: у неё 12 очков боевой силы против 11 у Дмитрия. Она тоже пасует.

В итоге Алёна побеждает и получает верхнюю награду с карты конфликта «Охрана Имперской котловины» — 2 Пряности, 1 отряд (из личного запаса в гарнизон) и контроль над «Имперской котловиной». Она размещает свой жетон контроля под ячейкой «Имперская котловина» на поле.

Дмитрий получает награду за второе место, которая удваивается благодаря песчаному червю (это стало возможным из-за того, что в свой ход раскрытия он убрал жетон Барьерной Стены), — 4 воды из общего запаса и 2 отряда.

Никита не получает никаких наград, поскольку не участвовал в сражении. Однако, даже если бы он занял третье место, в партии с 3 участниками третья награда с карты конфликта не выдаётся.

Поскольку Алёна победила, она также забирает карту конфликта с боевым символом «кенгуровая мышь». Если бы у неё была ещё 1 карта с таким символом, лежащая лицевой стороной вверх, она могла бы их перевернуть и получить 1 ПО. Теперь Алёна заинтересована в том, чтобы получить ещё 1 карту конфликта с таким боевым символом.

Наконец все отряды из зоны конфликта возвращаются в личные запасы игроков, а фишка песчаного червя — в общий запас.

## ФАЗА 4. ПОДАТЕЛИ

В этой фазе в определённых ячейках игрового поля накапливается Пряность — это «Глубокая пустыня», «Имперская котловина» и «Котловина Хагга». В партии с 6 участниками есть ещё 1 такая ячейка — «Эрг Хаббанья». В каждую из этих ячеек, где нет агента, положите по 1 фишке Пряности из общего запаса — на символ Подателя или поверх фишек, накопившихся за предыдущие раунды.

В фазе ходов игроков Дмитрий отправил агента в «Имперскую котловину», поэтому в этой ячейке не появляется новая фишка Пряности. В ячейках «Котловина Хагга» и «Глубокая пустыня» агентов нет, поэтому туда нужно добавить Пряность. В ячейке «Глубокая пустыня» уже была фишка Пряности с предыдущего раунда, и теперь там 2 бонусные Пряности.



## ФАЗА 5. ВОЗВРАЩЕНИЕ

Если на этот момент у кого-либо из игроков есть 10 ПО или более либо если в колоде конфликта не осталось карт, объявляется конец игры.

В противном случае проведите подготовку к следующему раунду:

- Игроки возвращают агентов на свои планшеты лидеров.
- Передайте жетон первого игрока следующему участнику по часовой стрелке. Затем начните новый раунд с фазы 1.

Поскольку никто не набрал 10 ПО, а в колоде конфликта ещё есть карты, игроки возвращают своих агентов на планшеты. Жетон первого игрока переходит к Алёне, и начинается новый раунд.

### КОНЕЦ ИГРЫ

Прежде всего, каждый участник может разыграть свои карты цели. После этого побеждает игрок, набравший больше всех ПО.

При ничьей претенденты сравнивают следующие личные показатели в обозначенном порядке: Пряность, солярии, вода, отряды в гарнизоне. Побеждает претендент с наибольшим значением оцениваемого параметра.

# МИНИ-ДОПОЛНЕНИЕ «КООАМ»

Сначала мы рекомендуем сыграть в «Дюна. Империя. Восстание» без этого мини-дополнения, чтобы ознакомиться с игрой. Оно вводит новый игровой элемент — контракты, за выполнение которых можно получить ресурсы.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите подготовку к игре с изменениями на следующих этапах:

- А<sup>3</sup>** Перемешайте 20 жетонов контрактов, положите стопку лицевой стороной вниз в общий запас, выложите 2 жетона в отмеченные ячейки на поле (под Ландсраадом) и раскройте их, перевернув лицевой стороной вверх.
- В<sup>1</sup>** Замешайте 4 карты интриг из мини-дополнения в колоду интриг.
- В<sup>2</sup>** Замешайте 4 карты Империи из мини-дополнения в колоду Империи.
- Г** Помимо прочих, можно выбрать лидера Шаддама Коррино IV (это не обязательно).



## СОСТАВ МИНИ-ДОПОЛНЕНИЯ



4 карты Империи  
4 карты интриг  
Планшет лидера Шаддама Коррино IV  
На картах  
есть символ  
мини-дополнения.



20 жетонов контрактов

Эти жетоны используются  
только с дополнением  
«Расцвет иксианцев»  
(см. ниже)



10 жетонов контрактов  
иксианцев

## КОНТРАКТЫ



Если вы играете **без мини-дополнения «КООАМ»**, то, когда вы применяете эффект с символом контракта, вы просто получаете 2 солярия. Если же вы играете **с мини-дополнением**, вы берёте 1 из раскрытых жетонов контрактов и кладёте его в личный запас (при этом сразу раскройте и выложите новый жетон из стопки). Если все жетоны разобраны, этот эффект снова даёт 2 солярия.

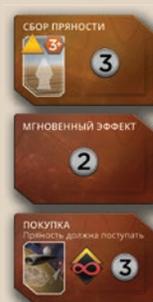
## ВЫПОЛНЕНИЕ КОНТРАКТОВ

Контракт — это обязательство, которое вы берёте на себя перед корпорацией КООАМ. За выполнение этих обязательств вы получаете награду.

- В большинстве контрактов указана ячейка на поле, в которую вам нужно отправить агента.
- Чтобы выполнить контракт с указанием «Сбор Пряности», вам нужно отправить агента в ячейку с символом Подателя и получить в этот ход указанное на жетоне количество Пряности из любых источников.
- Контракты с указанием «Мгновенный эффект» выполняются в момент получения.
- Контракт с указанием «Пряность должна поступать» выполняется, когда вы в следующий раз покупаете одноимённую карту из резерва.

Когда вы выполняете контракт, объявите об этом, получите указанную награду и переверните жетон контракта. Эффекты некоторых карт связаны с выполненными контрактами, поэтому оставляйте эти жетоны в личном запасе.

Если вы взяли контракт, требующий отправить агента в ячейку, в которой уже есть ваш агент, он не считается выполненным, поэтому придётся осуществить необходимое уже в следующий раз.



## Мини-дополнение «КООАМ» с дополнением «Расцвет иксианцев»

Если вы играете с дополнением «Расцвет иксианцев», 1 из ячеек, в которой можно получить контракт, будет заменена. Чтобы это компенсировать, используйте дополнительно 10 жетонов контрактов иксианцев (у них отличается рубашка).

Проведите обычную подготовку с 20 жетонами контрактов. Далее перемешайте 10 жетонов контрактов иксианцев и раздайте каждому игроку по 2 жетона. Затем все участники выбирают по 1 из 2 жетонов, одновременно раскрывают их и кладут в личные запасы — это будут их **первые контракты**. Остальные жетоны контрактов иксианцев уберите в коробку.



# ПОЯСНЕНИЯ ПО ЭФФЕКТАМ

**Леди Джессика.** В начале игры планшет этого лидера должен быть на стороне леди Джессики (а не Преподобной Матери Джессики).

**Леди Марго Фенринг и принцесса Ирулан.** Вы достигаете 2 влияния во фракции, даже если «перескакиваете» с 1-го деления на 3-е за один ход. Вы достигаете 2 влияния во фракции, только когда получаете влияние, то есть *поднимаетесь* по треку (причём это можно сделать сколько угодно раз, опускаясь и снова поднимаясь на 2-е).

**Покровительство Гильдии.** Когда вы убираете эту карту в сброс в конце раунда, это не активирует способность сброса.

**Фейд-Раута Харконнен.** При подготовке положите фишку Фейда в крайнее левое деление трека обучения на планшете этого лидера. Когда она достигает крайнего правого деления, она остаётся там до конца игры и больше не даёт бонусов при активации.

**Шаддам Коррино IV.** Когда вы разыгрываете «Кольцо с печатью», способность «Император Известной Вселенной» начинает действовать немедленно, то есть вы не можете размещать боевые единицы в зоне конфликта до конца своего текущего хода.

**Эмиссар Гильдии.** Сыграв эту карту в ход отправки агента, вы обязаны сбросить карту.



Эти пояснения касаются только компонентов «Восстания». На соседней странице описано новое мини-дополнение «КООАМ».

## СОВЕТЫ ПО ИГРЕ



Вода — редкий и ценный ресурс, необходимый для добычи Пряности. Гильдия Космогации поставяет воду в небольших количествах. Фримены тоже готовы поделиться ей, но, чтобы попасть в сиеч Табр, нужно наладить связи с этой фракцией.

Пряность — универсальный ресурс, который можно использовать для разных целей. Три фракции (Император, Гильдия Космогации, Бене Гессерит) обменивают Пряность на уникальные услуги.



Солярии (валюта Империи) можно обменять на услуги Ландсраада. Вы можете нанять оружейника (третий постоянный агент), а также получить дополнительные отряды или даже место в Высшем Совете.

Следите за символами на картах, которые вы покупаете и удаляете. Иначе вы можете оказаться в ситуации, когда просто не в состоянии отправить агента в нужную ячейку — например, чтобы увеличить влияние в той или иной фракции.



Достигнув 2 влияния во фракции, вы не только получаете ПО, но и открываете дополнительные возможности. Император, Гильдия Космогации и Фримены делают доступной новую ячейку на поле, а Бене Гессерит усиливают некоторые карты. Чтобы начать пользоваться этими возможностями, постарайтесь поскорее разблокировать их.

Когда дело доходит до сражений, главное — терпение. Чем дольше вы ждёте, тем большей информацией владеете и тем меньше возможностей отреагировать на ваши действия останется у соперников.

Впрочем, иногда скромная победа и небольшая награда — это лучше, чем великая победа, за которую пришлось заплатить слишком большую цену.



Из-за карт интриг вы никогда не можете быть абсолютно уверены в том, чем завершится то или иное сражение.

Заключение союза с фракцией не просто даёт вам ПО — это также не даёт получить ПО другим игрокам. Следите, чтобы вас не обогнали на треке влияния, и сами не упускайте возможности обогнать других!



Шпионы — ваш источник уверенности: внедрение позволит отправить агента в занятую ячейку, а разведка поможет найти нужную карту. Чем больше ваших шпионов на поле, тем лучше!

Песчаные черви — живое воплощение жестокой природы Арракиса, но фримены могут обучить вас управлять этой силой. На это требуется время, и к середине игры вы можете почувствовать себя отстающим от других игроков... Но, когда червь на вашей стороне, это всё компенсирует: он даёт много боевой силы и удваивает награду за участие в конфликте. Даже второе или третье место может принести вам больше наград, чем у победителя!



# СОВМЕСТИМОСТЬ С ДРУГИМИ КОРОБКАМИ СЕРИИ «ДЮНА. ИМПЕРИЯ»

Игра «Дюна. Империя. Восстание» сочетается с базовой игрой и дополнениями к ней.

## «РАСЦВЕТ ИКСИАНЦЕВ»

- При подготовке сложите планшет КООАМ вдвое и положите так, чтобы он закрывал только правый угол поля (в Ландсрааде будут закрыты только 2 ячейки: «Зал собраний» и «Поиск поддержки»), а у вас появится новая секция КООАМ.
- На планшете КООАМ и планшете планеты Икс нет наблюдательных пунктов (поскольку это дополнение появилось раньше). **Считайте, что наблюдательный пункт есть** рядом с ячейками «Межзвёздная поставка» и «Контрабанда», и ещё 1 рядом с ячейками «Переговоры» и «Дредноут».
- Рекомендуем не добавлять карты конфликта из «*Расцвета иксианцев*», поскольку на них нет боевых символов. Однако, если вы играете в эпическом режиме, вам понадобится ещё 1 карта конфликта уровня III (рекомендуем добавить карту «*Экономическое превосходство*»).
- Способность лидера Илеса Эказ позволяет брать карты «*Свёрнутое пространство*», которые есть только в базовой версии игры. Если этого лидера выбрал кто-то из участников, он может брать эти карты (другие игроки не могут).



## «БЕССМЕРТИЕ»

- Хотя «Научная станция» в «*Восстании*» отличается от одноимённой ячейки в базовой версии, её всё равно нужно накрыть жетоном из дополнения «*Бессмертие*».



## БАЗОВАЯ ВЕРСИЯ

- Рекомендуем не добавлять карты конфликта из базовой версии, поскольку на них нет боевых символов.
- Поскольку в «*Восстании*» не используется ментат, уберите из игры карту интриги «*Своевременный наём*», а также карту конфликта уровня II «*Преодоление хаоса*» (если вы всё-таки решили использовать карты конфликта из базовой версии).
- Все оставшиеся карты интриг и карты Империи из базовой версии сочетаются с «*Восстанием*», поэтому вы можете смешать обе колоды полностью или выбрать, какие карты будут в общей колоде.



Самую свежую версию правил и ответы на вопросы по ним можно найти здесь:

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

Хотите получить больше впечатлений от партии?  
Скачайте приложение Dire Wolf Game Room  
на свой компьютер, планшет или телефон.

## DIRE WOLF DIGITAL

Автор игры

Пол Деннен

Руководитель проекта

Скотт Мартинс

Оформление и графический дизайн

Клэй Брукс, Нэйт Сторм

Иллюстрации на картах

Клэй Брукс, Атилла Гузи, Дерек Херринг, Кенан Джексон, Крис Меркадо, Бретт Нинбург, Рауль Рамос, Нэйт Сторм, Дэн Тейлор

Производство

Эван Лоренц, Маршалл Бритт

Развитие проекта

Джастин Коэн, Пол Деннен, Калев Вэнс

Помощь в развитии проекта

Фил Амилон, Энди Клотис, Джулия Дуга, Эван Лоренц, Кевин Спак, Юрий Толпин, 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 нашей игры «Дюна. Империя. Восстание».

**Русскоязычная версия игры подготовлена компанией Tabletop KZ.**

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Даниилу Яковенко, Денису Карпенко, Роману Дженбазу, Андрею Черепанову, Ксении Хацкалёвой, Владиславу Пржигиоцкому, Андрею Королёву, Андрею Багрикову, Марии Гольской-Диас и Всеволоду Чернову за помощь в подготовке русскоязычного издания.



[www.direwolfdigital.com](http://www.direwolfdigital.com)

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



LEGENDARY



GENUINE  
ENTERTAINMENT

Издатель: Dire Wolf Digital

© 2024 Dire Wolf Digital, Inc. Все права защищены.

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

DUNE © 2024 Legendary. Все права защищены.

# СПРАВОЧНИК СИМВОЛОВ И ТЕРМИНОВ



**Агент.** При подготовке к игре ваш третий агент (оружейник) кладётся рядом с полем. Вы можете получить его на всю оставшуюся игру, отправив 1 из 2 своих агентов в соответствующую ячейку.

**Активные карты.** Это карты, разыгранные при отправке агентов или выложенные при раскрытии карт. Они остаются активными до конца вашего хода раскрытия (если вы не удалите их из колоды).



Можете убрать с поля (и из игры) жетон **Барьерной Стены**.



**Боевой символ.** Когда вы побеждаете в сражении и забираете карту конфликта, посмотрите, есть ли у вас в личном запасе неперевернутая карта конфликта или задачи с таким же символом (крис, кенгуровая мышь, орнитоптер). Если есть, переверните 2 карты с одинаковыми символами и получите 1 ПО.

Когда наступает конец игры, вы можете составить пару из **универсального боевого символа** и любого из 3 боевых символов на вашей открытой карте конфликта или задачи в личном запасе. Переверните обе карты и получите 1 ПО.



**Бонус покупки.** На некоторых картах под их стоимостью указан бонус, который вы получаете 1 раз при покупке этой карты. Впоследствии, разыгрывая эту карту, вы уже не получаете данный бонус.

**Влияние.** Вы можете применить этот эффект, только если у вас есть указанное количество влияния в этой фракции (в данном случае — 2 или более влияния во фракции Фрименов).

2 влияния в :



**Возвращение агента.** Чтобы вернуть агента, переместите его из занимаемой ячейки на свой планшет лидера. Вы сможете ещё раз использовать этого агента в свой следующий ход в этом же раунде. Нельзя вернуть агента, отправленного в этот ход.



**Возвращение шпиона.** Заберите фишку вашего шпиона из любого наблюдательного пункта и положите её в личный запас.



**Возьмите карту из колоды интриг.** Держите её втайне от других игроков и отдельно от своих основных карт. У вас может быть сколько угодно карт интриг, и вы можете смотреть их в любое время.



**Возьмите карту из личной колоды.** Если в ней нет карт, перемешайте свой сброс, сформируйте новую колоду и возьмите карту.



**Восстание.** Этот символ в правом нижнем углу карты означает её принадлежность к этой игре. Он не имеет игровых эффектов.



**Кольцо с печаткой.** Когда вы разыгрываете карту «Кольцо с печаткой», вы можете применить правую способность на планшете лидера (она отмечена таким же символом).



**Контракт.** Если вы играете без мини-дополнения «КООАМ», получите 2 солярия. Иначе возьмите 1 из раскрытых жетонов контрактов (если жетоны кончились, возьмите 2 солярия).



**Контроль.** Если вы побеждаете в сражении за «Арракин», «Склад Пряности» или «Имперскую котловину», положите свой жетон контроля на поле в область с флажком под этой ячейкой. Если там уже был жетон контроля другого игрока, замените его. Если на открываемой карте конфликта указана ячейка, которую вы уже контролируете, вы можете разместить в зоне конфликта 1 отряд из личного запаса.



**Кража карт интриг.** Каждый соперник, у которого есть 4 или более карт интриг, должен отдать вам 1 из них (выбирается случайным образом).



**Крюк Подателя.** Возьмите из общего запаса жетон крюка Подателя, если у вас ещё нет такого жетона. Положите его в свой гарнизон до конца партии. Этот жетон означает, что вы можете использовать песчаных червей. Если после символа жетона стоит двоеточие, это значит, что для применения указанного эффекта у вас должен быть этот жетон.



**Меч.** Каждый символ меча добавляет вам 1 очко боевой силы, если вы участвуете в сражении.



**Отряд.** Этот символ означает, что вы нанимаете отряд: возьмите кубик из своего запаса и поместите его в гарнизон. Если вы наняли отряд, отправив агента в ячейку конфликта, вы можете разместить его сразу в зоне конфликта.

**Отступление.** Когда ваши отряды отступают, переместите их из зоны конфликта в ваш гарнизон.



**Очки убеждения.** Как правило, вы будете получать очки убеждения, раскрывая карты. Очки убеждения позволяют вам покупать карты на рынке Империи или из резерва. Стоимость карты в очках убеждения указана в её правом верхнем углу.



**Песчаный червь.** Этот символ не имеет эффекта, если текущий конфликт происходит в локации, защищённой Барьерной Стеной. В ином случае с помощью этого эффекта вы размещаете в зоне конфликта фишку песчаного червя из общего запаса рядом со своим гарнизоном.



**Победное очко.** Получив или потеряв 1 ПО, передвиньте свой маркер подсчёта очков на 1 деление вверх или вниз по треку победных очков.



**Податель.** В фазе Подателей каждая ячейка с символом Подателя, в которой нет агента, накапливает 1 бонусную Пряность. Отправляя агента в такую ячейку, вы получаете всю бонусную Пряность вдобавок к основному эффекту.



**Получите влияние** в указанной фракции: Император, Гильдия Космогации, Бене Гессерит, Фримены.

**Получите 1, 2 или потеряйте 1 влияние.** Вы сами выбираете фракцию, в которой получаете или теряете влияние. Получая 2 влияния, вы не можете распределить их между 2 фракциями.



**Ресурсы (солярии, Пряность, вода).** Когда вы получаете ресурсы или тратите их, берите фишки из общего запаса или возвращайте их туда.



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

**Связь фрименов.** Вы можете применить этот эффект, если у вас есть ещё 1 или несколько активных карт Фрименов. 2 карты со «связью фрименов» могут активировать друг друга вне зависимости от порядка, в котором они были разыграны (см. «Активные карты»).

**Союз.** Вы можете применить этот эффект, только если у вас есть жетон союза указанной фракции (в данном случае — Гильдии Космогации).



Союз с :



**Стоимость.** Стрелка означает, что у эффекта (указанного справа или снизу от стрелки) есть стоимость (указанная слева или сверху от стрелки). Если вы её не оплатите, эффект не применяется. Вы обязаны оплатить стоимость ячейки, чтобы отправить туда агента, но не обязаны применять эффекты, требующие оплаты. Вы не можете оплатить стоимость больше 1 раза в ход, за исключением случаев удвоения награды.



**Удалите любую вашу карту интриги.**



**Удалите 1 карту** с вашей руки, из сброса или из числа активных. Если это карта из резерва, верните её в резерв, в противном случае уберите карту в коробку. Обычно вы сами решаете, удалять карту или нет, но иногда удаление карты (другой или той, что вы разыгрываете) является стоимостью эффекта.



**Шпион.** Поместите фишку шпиона из личного запаса в незанятый наблюдательный пункт. Иногда действуют ограничения (например, « рядом с » означает, что ваш шпион может быть отправлен только в незанятый наблюдательный пункт рядом с ячейкой ). Если в момент отправки у вас нет шпионов в личном запасе, можете сначала вернуть своего шпиона из наблюдательного пункта без применения какого-либо эффекта.

# Д Ю Н А

И М П Е Р И Я

## ВОССТАНИЕ

## СПРАВОЧНИК ЯЧЕЕК НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

Здесь вы найдёте описание всех ячеек, в которые вы можете отправлять своих агентов, в алфавитном порядке.

**Ячейки конфликта** подписаны, а на поле их можно отличить по изображению пустыни и скрещённым мечам. Отправив агента в такую ячейку, вы можете разместить в зоне конфликта боевые единицы, нанятые в этот ход (в т. ч. благодаря эффектам ячейки и разыгранной карты), а также до 2 боевых единиц из своего гарнизона.

На поле для 6 игроков есть и другие ячейки (см. на задней обложке правил игры с 6 участниками).



### Арракин

*Символ агента:* Город

*Ячейка конфликта*

Наймите 1 отряд и возьмите 1 карту. Игрок, контролирующий «Арракин», получает 1 солярий.



### Верная служба

*Символ агента:* Император

Получите 1 влияние во фракции Императора. Если вы играете с мини-дополнением «КООАМ», возьмите 1 жетон контракта. Если жетоны контрактов закончились, а также если вы не используете мини-дополнение «КООАМ», получите вместо этого 2 солярия.



### Война в пустыне

*Символ агента:* Фримены

*Ячейка конфликта*

*Стоимость:* 1 вода

Получите 1 влияние во фракции Фрименов. Наймите 1 отряд и удалите 1 карту.



### Высший Совет

*Символ агента:* Ландсраад

*Стоимость:* 5 соляриев

Впервые отправив своего агента в эту ячейку, положите свою фишку советника на незанятое место справа от ячейки Совета. До конца игры во время раскрытия карт вы получаете 2 очка убеждения. В последующем, отправив своего агента в эту ячейку, получите 2 Пряности, возьмите 1 карту интриги и наймите 3 отряда.



### Глубокая пустыня

*Символ агента:* Торговля Пряностью

*Ячейка конфликта*

*Стоимость:* 3 воды

Получите всю бонусную Пряность, накопившуюся в ячейке. Затем выберите одно: получить 4 Пряности ИЛИ, если у вас есть жетон крюка Подателя, разместить в зоне конфликта 2 песчаных червей.



### Зал собраний

*Символ агента:* Ландсраад

Возьмите 1 карту интриги. Если во время раскрытия карт в этой ячейке находится ваш агент, получите 1 очко убеждения.



### Имперская котловина

*Символ агента:* Торговля Пряностью

*Ячейка конфликта*

Получите 1 Пряность и всю бонусную Пряность, накопившуюся в ячейке. Игрок, контролирующий «Имперскую котловину», получает 1 Пряность.



### Контракты

*Символ агента:* Торговля Пряностью

Возьмите 1 карту. Если вы играете с мини-дополнением «КООАМ», возьмите 1 жетон контракта. Если жетоны контрактов закончились, а также если вы не используете мини-дополнение «КООАМ», получите вместо этого 2 солярия.



### Котловина Хагга

*Символ агента:* Торговля Пряностью

*Ячейка конфликта*

*Стоимость:* 1 вода

Получите всю бонусную Пряность, накопившуюся в ячейке. Затем выберите одно: получить 2 Пряности ИЛИ, если у вас есть жетон крюка Подателя, разместить в зоне конфликта 1 песчаного червя.



### Научная станция

*Символ агента:* Город

*Ячейка конфликта*

*Стоимость:* 2 воды

Наймите 2 отряда и возьмите 2 карты.



### Оружейник

*Символ агента:* Ландсраад

*Стоимость:* 8 соляриев, если ни у кого нет оружейника, или 6 соляриев, если оружейник есть хотя бы у 1 игрока.

Вы можете отправить агента в эту ячейку только 1 раз за игру. Возьмите фишку оружейника (фишка агента, которую вы отложили при подготовке) и положите её на свой планшет лидера. С этого момента вы можете отправлять 3 агентов за раунд (включая текущий).

*Эта ячейка работает иначе в игре с 6 участниками (см. правила игры с 6 участниками).*



### Поиск поддержки

*Символ агента:* Ландсраад

*Стоимость:* либо 0, либо 2 солярия

Наймите 2 отряда. Если вы заплатили 2 солярия, также получите 1 воду.



### Поставки

*Символ агента:* Торговля Пряностью

*Условие:* у вас должно быть не менее 2 влияния во фракции Гильдии Космогации.

*Стоимость:* 3 Пряности

Получите 5 соляриев и 1 влияние в любой фракции.



### Привилегии

*Символ агента:* Ландсраад

*Условие:* у вас должно быть не менее 2 влияния во фракции Императора.

*Стоимость:* 3 солярия

Вы можете сбросить 1 карту интриги, чтобы взять 1 карту интриги. Верните 1 *другого* вашего агента с поля и возьмите 1 карту.



### Сардаукары

*Символ агента:* Император

*Стоимость:* 4 Пряности (3 Пряности в игре с 6 участниками)

Получите 1 влияние во фракции Императора. Возьмите 1 карту интриги и наймите 4 отряда.



### Сиетч Табр

*Символ агента:* Город

*Ячейка конфликта*

*Условие:* у вас должно быть не менее 2 влияния во фракции Фрименов.

Выберите одно: взять 1 жетон крюка Подателя (если у вас его ещё нет), нанять 1 отряд и получить 1 воду —ИЛИ— получить 1 воду и *по желанию* убрать жетон Барьерной Стены.



### Склад Пряности

*Символ агента:* Город

*Ячейка конфликта*

*Стоимость:* либо 0, либо 1 Пряность

Получите 2 солярия. Если вы заплатили 1 Пряность, вместо этого получите 4 солярия. Игрок, контролирующий «Склад Пряности», получает 1 солярий.



### Снабжение

*Символ агента:* Гильдия Космогации

Получите 1 влияние во фракции Гильдии Космогации. Получите 1 воду.



### Тайны

*Символ агента:* Бене Гессерит

Получите 1 влияние во фракции Бене Гессерит. Возьмите 1 карту интриги. Каждый соперник, у которого есть 4 или более карт интриг, должен отдать вам 1 из них (выбирается случайным образом).



### Фримпакет

*Символ агента:* Фримены

*Ячейка конфликта*

Получите 1 влияние во фракции Фрименов. Возьмите 1 карту.



### Хайлайнер

*Символ агента:* Гильдия Космогации

*Ячейка конфликта*

*Стоимость:* 5 Пряности

Получите 1 влияние во фракции Гильдии Космогации. Наймите 5 отрядов.



### Шпионаж

*Символ агента:* Бене Гессерит

*Стоимость:* 1 Пряность

Получите 1 влияние во фракции Бене Гессерит. Возьмите 1 карту и отправьте 1 шпиона.

# ДЮНА

ИМПЕРИЯ

## ВОССТАНИЕ

## ПРАВИЛА ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ И ПАРТИЙ С 2 УЧАСТНИКАМИ

В одиночной игре и в партиях на двоих используются особые карты, представляющие виртуальных соперников (далее — «оппоненты»), которые противостоят игрокам. Они отправляют агентов в ячейки поля и участвуют в сражениях, нанимая и размещая отряды. Оппоненты (персонажи из вселенной «Дюны») представлены картами оппонентов, которые отличаются стратегическими приоритетами. Оппоненты отправляют своих агентов с помощью карт Дома Хагаль. Если оппонент набирает 10 или более ПО, игра подходит к концу — и оппонент вполне может оказаться в ней победителем!

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ



37 карт Дома Хагаль



10 карт оппонентов

### СТРОЕНИЕ КАРТЫ ОППОНЕНТА

- А** Имя персонажа
- Б** Стоимость оружейника.  
*Чем меньше стоимость, тем сложнее противостоять оппоненту.*
- В** Способность кольца с печатью
- Г** Способность шпионской сети
- Д** Приоритет фракций. *Фракции расположены в порядке слева направо — от наиболее до наименее приоритетной.*



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите карты оппонентов в зависимости от количества участников.

**Одиночная игра.** Выберите 2 оппонентов (если вы впервые играете в одиночку, выбирайте карты со стоимостью оружейника в 8 ресурсов или более). Также выберите уровень сложности (см. справа).

**Игра с 2 участниками.** Выберите 1 оппонента (если вы впервые играете с 2 участниками, рекомендуем использовать правило «Неамбициозные оппоненты» на задней обложке этих правил).

Выберите цвет для каждого оппонента. Поместите по 1 кубику каждого оппонента в ячейки под треками влияния всех 4 фракций. Поместите по 3 отряда в гарнизон каждого оппонента (исключение — игра в одиночку на уровне сложности «Наёмник»). Остальные отряды, а также 2 агентов сложите в запасы оппонентов. Третьих агентов (оружейников) расположите рядом с полем. И вы, и оппоненты начинаете игру с 1 фишкой воды и 3 фишками шпионов.

Если вы играете в одиночку, уберите из колоды Дома Хагаль карту «Новая колода» (на ней есть пометка «2И» — для 2 игроков). Перемешайте остальные карты Дома Хагаль и сложите их в колоду рядом с оставшимися кубиками и другими компонентами оппонента(-ов).

Распределите карты задач в зависимости от количества участников.

**Одиночная игра.** Вы и ваши оппоненты получаете по 1 случайной карте задачи (как в обычной игре).

**Игра с 2 участниками.** Оппонент получает карту задачи «Орнитоптер». Остальные 2 карты распределите между игроками случайным образом. В игре с 2 участниками оппонент никогда не ходит первым.

### Уровень сложности

Для одиночной игры можно выбрать 1 из 4 уровней сложности:

**Наёмник** (лёгкий): у оппонентов в начале игры нет отрядов в гарнизоне, а вы получаете 1 карту интриги.

**Сардаукар** (средний): нет изменений в подготовке.

**Ментат** (тяжёлый): сложность «Сардаукар» + вы используете правила «Резкая эскалация», «Обдуманное размещение», «Расчётливая политика» с задней обложки этих правил.

**Квисатц Хадерах** (сверхтяжёлый): сложность «Ментат» + вы не можете получить оружейника.

# ХОДЫ ОППОНЕНТОВ

Во второй фазе (ходы игроков) оппоненты в порядке очерёдности отправляют агентов во время своих ходов, пока у них остаются свободные агенты, но не раскрывают карты.

**Одиночная игра.** Жетон первого игрока передаётся по часовой стрелке, поэтому оппоненты периодически будут ходить первыми.

**Игра с 2 участниками.** Жетон первого игрока переходит только между игроками. При этом считается, что оппонент сидит после первого игрока, поэтому он всегда ходит *вторым*.



Когда настает ход оппонента, раскройте верхнюю карту Дома Хагаль. На этой карте указано, в какую ячейку отправится агент оппонента. Если эта ячейка занята, продолжайте раскрывать карты, пока не попадётся свободная ячейка.

Если в колоде Дома Хагаль нет карт или вы раскрыли карту «Новая колода», перемешайте сброшенные карты Дома Хагаль и сформируйте новую колоду.

Когда оппонент отправляет агента в ячейку поля, игнорируйте обычную стоимость и эффект этой ячейки. Вместо этого применяйте эффекты, указанные на раскрытой карте Дома Хагаль.

Оппонент получает 1 влияние в указанной фракции.

Оппонент получает 1 влияние во фракции, соответствующей указанному номеру (согласно приоритету фракций на его карте).

Оппонент получает указанные ресурсы.

Оппонент использует способность кольца с печаткой, указанную на его карте.

Оппонент нанимает по 1 отряду из своего запаса за каждую такую иконку. Если агент отправился в ячейку конфликта, разместите все нанятые таким образом отряды в зоне конфликта. В ином случае разместите их в его гарнизоне.

Каждый игрок или другой оппонент, у которого 4 или более карт интриг, должен отдать 1 случайную карту интриги этому оппоненту.

Оппонент помещает фишку шпиона в пункт наблюдения. Если ячейка не указана, оппонент выбирает пункт наблюдения во фракции в порядке приоритета на его карте. Если при этом все пункты наблюдения во фракциях заняты, ничего не происходит.

3 карты Дома Хагаль с эффектом отправки шпиона указывают, куда именно оппонент помещает фишку шпиона (тип ячейки). Если все такие пункты наблюдения заняты, оппонент не отправляет шпиона. Вне зависимости от того, удалось отправить шпиона или нет, раскройте новую карту Дома Хагаль, чтобы оппонент мог отправить агента.

Оппонент кладёт в свой гарнизон жетон крюка Подателя (если там ещё нет этого жетона).

Если у оппонента есть жетон крюка Подателя, а жетон Барьерной Стены ещё на поле, уберите жетон Барьерной Стены (если у оппонента нет крюка Подателя, ничего не происходит).

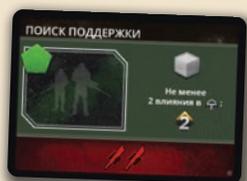
Когда оппонент отправляет агента в ячейку конфликта, он размещает до 2 отрядов из своего гарнизона в зоне конфликта (если это возможно). Делайте это, даже если эффект карты не позволяет оппоненту нанять отряды (например, когда агент отправляется в ячейку с символом Подателя).

Оппоненты могут заключать (и терять) союзы с фракциями, но не получают бонусы фракций.

## Дополнительные правила для оппонентов

Некоторые карты Дома Хагаль предписывают оппоненту отправить агента в 1 из 2 ячеек в зависимости от игровой ситуации.

*Когда оппонент раскрывает карту «Контракты/Поставки», посмотрите, сколько у него влияния в Гильдии Космогазии. Когда оппонент раскрывает карту «Снабжение/Хайлайнер», посмотрите, какого уровня карта конфликта раскрыта на данный момент. Карта Дома Хагаль укажет, куда отправить агента в зависимости от ситуации.*



Некоторые карты Дома Хагаль дают оппоненту бонусы, если у него не менее 2 влияния в указанной фракции (при этом он всё равно отправляет агента, даже если не получает бонус).

*Когда оппонент раскрывает карту «Поиск поддержки», он отправляет агента в одноимённую ячейку и нанимает 1 отряд. Затем, если у него не менее 2 влияния во фракции Императора, он получает 1 влияние во второй по приоритету фракции (на его карте оппонента).*

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕСУРСОВ

Оппоненты получают ресурсы (солярии, Пряность, воду и карты интриг) благодаря картам Дома Хагаль и конфликтам. Ячейки на поле ничего не дают оппонентам; они просто их занимают. Также они не получают бонусы фракций.

В первую очередь оппонент накапливает ресурсы, чтобы получить оружейника. Как только он набирает суммарно столько ресурсов, сколько указано на карте оппонента, он сбрасывает их и получает третью фишку агента. Если в этот момент у него больше ресурсов, чем нужно, он тратит их в следующем порядке: сначала солярии, затем Пряность, затем карты интриг, затем воду (остатки сохраняются в его запасе).

## СИМВОЛЫ ПОДАТЕЛЯ И ПЕСЧАНЫЕ ЧЕРВИ

Если раскрытая карта Дома Хагаль отправляет агента в ячейку с символом Подателя («Глубокая пустыня», «Котловина Хагга» или «Имперская котловина»), следуйте инструкциям на карте. При этом оппонент всегда получает бонусную Пряность, накопившуюся в этой ячейке. Его дальнейшие действия зависят от того, есть ли у него жетон крюка Подателя:



- Если у оппонента есть жетон крюка Подателя, а его агент отправляется в ячейку «Котловина Хагга» или «Глубокая пустыня», он размещает в зоне конфликта песчаных червей, если это возможно (1 для «Котловины Хагга», 2 для «Глубокой пустыни»).
- Если оппонент не размещает ни одного песчаного червя, он получает базовое количество Пряности из ячейки, куда отправился его агент.

## СРАЖЕНИЕ

Когда начинается третья фаза раунда (сражение), каждый оппонент хотя бы с 1 боевой единицей в зоне конфликта получает бонус к боевой силе. Для этого в порядке хода оппонентов раскройте по 1 карте Дома Хагаль для каждого (если вам попадётся карта «Новая колода», перемешайте колоду со сбросом и раскройте новую карту). Эффекты этой карты не применяются, но оппонент получает очки боевой силы по количеству символов мечей на раскрытой карте (продвиньте на это значение его жетон боевой силы по соответствующему треку). Затем участники могут разыгрывать карты сражения.

Оппоненты получают награды так же, как игроки. Если оппонент использовал в бою хотя бы 1 песчаного червя, его награда удваивается.

Когда оппонент побеждает в сражении, положите карту конфликта в его личный запас. Оппонент получает ПО за них так же, как их получают игроки, — переворачивая 2 раскрытые карты в своём запасе с одинаковыми боевыми символами.

Оппоненты могут получить контроль над ячейками поля. Получив контроль, оппонент выкладывает свой соответствующий жетон в область с флажком под ячейкой. В следующих раундах он получает бонусы, когда в эти ячейки кто угодно отправляет агентов. Он также размещает 1 отряд из своего запаса в зоне конфликта (бонус защиты), если контролирует ячейку, указанную на раскрытой карте конфликта.

Когда оппонент должен выбрать, в какой фракции получить влияние, он выбирает фракцию, в которой у него меньше всего влияния, если не указано иное (если ничья, он выбирает фракцию, которая находится левее на карте оппонента).

Когда оппонент может получить ПО в качестве награды с карты конфликта, он сделает это, если у него достаточно ресурсов (или шпионов на поле, если речь о карте конфликта «Битва за Арракин»).

Оппоненты никогда не берут жетоны контрактов , даже если вы играете с мини-дополнением «КООАМ». Вместо этого оппонент получает 2 солярия.

## Обмен ресурсов на ПО

Получив оружейника, оппонент начинает обменивать ресурсы на ПО. Каждый раз, когда у оппонента накапливается указанное количество того или иного ресурса, сбрасывайте эти ресурсы и начисляйте этому оппоненту 1 ПО.



## ШПИОНСКИЕ СЕТИ



Оппоненты не возвращают шпионов

по отдельности и не осуществляют внедрение и разведку. Вместо этого происходит следующее: как только оппонент отправляет своего третьего шпиона, он возвращает 2 других своих шпионов и активирует эффект шпионской сети на своей карте оппонента. Иногда шпионская сеть активируется до отправки агента. Если в результате этого оппонент нанял отряды, а затем отправил агента в ячейку конфликта, разместите эти отряды в зоне конфликта.



# ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Вы можете играть с некоторыми или всеми правилами, приведёнными ниже.

## Обновление рынка Империи (только в одиночной игре)

*Если у вас есть 2 шестигранных кубика, вы можете смоделировать покупку карт с рынка Империи вашими оппонентами.*

После каждого вашего хода раскрытия бросайте 2 кубика. Сбросьте с рынка карты, порядковые номера которых выпали на кубиках (счёт идёт от 1 до 5 слева направо). Игнорируйте значение 6. Если выпали 2 одинаковых значения (кроме 6), сбросьте только 1 карту.

## Неамбициозные оппоненты (только для игры с 2 участниками)

*Рекомендуется, если вы хотите играть именно друг против друга.*

Есть 2 оппонента, которые предназначены специально для режима с 2 участниками и неспособны победить в игре: Леди Амбер Метулли и Глоссу «Зверь» Раббан. После получения оружейника эти лидеры перестают получать бонусную Пряность из ячеек на поле — эта Пряность уходит в общий запас.

Следующие 3 правила нужны для игры на уровнях сложности «Ментат» и «Квисатц Хадерах», но вы можете использовать их в любом сочетании и на других уровнях сложности.

## Резкая эскалация

*Кажется, что оппоненты не доставляют проблем? Что ж, их можно ещё усилить.*

Каждый раз, когда оппонент принимает участие в сражении с карты конфликта уровня III, раскрывайте 2 карты Дома Хагаль и добавляйте символы мечей с **обеих** карт к боевой силе оппонента.

## Обдуманное размещение

*Используйте это правило, если хотите, чтобы оппоненты тщательнее подходили к вопросу размещения своих боевых единиц в зоне конфликта.*

При раскрытых картах конфликта уровней I или II не размещайте отряды оппонентов в зоне конфликта, если у них есть преимущество в 3 или более боевых единиц (оставляйте их в гарнизоне). Если же раскрыта карта конфликта уровня III, оппоненты используют любую возможность, чтобы разместить отряды в зоне конфликта.

Если могут, оппоненты всегда размещают песчаных червей в зоне конфликта перед проверкой условия размещения отрядов.

## Расчётливая политика

*Используйте это правило, если хотите, чтобы оппоненты оптимальнее набирали влияние во фракциях.*

Каждый раз, когда оппонент раскрывает карту Дома Хагаль, отправляющую агента в ячейку фракции без стоимости («Верная служба», «Снабжение», «Тайны», «Фримпакет»), он игнорирует эту карту и раскрывает следующую, если выполняется хотя бы 1 из следующих условий:

- У оппонента уже заключён союз с этой фракцией, и он опережает ближайшего соперника (оппонента или игрока) хотя бы на 1 влияние.
- У оппонента уже есть 2 или больше влияния в этой фракции, и он отстаёт от лидирующего соперника на 2 влияния или больше.

# СОВМЕСТИМОСТЬ С ДОПОЛНЕНИЯМИ «РАСЦВЕТ ИКСИАНЦЕВ» И «БЕССМЕРТИЕ»

Если вы хотите добавить «Расцвет иксианцев» или «Бессмертие» в одиночную игру или игру с 2 участниками, не смешивайте карты Дома Хагаль из этих дополнений с картами из «Восстания». Также рекомендуем следующее:

**«Расцвет иксианцев».** Уберите в коробку следующие карты Дома Хагаль из «Восстания»: «Контракты/Поставки» (обе копии), «Поиск поддержки» (обе копии), «Зал собраний». Также уберите следующие карты Дома Хагаль из «Расцвета иксианцев»: «Свёрнутое пространство / Межзвёздные поставки» (либо оставьте эту карту, но отправляйте агента в ячейку «Снабжение» вместо ячейки «Свёрнутое пространство»). Наконец, уберите карты, не соответствующие количеству игроков.

**«Бессмертие».** Изменений для игры с 2 участниками нет, поскольку все карты Дома Хагаль в «Бессмертии» — это карты для одиночной игры. В одиночной игре уберите 1 карту Дома Хагаль из «Восстания» («Научная станция») и добавьте 4 карты из «Бессмертия». Когда оппонент раскрывает карту «Карфаг», он не отправляет агента в эту ячейку и не нанимает 1 отряд, но применяет остальные эффекты. После этого раскройте другую карту, чтобы определить, куда отправится агент оппонента.

# Д Ю Н А

## И М П Е Р И Я

### ВОССТАНИЕ

## ИГРА С 6 УЧАСТНИКАМИ

У фрименов Арракиса появился новый таинственный лидер, которого они называют Муад'Диб. Он ставит под угрозу производство Пряности и — о чём не догадывается даже Император — стремится сесть на Трон Золотого Льва!

В игре с 6 участниками формируются 2 команды под предводительством 2 военачальников — Муад'Диб и Шаддама Коррино IV. Эти лидеры всегда участвуют в игре, и они всегда должны быть в разных командах. Лидеры остальных 4 игроков становятся союзниками военачальников (по 2 на каждого).

У каждого игрока остаётся свой маркер на треке ПО, а конец игры наступает при тех же условиях, что и в основных правилах. Результат команды — это сумма ПО всех 3 игроков.

У игроков-военачальников нет своих армий, из-за чего они не могут участвовать в сражениях и получать награды. Однако они могут нанимать боевые единицы для своих союзников. Обратите внимание, что **союзники участвуют в сражениях по отдельности** и не складывают свою боевую силу. На картах конфликта доступны все 3 награды, и 2 разные награды могут получить игроки из одной команды. Команда, которой удаётся забрать и первую, и вторую награды, получает значительное преимущество! Но союзники могут договариваться, кто будет выкладываться на полную, а кто прибережёт силы на потом или поборется сейчас за оставшиеся награды.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ



6 жетонов бонуса оружейника

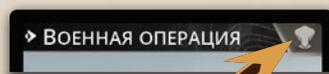


2 жетона союзов

Великие Дома  
и Периферийные миры

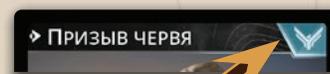


2 стартовые колоды из 10 карт



Шаддам:

«Убедительный довод»  
«Сила Дома Коррино»  
«Ключевые поставки»  
«Императорская воля»  
«Военная операция»  
«Имперский орнитоптер» (2)  
«Шатёр Императора»  
«Поиск союзников»  
«Кольцо с печаткой»



Муад'Диб:

«Непререкаемый авторитет»  
«Убедительный довод»  
«Считайтесь со мной»  
«Призыв червя»  
«Слабые связи в Ландсрааде» (2)  
«Поиск союзников»  
«Кольцо с печаткой»  
«Угроза производству Пряности»  
«Усул»



2 планшета военачальников

Планшет Шаддама  
Планшет Муад'Диб

## ЛИЧНЫЕ НАБОРЫ ИГРОКОВ-ВОЕНАЧАЛЬНИКОВ



2 диска

1 маркер победных очков  
1 фишка советника



3 жетона агентов



Кубик фракции



3 фишки  
шпионов

На изображении представлен набор Муад'Диб — светло-синего цвета (набор Шаддама — серого цвета).

# ПОДГОТОВКА

Участники выбирают лидеров и делятся на команды до рассадки за столом. 1 игрок в команде становится военачальником, остальные становятся союзниками. Военачальники садятся друг напротив друга: Муад'Диб у нижней стороны поля (*на Арракисе*), а Шаддам — у верхней (*в Ландсрааде*). Союзники садятся по обе стороны от военачальника команды противников, что обеспечивает при передаче хода по часовой стрелке поочерёдные ходы игроков разных команд.

Затем проведите подготовку по основным правилам с перечисленными ниже изменениями.

**А** Положите поле обратной стороной вверх. Она несколько отличается от основной. Самое бросающееся в глаза отличие — фракции Императора и Фрименов заменены на фракции Великих Домов и Периферийных миров соответственно.

Каждый военачальник кладёт рядом с планшетом своего лидера соответствующий планшет военачальника: *Муад'Диб* берёт планшет Фрименов, а *Шаддам* — планшет Императора



Положите жетон союза в каждую область с соответствующим символом на треках влияния фракций (жетоны фракций Фрименов и Императора кладутся на планшеты Муад'Диб и Шаддама соответственно).



**Б** Сформируйте колоду конфликта следующим образом: 5 карт уровня II, а под ними 4 карты уровня III (карты уровня I не используются, а игра длится не более 9 раундов).



**В** В партии с 6 участниками необходимо использовать мини-дополнение «*КООАМ*» (см. с. 16 основных правил). Не забудьте замешать 4 карты интриг и 4 карты Империи из мини-дополнения в колоды интриг и Империи соответственно. Перед перемешиванием жетонов контрактов отложите 2 жетона «Сардаукары» (как описано на планшете лидера Шаддама Коррино IV).



**Д** Игроки-военачальники берут уникальные стартовые колоды вместо обычных колод.



Чтобы игра соответствовала первоисточнику, в противостоящих командах должны быть представители разных Домов и семей. Но, если хотите, можете «стравливать» между собой хоть Атрейдесов, хоть Харконненов (при этом можно использовать лидеров из других игр серии «*Дюна. Империя*»).

## Рекомендованные союзники

### Муад'Диб

Гурни Халлек  
Леди Джессика  
Стабан Туек

## Рекомендованные союзники

### Шаддама

Фейд-Раута Харконнен  
Леди Марго Фенринг  
Принцесса Ирулан

## Универсальный лидер

Леди Амбер Метулли

**Ж** В личном наборе военачальника нет отрядов, жетонов боевой силы и контроля, а также фишек агентов, но есть фишки шпионов, маркер ПО и фишка советника.

**Ж<sup>1</sup>** Вместо фишек агентов военачальники используют жетоны агентов. В начале игры у них 2 жетона с 1 стрелкой. Третий жетон (с 2 стрелками) — это оружейник; положите его вместе с оружейниками других игроков.



Также положите жетоны бонуса оружейника рядом с оружейниками.



**Ж<sup>2</sup>** Военачальники кладут свои маркеры ПО на деление «4» (оно отмечено буквой «В», «военачальники»). Их союзники кладут свои маркеры на деление «1» (оно отмечено буквой «С», «союзники»).



**Ж<sup>4</sup>** Союзники кладут по 1 кубик своего цвета в ячейки под треками влияния каждой из 4 фракций на поле.

Военачальники кладут 1 кубик своего цвета под треками влияния на своих планшетах.



**З** Союзники (и только они) берут карты задач. Если обе карты с символом кенгуровой мыши оказались у одной команды, участник с картой для 4/6 игроков даёт её ближайшему сопернику по часовой стрелке, а тот отдаёт ему свою карту задачи. У каждой команды должно быть по 1 карте с символом кенгуровой мыши и по 1 с символом криса.



# НОВЫЕ ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

## АКТИВАЦИЯ СОЮЗНИКОВ

Военачальники пользуются картами и ячейками на поле по обычным правилам. При этом у них нет своих отрядов и кубиков на 4 треках влияния на поле. Поэтому эффекты, которые военачальник не может применить сам, вместо него применяет союзник. Это называется *активацией союзника*.

Когда военачальник отправляет агента, то есть жетон с 1 стрелкой, стрелка на этом жетоне определяет, какого союзника он активирует: слева или справа от себя. Когда военачальник отправляет оружейника, то есть жетон с 2 стрелками, он выбирает, какого союзника активировать в этот ход.



В ход раскрытия военачальник выбирает, какому союзнику достанутся все эффекты раскрытия.

Активированный союзник получает следующие эффекты, применяемые военачальником:

Получение и потеря влияния на треках фракций на поле.

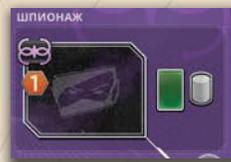
Наём и размещение боевых единиц (решение принимает союзник).

Символы мечей добавляются только к силе активированного союзника.

*Муад'Диб отправляет агента в ячейку «Закалённые воины» на своём планшете, тратит 1 воду и активирует союзника леди Джессики. Муад'Диб получает 1 влияние во фракции Фрименов, а союзник нанимает 2 отряда. Поскольку это ячейка конфликта, союзник может разместить эти отряды в зоне конфликта, а также добавить до 2 отрядов из своего гарнизона.*



*Позднее Шаддам отправляет агента в ячейку «Шпионаж», тратит 1 Пряность и активирует союзника Фейд-Рауту. Фейд-Раута, у которого уже было 3 влияния во фракции Бене Гессерит, получает ещё 1 влияние, а также жетон союза и бонус фракции — карту интриги (их получает Фейд-Раута, поскольку именно его кубик достиг нужного деления на треке фракции).*



Если военачальник в свой ход раскрытия активирует союзника, который ещё не раскрывал карты, он всё равно может дать символы мечей этому союзнику (этот союзник сразу отмечает нужное количество мечей, которые в свой ход раскрытия добавит к своей боевой силе, если на начало сражения у него будут боевые единицы в зоне конфликта).

Благодаря военачальнику активированный союзник может ввести отряды в сражение или отступить даже после того, как раскрыл карты. Это позволяет вступить в конфликт союзникам, ничего не разместившим в зоне конфликта в свои ходы. В таком случае символы мечей на картах, раскрытых союзником, НЕ добавляются к его боевой силе (можете считать, что произошло нарушение в координации войск).

## ПЛАНШЕТЫ ВОЕНАЧАЛЬНИКОВ



На планшете каждого военачальника есть 2 ячейки, куда только он может отправить своего агента. Когда военачальник делает это, он получает 1 влияние во фракции на своём планшете. На треке этих фракций тоже есть бонусы, но эти бонусы получает вся команда военачальника.

Каждый раз, когда Муад'Диб достигает 1-го или 3-го деления на треке влияния Фрименов, каждый игрок в его команде, включая его самого, получает указанную на этом делении награду: 1 Пряность или 1 воду соответственно.

Каждый раз, когда Шаддам достигает 1-го или 3-го деления на треке влияния Императора, каждый игрок в его команде, включая его самого, получает указанную на этом делении награду: 1 солярий или возможность отправить шпиона соответственно.

Когда военачальник достигает 2-го деления на треке своей фракции, он получает 1 ПО, а когда заключает союз (на 4-м делении) — получает жетон союза и 1 ПО.



*Только Шаддам получает влияние во фракции Императора, и только Муад'Диб — во фракции Фрименов. Никто не может им в этом ни помогать, ни мешать.*

## ОБЩЕНИЕ МЕЖДУ ИГРОКАМИ

Чем больше вы общаетесь во время партии, тем лучше! Но делайте это **открыто**: мы не рекомендуем перешёптываться, тайно отправлять сообщения, показывать друг другу карты. С точки зрения атмосферы можете объяснять это взаимным недоверием, неполадками в связи, боязнью шпионов.

Но мы не запрещаем устанавливать свои правила общения. Главное, чтобы вам было интересно!

# НОВЫЕ ПРИНЦИПЫ ИГРЫ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

## ОБЩЕЕ ВЛИЯНИЕ И НОВЫЕ ФРАКЦИИ

Военачальники не получают влияние во фракциях на поле, но для игровых эффектов считается, что у них всегда столько же влияния во фракции, сколько у их союзника с наибольшим влиянием в этой фракции. Это правило действует даже при активации другого союзника!

*Муад'Диб разыгрывает карту «Подготовка пути» и отправляет агента в «Карфаг», активируя при этом Гурни Халлека. У этого союзника всего 1 влияние на треке Бене Гессерит, но у другого союзника, леди Джессики, 2 влияния в этой фракции, а значит, Муад'Диб берёт карту.*



Поскольку на поле появились 2 новые фракции, а на картах остались символы старых фракций, будьте внимательны при розыгрыше карт.



Такой символ может быть использован всеми 4 игроками-союзниками и Муад'Дибом для отправки агента только во фракцию Великих Домов, а Шаддамом — во фракцию Великих Домов или Императора.



Такой символ может быть использован всеми 4 игроками-союзниками и Шаддамом для отправки агента только во фракцию Периферийных миров, а Муад'Дибом — во фракцию Периферийных миров или Фрименов.



*Когда Гурни Халлек раскрывает карту «Шишакли», благодаря связи фрименов он получает 1 влияние во фракции Периферийных миров. Когда Муад'Диб раскрывает карту «Шишакли», благодаря связи фрименов он может получить 1 влияние во фракции Периферийных миров (это влияние получает активированный союзник) или во фракции Фрименов (это влияние получает сам Муад'Диб).*

*Шаддам отправляет агента в ячейку «Поставки», активируя Фейд-Рауту (для этого хотя бы у 1 его союзника должно быть 2 влияния во фракции Гильдии Космогазии, но не обязательно у Фейд-Рауты). Шаддам получает 5 соляриев и 1 влияние в любой фракции. Он может дать Фейд-Рауте увеличить на 1 влияние в любой фракции на поле, но решает получить влияние сам во фракции Императора на своём планшете военачальника.*



## ХОДЫ ИГРОКОВ

Ячейки новой фракции Великих Домов позволяют союзникам помогать друг другу.



**Подкрепление.** Наймите 3 отряда и распределите их любым образом между союзниками в вашей команде. Эти отряды можно разместить в зоне конфликта.

*Леди Джессика отправляет агента в ячейку «Военная поддержка». Она платит 2 Пряности, чтобы нанять 1 отряд и поместить его в гарнизон, а затем позволяет Гурни Халлеку нанять 2 отряда, которые он решает разместить в зоне конфликта. Поскольку «Военная поддержка» не является ячейкой конфликта, Гурни не может разместить ещё 2 отряда в зоне конфликта.*



**Обмен.** Выберите союзника или военачальника из вашей команды. Каждый из вас может отдать другому любое количество карт интриг/Пряности/воды/соляриев (несколько типов выбрать нельзя). При этом 1 игрок или оба могут ничего не передавать взамен.

*Принцесса Ирулан отправляет агента в ячейку «Экономическая поддержка». Она получает 1 Пряность, а затем решает обменяться с Шаддамом. Ирулан отдаёт военачальнику 2 карты интриг, а он ей — 3 Пряности.*

*Позднее Муад'Диб разыгрывает карту «Непререкаемый авторитет». У него уже есть оружейник, поэтому Муад'Диб решает удалить карту, чтобы обменяться с леди Джессикой. Муад'Диб отдаёт ей карту интриги. У леди Джессики мало ресурсов, поэтому они договариваются, что она ничего не будет отдавать.*

## ОБЩИЕ БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

Все боевые единицы и гарнизон активированного союзника также считаются принадлежащими его военачальнику. Это позволяет применять эффекты некоторых карт в ход военачальника.

*Когда военачальник отправляет агента, разыгрывая карту «Тактический гений Чани», он берёт карту интриги, если у активированного в этот ход союзника не менее 3 боевых единиц в зоне конфликта. Если же военачальник разыграет эту карту в ход раскрытия, он может отступить 2 отрядами активированного союзника, чтобы тот получил 4 меча.*



Когда военачальник нанимает боевые единицы, то считается, что их нанял и сам военачальник, и активированный им союзник. Когда военачальник размещает боевые единицы в зоне конфликта в свой ход, то считается, что их разместил и сам военачальник, и активированный им союзник.



*Муад'Диб отправляет агента в ячейку «Закалённые воины», активируя Гурни Халлека и нанимая 2 отряда. Гурни Халлек решает разместить эти 2 отряда в зоне конфликта и ещё 2 из своего гарнизона. Поскольку считается, что Муад'Диб разместил 4 отряда, он может разыграть карту заговора «Обманный манёвр».*

При этом военачальники НЕ обладают картами конфликта, которыми обладают их союзники.

# ХОДЫ ИГРОКОВ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

## Рынок Престола

Благодаря планшету военачальника и карте «Шатёр Императора» Шаддам может перемещать карты с рынка Империи на свой личный рынок Престола (сразу выкладывает новую карту Империи взамен перемещённой).

Карты на рынке Престола могут покупать только Шаддам и его союзники. Эти карты больше не на рынке Империи, поэтому на них не влияют эффекты карт наподобие «Манипуляций». На рынке Престола может быть любое количество карт, и новые карты не выкладываются взамен купленных.



## ОРУЖЕЙНИКИ

Это очень важное изменение: когда любой игрок покупает оружейника, он получает его не на всю игру, а только на 1 раунд! В конце раунда, в котором вы разыграли все 3 фишки агентов (если вы союзник) или разыграли жетон агента с 2 стрелками (если вы военачальник), уберите оружейника в коробку. Если у вас есть оружейник, но вы его не разыграли, вы можете сделать это в одном из следующих раундов.



Получив оружейника, вы также получаете жетон бонуса оружейника, который действует с этого момента до конца игры (даже после того, как вы убрали оружейника в коробку). Положите этот жетон в гарнизон (если вы союзник) или на край зоны конфликта ближе к себе (если вы военачальник). Жетон бонуса оружейника добавляет вам 2 меча в ход раскрытия. Военачальник отдаёт эти мечи союзнику по правилам, описанным в разделе «Новые принципы игры» (см. с. 3).

## Х ФАЗА 3. СРАЖЕНИЕ

### КАРТЫ СРАЖЕНИЯ

Участники разыгрывают карты сражения по обычным правилам. Когда военачальник разыгрывает карту сражения, он может применить её эффект к любому союзнику, у которого есть хотя бы 1 боевая единица в зоне конфликта. При этом он не может «разделять» эффекты 1 карты сражения между 2 союзниками.

*Муад'Диб разыгрывает карту «Сомнительные методы», активируя Гурни Халлека. Муад'Диб решает, что этот союзник потеряет 1 влияние во фракции Периферийных миров и получит суммарно 5 мечей. При этом военачальник не мог отнять влияние у другого союзника (который не был активирован), но мог потерять это влияние сам — на своём планшете.*



### Ничья союзников

Когда 2 союзника из одной и той же команды набирают равную боевую силу в сражении, 1 из них может уступить другому более высокую награду, а сам получить следующую по рангу. Если ничья за третью награду, уступающий игрок ничего не получает.

*Гурни Халлек и леди Джессика претендуют на первую награду в конфликте. Халлек позволяет Джессике получить эту награду, а сам забирает вторую. При этом леди Джессика считается победителем (она получает карту конфликта).*

## КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры наступает, если в фазе возвращения у любого игрока есть 10 или больше ПО или если в колоде конфликта не осталось карт. Участники разыгрывают карты цели, затем команды складывают свои ПО и сравнивают результаты. Команда, набравшая больше ПО, побеждает. При ничьей команды сравнивают суммарные показатели в обозначенном порядке: Пряность, солярии, вода, отряды в гарнизоне.

Некоторые карты цели более выгодны для военачальников, другие — для союзников. Пользуйтесь ячейкой «Экономическая поддержка» и картой «Неперекаемый авторитет», чтобы передавать друг другу наиболее полезные карты интриг!

- «Кенгуровая мышь», «Крис», «Орнитоптер» — военачальник не получает карты конфликта и поэтому не может получить ПО за боевые символы, когда наступает конец игры.
- «Прибыль КООАМ», «Монополия на Пряность», «Тайный союз» — вот некоторые примеры карт, за счёт которых военачальники могут заработать ПО. Проверая условия для «Тайного союза», помните, что влияние военачальника во фракции на поле равно наивысшему влиянию среди его союзников в этой фракции.



# СОВМЕСТИМОСТЬ С ДРУГИМИ КОРОБКАМИ СЕРИИ «ДЮНА. ИМПЕРИЯ»

В этом разделе описано, как использовать базовую версию игры и дополнения в партии с 6 участниками. Однако имейте в виду, что изначально они не разрабатывались под этот режим, поэтому вы можете столкнуться с ситуациями, которые мы не учли и которые сложно разрешить. Если вы не нашли ответ на возникший вопрос в правилах или в интернете ([www.duneimperium.com/FAQ](http://www.duneimperium.com/FAQ)), пусть решение примет игрок за Шаддама. Он всё-таки Император!

В «*Восстании*» нет карт с условием «**потеряйте отряды в зоне конфликта**», но в других коробках серии «*Дюна. Империя*» такие карты есть. Когда военачальник разыгрывает такую карту, потерять отряд должен активированный союзник.

В других коробках серии «*Дюна. Империя*» также есть карты с условием «**Если вы победили в сражении**». Военачальники не могут применять такие эффекты, поскольку не участвуют в сражениях напрямую.

## БАЗОВАЯ ВЕРСИЯ

- «*Боевой топтер*» (карта Империи) — пока ходят другие игроки, военачальник не считается обладателем отрядов в гарнизоне, поэтому он не может их потерять.
- «*Голос*» (карта Империи) — вы можете отметить ячейку на планшете военачальника.
- «*Квисатц Хадерах*» (карта Империи) — эта карта не позволяет союзнику отправить агента на планшет военачальника, а также военачальнику — на планшет другого военачальника.
- «*Планы внутри планов*» (карта цели) — военачальник может учитывать влияние во фракции на своём планшете вместо фракции на поле с таким же символом.
- «*Требование уважения*», «*Дань победителю*» (карты сражения) — эти карты бесполезны для военачальника (по возможности сразу отдайте их союзнику).
- «*Человек ли ты?*» (карта Империи) — поскольку военачальник не может потерять отряд, он должен сбросить карту, если может.



## «БЕССМЕРТИЕ»

Военачальники не убирают карты из своей стартовой колоды и не добавляют в неё 2 карты «*Эксперименты*».

Военачальники отсутствуют на треке исследования и треке Тлейлаксу. Когда военачальник применяет такой эффект, активированный союзник продвигается по треку и получает соответствующие награды.

Считается, что у военачальника столько же генетических маркеров, сколько у союзника из его команды, который дальше продвинулся по треку (это правило действует даже при активации другого союзника).

Когда военачальник получает образец, он кладёт в аксолотль-баки отряд из запаса активированного союзника.

Если военачальник хочет купить карту с рынка тлейлаксу или применить эффект, требующий потратить образцы, он тратит образцы, принадлежащие активированному союзнику.

Если вы играете до 11 очков, положите маркеры ПО союзников на деление «0». Военачальники всё ещё начинают с 4 ПО.

- «*Теневые соглашения*» (карта заговора/цели) — эта карта бесполезна для военачальника в качестве карты цели, поскольку он не активирует союзников, когда наступает конец игры.



## «РАСЦВЕТ ИКСИАНЦЕВ»

При подготовке перемешайте жетоны контрактов иксианцев и раздайте по 2 жетона каждому союзнику. Каждый из них оставляет себе 1 жетон, а другой даёт своему военачальнику. Тот в свою очередь оставляет себе 1 из этих жетонов, а другой убирает в коробку.

Когда военачальник получает переговорщика, он берёт отряд из запаса активированного союзника. Когда военачальник покупает жетон технологии, он может получить скидку, пользуясь переговорщиками активированного союзника.

У военачальников нет транспортников, но они могут продвигать транспортник активированного союзника. Когда военачальник возвращает транспортник, все награды получает активированный союзник (при этом считается, что отряды наняли и тот и другой игроки).

Если игрок получает дивиденды на треке поставки, ВСЕ другие игроки получают по 1 солярию (в правилах дополнения указано, что по 1 солярию получают соперники, но в партии с 6 участниками это касается и союзников, и военачальников).

У военачальников нет собственных дредноутов, но они могут снаряжать дредноуты для активированного союзника (так же, как обычные отряды).

Внедрение и подобные эффекты позволяют военачальнику отправлять агента в ячейки на поле, занятые агентами других игроков из любой команды.

- **«Мемокодеры»** (жетон технологии) — военачальник может учитывать влияние во фракции на своём планшете вместо фракции на поле с таким же символом.
- **«Спутники-шпионы»** (жетон технологии) — поскольку влияние военачальника во фракции на поле равно наивысшему влиянию среди его союзников в этой фракции, ему сложно получить много ПО благодаря этой технологии. Но всегда можно купить её, а затем удалить жетон этой технологии, потратив Пряность, чтобы получить 1 ПО.
- **«Чаумурки»** (жетон технологии) — если команды набрали равное количество ПО, побеждает команда с этим жетоном технологии.



### Эпический режим

О, это будет долгая игра — скорее всего, не менее 3 часов. Но, надеемся, по-настоящему эпическая!

Сформируйте колоду конфликта из 10 карт — 5 карт уровня II и 4 карты уровня III из «Восстания», а также «Экономическое превосходство» из «Расцвета иксианцев».

Если хотите, можете включить и другие карты конфликта из «Расцвета иксианцев», но тогда не на всех картах будут боевые символы.

Военачальники не убирают карты из стартовых колод и не добавляют карту «Контроль над Пряностью».

Во время подготовки к игре и союзники, и военачальники берут по 1 карте интриги.

# НОВЫЕ СИМВОЛЫ



**Карта Муад'Доба** — карты с этим символом составляют стартовую колоду данного военачальника.



**Карта Шаддама** — карты с этим символом составляют стартовую колоду данного военачальника.



**Командная награда** — каждый игрок в вашей команде получает 1 солярий, 1 Пряность, 1 воду или возможность отправить 1 шпиона.



**Обмен** — выберите союзника или военачальника из вашей команды. Каждый из вас может отдать другому любое количество карт интриг/Пряности/воды/соляриев (несколько типов выбрать нельзя).



**Подкрепление** — наймите 3 отряда и распределите их любым образом между союзниками в вашей команде. Эти отряды можно разместить в зоне конфликта.

## ЯЧЕЙКИ НА ПОЛЕ ДЛЯ 6 ИГРОКОВ И ПЛАНШЕТАХ ВОЕНАЧАЛЬНИКОВ



### Власть над пустыней

*Символ агента:* Фримены

*Ячейка конфликта*

Получите 1 влияние во фракции Фрименов. Возьмите 1 карту и получите 1 Пряность.



### Военная поддержка

*Символ агента:* Император

*Стоимость:* 2 Пряности

Получите 1 влияние во фракции Великих Домов. Наймите 3 отряда и распределите их любым образом между союзниками в вашей команде. Эти отряды можно разместить в зоне конфликта.



### Закалённые воины

*Символ агента:* Фримены

*Ячейка конфликта*

*Стоимость:* 1 вода

Получите 1 влияние во фракции Фрименов. Наймите 2 отряда.



### Запретные технологии

*Символ агента:* Фримены

*Стоимость:* 2 Пряности

Получите 1 влияние во фракции Периферийных миров. Возьмите 1 карту интриги, возьмите 1 карту и удалите 1 карту.



### Карфаг

*Символ агента:* Город

*Ячейка конфликта*

Наймите 1 отряд и возьмите 1 карту интриги.



### Несметное богатство

*Символ агента:* Император

Получите 1 влияние во фракции Императора. Получите 3 солярия.



### Оружейник

*Символ агента:* Ландсраад

*Стоимость:* 8 соляриев, если ни у кого нет оружейника, или 6 соляриев, если оружейник есть хотя бы у 1 игрока.

Вы можете отправить агента в эту ячейку только 1 раз за игру. Возьмите фишку оружейника; вы можете использовать её только 1 раз. Положите жетон бонуса оружейника на поле. С этого момента вы получаете 2 меча каждый раз, когда раскрываете карты.



### Экономическая поддержка

*Символ агента:* Император

Получите 1 влияние во фракции Великих Домов. Получите 1 Пряность. Выберите игрока из вашей команды. Каждый из вас может отдать другому любое количество карт интриг/Пряности/воды/соляриев (несколько типов выбрать нельзя).



### Экспедиция

*Символ агента:* Фримены

Получите 1 влияние во фракции Периферийных миров. Возьмите жетон контракта (если их не осталось, получите 2 солярия).



### Эрг Хаббанья

*Символ агента:* Торговля Пряностью

*Ячейка конфликта*

*Стоимость:* 1 вода

Получите 2 Пряности и всю бонусную Пряность, накопившуюся в ячейке. Возьмите 1 карту.