

ДУНАЄ

ІМПЕРІУМ

ПІДНЕСЕННЯ

Арракіс. Дюна. Пустельна планета. Лише там можна знайти найцінніший ресурс у Всесвіті — прянощі меланжу. Зрадивши Дім Атрідів, а потім і знищивши його, імператор Шаддам Коррино IV знову передав Дому Харконненів контроль над Арракісом.

Однак таємничий воїн на ім'я Муад'Діб, що здобув авторитет серед Фрименів, перешкоджає планам Імператора та його союзників. Інші фракції звернули на це увагу, адже конфлікт на Арракісі досяг апогею. Те, що колись було кровною ворожнечею між звиклими ворогувати Великими Домами, перетворилося на щось більше. Від скромних контрабандистів до Сестер Бене Гессерит і самого Імператора — тепер кожен зіграє важливу роль у визначенні майбутнього Імперіуму. Утім, одне відомо напевно.

Хто контролюватиме видобуток прянощів, контролюватиме Всесвіт...



ЗНАЙОМСТВО З ІМПЕРІУМОМ

«Дюна. Імперіум — Піднесення» — це колодобудівна гра з розміщенням робітників, створена на основі подій і персонажів як з оригінального літературного циклу «Дюна» від Френка Герберта, Браяна Герберта й Кевіна Дж. Андерсона, так і нового фільму від компанії Legendary Pictures.

Примітка. У грі є кілька лідерів з деяких Великих Домів. Для автентичнішого відтворення сюжету радимо в одній партії не використовувати двох лідерів з одного Дому. Водночас гра задумана так, щоб дозволити утворювати нестандартні комбінації лідерів та реалізовувати сценарії «А що, якби?..».

На цій сторінці немає правил гри, тож якщо хочете, можете її перегорнути. Однак якщо ви майже нічого не знаєте про світ Дюни або хочете довідатися, як ігрове поле пов'язане з ним, тоді радимо прочитати текст нижче.



Шаддам IV з Дому Коррино — безжальний **Імператор** відомого Всесвіту. Завдяки спільним набігам ви зможете збагатити, а також отримати від нього підкріплення — його елітне військо сардаукарів.



Імператор очолює **Ландсраад**, керівний орган, що представляє Великі Дому Імперіуму. Зрозуміло, що солярії сприяють встановленню зв'язків, допомагають здобути прихильність чи отримувати постійну стратегічну перевагу.



Добропорядний Альянс Прогресивних Торгівців (або просто **ДАПТ**) — велика комерційна організація, що охоплює весь Імперіум. Виконуючи їхні торгові контракти, ви зароблятимете солярії, основну валюту Імперіуму, а продаючи їм прянощі, ви матимете змогу зміцнювати важливі політичні союзи.



Гільдія **Лоцманів** володіє монополією на міжпросторові подорожі. Їхні великі гайлайнери доставлять на Дюну чималу кількість припасів і ваших загонів, якщо ви зможете заплатити прянощами ту високу ціну, яку вони запровадять за свої послуги.



Інтриги й підступи Сестер **Бене Гессерит** та їхнє видиме й невидиме планування впливає на долю Імперіуму на кілька поколінь уперед.



Суворий ландшафт Дюни перетворив **Фрименів** на лютих воїнів. Можете спробувати подружитися з ними, щоб скористатися силою пустелі та навчитися вести піщаних хробаків у бій.





Населені райони Дюни відіграють важливу роль у проведенні будь-яких воєнних кампаній, адже в більшості цих місць можна збирати війська. Деякі локації (зокрема Імперський басейн) захищені від піщаних хробаків потужною Оборонною стіною із суцільного каменю.



Саме в **пустелях** Дюни ви добуватимете найціннішу речовину в Імперіумі — прянощі меланжу. Утім, у пустелях також живуть гігантські піщані хробаки. Гарвестери, що збирають прянощі, тікають від хробаків, але ті, хто опанував звичаї Фрименів і вміють користуватися їхніми гаками творця, можуть мати інші плани...

ВМІСТ ГРИ



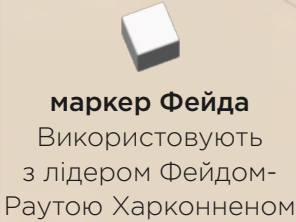
Двостороннє ігрове поле



18 карт Фонду
«Приготувати шлях» (8)
«Прянощі повинні текти» (10)



69 карт колоди Імперіуму
(серед них 4 карти, які потрібні
лише для гри з модулем «ДАПТ»)



маркер Фейда
Використовують
з лідером Фейдом-
Раутою Харконненом

20 маркерів
води



Маркери соляріїв
8 великих
(по 5 соляріїв)
20 малих
(по 1 солярію)



Маркери прянощів
7 великих
(по 5 прянощів)
20 малих
(по 1 прянощі)



Маркери
піщаних хробаків
4 пластикові,
4 дерев'яні
Використовуйте
ті, які вам більше
подобаються



Жетон
першого
гравця



1 жетон
Оборонної
стіни



9 лідерів
двосторонні карти
(серед них 1 карта, яка потрібна
лише для гри з модулем «ДАПТ»)



44 карти інтриг
(серед них 4 карти,
які потрібні лише для
гри з модулем «ДАПТ»)



4 жетони союзів



4 гаки творця



Довідник з локацій поля



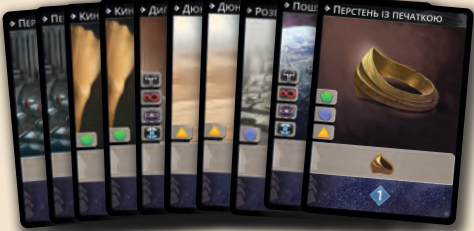
16 карт конфліктів
конфлікт I (3)
конфлікт II (9)
конфлікт III (4)



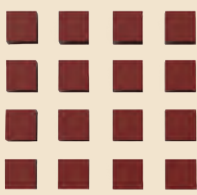
5 карт цілей

Щоб грати з модулем «ДАПТ», ознайомтеся з до-
датковими компонентами й правилами на с. 16.

КОМПОНЕНТИ ГРАВЦЯ



Початкова колода з 10 карт
«Дипломатія» (1)
«Дюна, пустельна планета» (2)
«Кинджал» (2)
«Переконаливий аргумент» (2)
«Перстень із печаткою» (1)
«Пошук союзників» (1)
«Розвідка» (1)



16 кубиків



2 фішки
1 фішка рахунку
1 фішка радника



3 шпигуни



3 маркери контролю



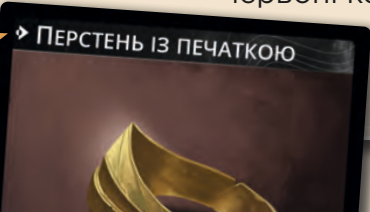
3 агенти



маркер бою

Зображені вище компоненти представлені в різних
кольорах для кожного гравця. Ми показали лише
червоні компоненти.

Кarti початкової колоди
можна розпізнати
за цим символом.



Уже грали в базову гру
«Дюна. Імперіум»? Зверніть
увагу на цей символ.
Він позначає відмінності
цієї гри від базової.

Для партій соло або
вдвох ознайомтеся
з додатковими компо-
нентами й прочитайте
правила для гри
з Конкурентами.



Для партій вшістьох
ознайомтеся з додат-
ковими компонентами
й прочитайте правила
для гри вшістьох.



ПРИГОТУВАННЯ

A Покладіть ігрове поле на центр стола (зображеною стороною догори), а потім розмістіть на ньому такі компоненти:

A¹ Покладіть жетон Оборонної стіни на відповідну ділянку під локацією «Меланжоочисний завод».



A² Покладіть чотири жетони союзу на позначені ділянки на шкалах впливу фракцій (Імператор, Гільдія Лоцманів, Бене Гессерит і Фримени).



B Сформуйте колоду конфліктів:

За цифрою на звороті розділіть карти конфліктів на три групи: конфлікт I, конфлікт II та конфлікт III.

Перетасуйте 4 карти конфліктів III та покладіть їх **усі** долілиць на позначену ділянку ігрового поля.

Перетасуйте 9 карт конфліктів II, потім покладіть 5 верхніх карт долілиць на карти конфліктів III.

Перетасуйте 3 карти конфліктів I, потім покладіть 1 верхню карту долілиць на карти конфліктів II.

Тепер ви маєте на ігровому полі колоду конфліктів з 10 карт — зверху 1 карта конфлікту I, під нею 5 карт конфліктів II, а під ними 4 карти конфліктів III. Невикористані карти конфліктів, не дивлячись, поверніть у коробку.

C Розташуйте ці карти вздовж краю ігрового поля (якщо ви граєте без модуля «ДАПТ», описаного на с. 16, не використовуйте карти з символом).

C¹ Перетасуйте колоду інтриг і покладіть її долілиць.

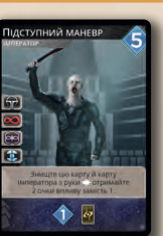
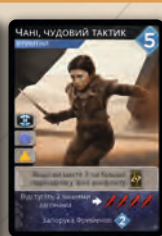
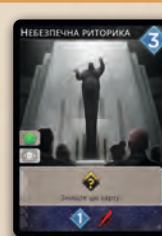
C² Перетасуйте колоду Імперіуму й покладіть її долілиць. Візьміть з неї 5 верхніх карт і викладіть горілиць, щоб сформувати Ряд Імперіуму.

C³ Біля Ряду Імперіуму покладіть двома стосами карти Фонду: у першому стосі карти «Приготувати шлях», а у другому — «Прянощі повинні текти».

D Кожен гравець бере лідера та кладе його перед собою (можете вибрати бажаного лідера або взяти випадкового). Не використовуйте Шаддама Коррино IV, якщо граєте без модуля «ДАПТ».

Лідери мають від одного до трьох символів після своїх імен. Лідери з більшою кількістю символів стратегічно складніші. **У вашій першій партії ми радимо вибирати лідерів лише з одним символом.**

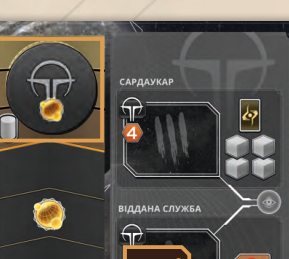
C²



C¹



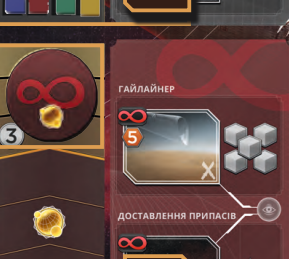
A²



G⁴



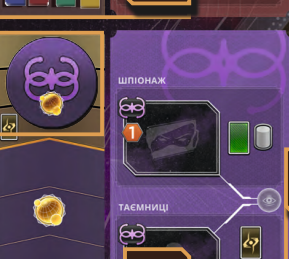
A²



G⁴



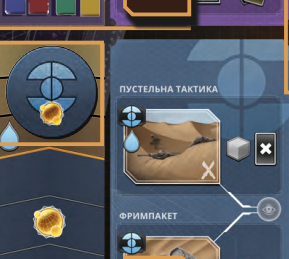
A²



G⁴



A²



G⁴



E Кожен гравець бере початкову колоду з 10 карт, тасує її та кладе долілиць у свій запас ліворуч від карти свого лідера.

Якщо ви граєте соло, удвох чи вшістьох, то виконайте додаткові кроки приготувань. Докладніше про це читайте в окремих правилах для гри з Конкурентами чи для гри вшістьох.



F1 Кожен гравець бере 1 маркер води й кладе його у свій запас.

F2 Створіть загальний запас біля ігрового поля, у якому будуть маркери соляріїв, прянощів, решта маркерів води та 4 маркери піщаних хробаків (виберіть тих, які вам більше подобаються). Кількість цих компонентів у грі необмежена. Якщо вам бракуватиме якогось із них, замініть їх будь-чим підходящим. Також додайте в загальний запас 4 жетони гаків творця.

G Кожен гравець вибирає колір і бере всі компоненти цього кольору:

G1 Розмістіть 2 своїх агентів на карті вашого лідера. Покладіть вашого третього агента (Майстра меча) біля ігрового поля.



G2 Розмістіть 1 з ваших двох фішок на треку очок. Для гри вчотирьох покладіть її на поділку «1». Інакше покладіть на поділку «0».



G3 Покладіть свій маркер бою (тією стороною догори, яка зображена праворуч) на поділку «0» шкали бою.

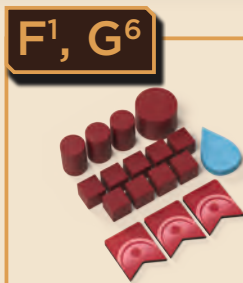


G4 Покладіть по 1 кубику вашого кольору на найнижчу поділку шкал впливу кожної з чотирьох фракцій.



G5 Решта 12 кубиків представляють ваші загони. Покладіть 3 кубики в один з чотирьох круглих гарнізонів на ігровому полі (кожен гравець займає той, який найближче до нього).

G6 Покладіть решту ваших компонентів до власного запасу так, щоб їх бачили всі гравці.



Кожен гравець має власний запас із однаковими компонентами.

H Перетасуйте карти цілей. (Деякі з них мають позначки «1-3Г» або «4/6Г» для відповідної кількості гравців. Карти, які не відповідають кількості гравців, поверніть у коробку.)

Кожен гравець бере 1 випадкову карту цілі, а потім кладе її горілиць у свій запас. Гравець, на чій карті цілі зображено жетон першого гравця, забирає цей жетон.



Під час кроку [A] ви не використовуєте Ментата, натомість ви кладете на ігрове поле жетон Оборонної стіни. Під час кроку [C3] ви не використовуєте карти «Міжпросторова подорож». Під час кроку [F2] ви кладете у загальний запас піщаних хробаків і гаки творця. Під час кроку [G] кожен гравець кладе у свій запас шпигунів. Карти цілей ви роздаєте під час кроку [H], і за цими картами визначаєте першого гравця.

Огляд гри й основні концепції

МЕТА

Ви — лідер одного з Великих Домів Ландсрааду (або інша впливова фігура на галактичній арені). Перемагайте своїх суперників у бою, здобуйте політичний вплив та укладайте союзи з чотирма основними фракціями. Ваші успіхи вимірюватимуться **переможними очками**.



Коли ви здобуваєте чи втрачаєте 1 переможне очко, то щоразу переміщуєте фішку рахунку вгору або вниз на 1 поділку на треку очок. Якщо будь-який гравець наприкінці раунду набрав 10 чи більше переможних очок (або якщо вичерпалася колода карт конфліктів), гра закінчується. Перемагає той, у кого найбільше переможних очок.

ЛІДЕРИ

Кожен лідер володіє двома особливими вміннями.

Перше вміння ви використовуєте протягом гри, як описано в лівій нижній частині вашої карти лідера.

Друге вміння зображене праворуч і позначене символом персня з печаткою. Воно активується, коли ви граєте свою карту «Перстень із печаткою» під час одного зі своїх ходів «Відправити агента».



ПОБУДОВА КОЛОДИ

Ви починаєте гру з колодою з 10 карт. Кожен суперник має свою колоду з таких самих карт. У колодобудівній грі додавання й вилучення карт з колоди — основний елемент гри. Упродовж кожного раунду ви можете придбати нові карти, щоб додати їх у свою колоду. За допомогою карт можна виконувати чимало різних дій, тому протягом гри колода й стратегія кожного гравця відрізнятимуться дедалі більше.

Придбавши нову карту з Ряду Імперіуму чи Фонду, ви повинні спершу покласти її у **свій скид**. Щоразу коли ви не можете взяти карту, бо ваша колода порожня, ви перетасовуєте свій скид, щоб сформувати нову колоду, а потім добираєте потрібну кількість карт.

Є також способи **«знищити»** карти, вилучивши їх з вашої колоди до кінця гри. З погляду стратегії, вилучаючи слабкі карти зі своєї колоди, ви збільшуєте шанси частіше брати з неї сильніші карти.

Кarti будь-якого типу мають пріоритет над звичайними правилами гри!

АГЕНТИ



Ви починаєте гру з 2 агентами (і впродовж гри можете отримати третього). Ви відправляєте агентів в локації ігрового поля, іноді збираючи ресурси, іноді сплачуючи ресурси для реалізації своєї стратегії (більше про це читайте в розділі «Фаза 2. Ходи гравців», а докладну інформацію про локації ви знайдете на окремому аркуші «Довідник з локацій ігрового поля»).

У грі «Дюна. Імперіум — Піднесення» агенти й карти тісно пов'язані між собою; ви не можете відправити агента в локацію, не зігравши спершу карту, яка дає змогу це зробити.



У грі «Дюна. Імперіум — Піднесення» немає Ментата, вільнонайманого агента.

ФРАКЦІЇ

У грі «Дюна. Імперіум — Піднесення» чотири фракції репрезентують потужні сили Дюни та інших частин Імперіуму. Збільшення вашого впливу та укладання союзів з однією чи кількома з цих сил — один з ключових шляхів до перемоги в грі. На с. 2 цих правил у розділі «Знайомство з Імперіумом» ви можете прочитати короткий опис кожної з цих фракцій.



Ви починаєте гру, розмістивши свої кубики в самому низу шкал впливу на кожну фракцію. Залежно від розіграних вами карт і виконуваних дій, протягом усієї гри ваш вплив на фракцію буде збільшуватися чи зменшуватися. Коли ви відправляєте агента в локацію фракції на ігровому полі, ви збільшуєте свій вплив на цю фракцію і переміщуєте свій кубик на 1 поділку вгору на відповідній шкалі впливу. Інші ігрові ефекти також можуть переміщувати ваш кубик угору (а іноді й униз) по шкалі.

Досягнувши поділки «2» на шкалі впливу на фракцію, ви здобуваєте 1 переможне очко. Якщо ви опускаєтеся нижче, ніж поділка «2» на шкалі впливу, то втрачаєте це переможне очко.

Досягнувши поділки «4» на шкалі впливу, ви отримуєте бонус, указаний на цій поділці. Якщо ви опускаєтеся нижче, ніж поділка «4», то не повинні повертати цей бонус. Ви можете — хоча таке трапляється рідко — отримати той самий бонус знову, якщо ваш кубик на шкалі впливу опуститься нижче, а потім знову підніметься вгору.

Перший гравець, який досягає поділки «4» на шкалі впливу на фракцію, також укладає **союз** із цією фракцією. Гравець бере зі шкали жетон союзу, кладе його у свій запас і здобуває 1 переможне очко, зображене на жетоні союзу. Якщо якийсь гравець досягне **вищої** поділки на шкалі, ніж його суперник, то він забирає в нього жетон союзу. Цей гравець здобуває переможне очко за жетон, а суперник його втрачає.

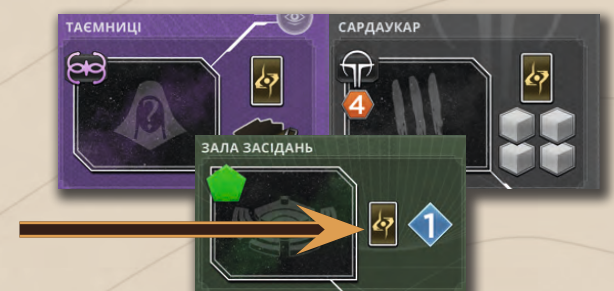


КАРТИ ІНТРИГ



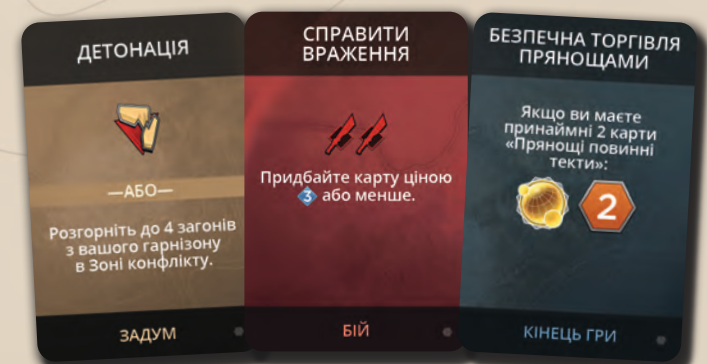
Карти інтриг символізують хитрощі, залаштункові угоди й несподівані повороти. Вони можуть забезпечувати вас водою чи прянощами, збільшувати вплив на фракцію або навіть давати переможні очки. На кожній карті інтриги вказано, коли її можна зіграти, який ефект вона має, а також можлива ціна чи умови, які треба виконати для її розігрування.

Здебільшого ви отримуєте карти інтриг з трьох локацій ігрового поля: «Таємниці», «Сардаукар» й «Зала засідань» (також ви можете отримати карту інтриги завдяки символу карти інтриги). Ви зберігаєте свої карти інтриг, поклавши їх долілиць окремо від своєї колоди. Свої карти інтриг можна переглядати будь-коли. Ви розкриваєте їх суперникам лише тоді, коли граєте їх. Зігравши карту інтриги й застосувавши її ефекти, покладіть її горілиць у скид біля колоди інтриг.



Є три типи карт інтриг: задум, бій і кінець гри.

- Ви можете зіграти карту задуму будь-коли під час свого ходу, коли відправляєте агента чи розкриваєте карти.
- Ви можете грати карти бою лише під час бою.
- Ви можете грати карти кінця гри лише наприкінці гри.



СТРУКТУРА РАУНДУ

Гра «Дюна. Імперіум — Піднесення» триває кілька раундів. Кожен раунд складається з п'яти фаз, які відбуваються в такому порядку:



1. Початок раунду



2. Ходи гравців

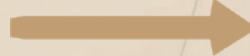
Відправити агента
Розкрити карти



3. Бій



4. Видобуток



5. Відкликання



ФАЗА 1. ПОЧАТОК РАУНДУ

Кожен раунд починається з відкриття нової верхньої карти з колоди карт конфліктів. Покладіть її горілиць біля колоди конфліктів (поверх будь-яких карт конфліктів з попередніх раундів).



Потім кожен гравець бере 5 карт зі **своєї колоди**, формуючи руку для раунду.



ФАЗА 2. ХОДИ ГРАВЦІВ

Починаючи з того, хто має маркер першого гравця, і далі за годинниковою стрілкою, гравці виконують по 1 ходу за раз.

У свій хід ви можете **відправити агента** або **розкрити карти**. Ці типи ходів докладно описані на наступних п'яти сторінках. Зазвичай ви виконуватимете ходи, відправляючи агентів, поки ті у вас не закінчатся, а потім виконаєте хід «Розкрити карти». Зауважте, що ходи агентами необов'язкові: натомість ви можете вирішити розкрити карти, навіть якщо ще маєте агентів, яких можна відправити.

Після виконання ходу «Розкрити карти» ви більше не виконуєте ходів у цій фазі. Ваші суперники можуть далі виконувати свої ходи. Щойно всі гравці виконають свої ходи «Розкрити карти», ця фаза завершується.

У цій фазі ви можете зіграти будь-які свої **інтригові карти задуму**. Це можна зробити як під час відправлення агента, так і під час розкриття карт.

СТРУКТУРА КАРТИ

Ефекти кожної карти у вашій колоді поділяються на два типи: комірка агента й комірка розкриття. Упродовж будь-якого ходу ви можете застосовувати ефекти лише з однієї комірки: відправляючи агента — ефекти з комірки агента, а розкриваючи карти — ефекти з комірки розкриття.



Назва карти



Фракція

Не всі карти належать до якоїсь фракції.



Символи агентів



Комірка агента



Комірка розкриття

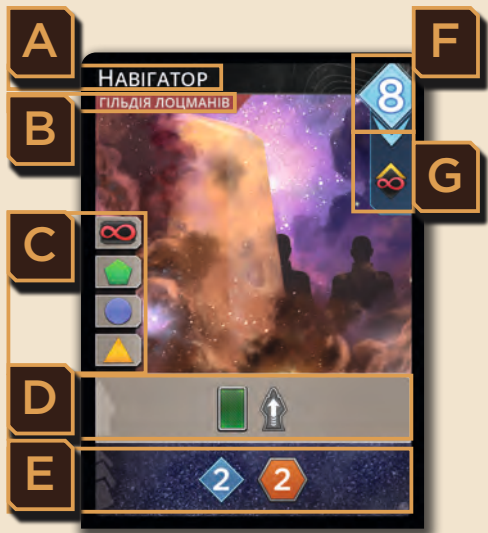


Очки переконливості



Ефект придбання

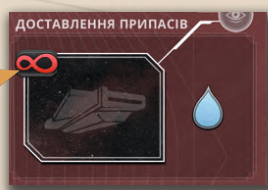
Не всі карти мають ефект придбання (докладніше читайте на останній сторінці цих правил).



Хід гравця. Відправити агента



Перед тим як відправити агента, ви граєте 1 карту з руки горілиць перед собою, використовуючи її, щоб розмістити агента з карти вашого лідера у вільній локації ігрового поля. У верхньому лівому куті цієї локації повинен бути символ, що відповідає одному із символів агентів на карті (про розміщення шпигунів читайте на с. 11).



Ви повинні вибрати лише **один** символ агента на своїй карті; однією картою не можна відправити кількох агентів.

Ви не можете відправити агента в локацію, де вже є агент. (Хоча шпигуни можуть обходити це правило, див. с. 11).

Ви повинні заплатити будь-яку ціну або задовольнити будь-які вимоги вибраної локації ігрового поля.

Крім того, ви можете застосувати ефект з комірки агента зіграної карти, коли вирішуєте відправити агента (ви ігноруєте ефекти з комірки розкриття під час відправлення агента).



Якщо на карті немає ніяких символів агентів, ви не можете зіграти її, щоб відправити агента. Таку карту можна зіграти лише під час розкриття карт.

Ціна локації

Щоб відправити агента в деякі локації ігрового поля, ви повинні заплатити певну ціну. Якщо ви не можете **відразу** заплатити ціну (перед застосуванням будь-яких ефектів локації чи зіграної карти), то не можете відправити туди свого агента.

Ось дві локації Фрименів на ігровому полі. Верхня локація «Пустельна тактика» вимагає заплатити 1 воду, щоб відправити туди вашого агента.

Нижня локація «Фримпакет» не має додаткової ціни.



Вимоги щодо впливу на фракції

Щоб відправити агента в певні локації ігрового поля, ви повинні мати достатній вплив на відповідну фракцію.

- «Імперський привілей» вимагає, щоб ви мали 2 чи більше очок впливу на Імператора.
- «Перевезення» вимагає, щоб ви мали 2 чи більше очок впливу на Гільдію Лоцманів.
- «Січ Табр» вимагає, щоб ви мали 2 чи більше очок впливу на Фрименів.



Вісім різних символів агентів:

- Імператор
- Гільдія Лоцманів
- Бене Гессерит
- Фримени
- Ландсраад
- Місто
- Торгівля прянощами
- Шпигун



Ця карта «Імперський резидент» має два символи агентів. Символ Імператора дає вам змогу відправити свого агента в будь-яку з двох локацій Імператора, а символ шпигуна дає змогу відправити агента в будь-яку локацію поля, з'єднану з тим спостережним пунктом, де є ваш шпигун.

Коли ви граєте карту й відправляєте агента в певну локацію, ви застосовуєте ефекти цієї локації, **а також** ефекти з комірки агента на карті. Якщо локація належить одній із фракцій, ви також переміщуєте свій кубик на 1 поділку вгору на шкалі впливу на цю фракцію. **Ви можете застосовувати ці ефекти в будь-якому порядку.**

Деякі ефекти карт описані словами, але багато з них позначені символами. Щоб розібратися в усіх ігрових символах і додаткових ігрових термінах, дивіться окремий аркуш «Довідник з локацій ігрового поля» з роз'ясненнями всіх локацій, а також останню сторінку цих правил.

Стрілки на картах і на полі (→) вказують, що є певна ціна (ліворуч стрілки або над нею), яку ви повинні заплатити, щоб отримати ефект (праворуч стрілки або під нею). Ви не зобов'язані завжди платити цю ціну. Однак, якщо ви цього не зробите, то не зможете скористатися цим ефектом. Коли ви граєте карту, то можете заплатити ціну й скористатися ефектом лише один раз.

Коли ви граєте карту «Станція екологічного тестування», то можете вирішити не використовувати її ефект з комірки агента: заплатити 2 води, щоб узяти 2 карти. Ви не можете заплатити 4 води, щоб узяти 4 карти.



На ігровому полі є додаткові локації, які вимагають від вас мати 2 очки впливу на фракцію, і новий символ агента (шпигуна).

Хід гравця. Відправити агента (продовження)

Підрозділи та конфлікт

На початку кожного раунду відкривається поточна карта конфлікту, що пропонує нагороди, за які гравці змагатимуться в бою. Гравцям треба розгорнути підрозділи, щоб змагатися за ці нагороди. Є два типи підрозділів: загони та піщані хробаки.

У доповненні «Розквіт Ікса» є ще один тип підрозділів, яких називають дредноутами.

Щоразу коли на карті чи локації трапляється символ кубика, ви наймаєте 1 загін. Для цього ви берете загін зі **свого запасу** й кладете його у свій **гарнізон** на ігровому полі. Якщо у вашому запасі закінчаться загони, ви більше не зможете їх наймати, поки деякі з них не повернуться туди.

Однак, перебуваючи в гарнізоні, підрозділи не допоможуть вам вигравати бої. Ви можете розгортати їх у Зоні конфлікту, коли відправляєте агента в бойову локацію. Бойові локації — це ті локації ігрового поля, на яких зображені пустеля і схрещені мечі. Більшість із них розміщені на самій планеті Дюна, але три бойові локації пов'язані із фракціями: Гільдія Лоцманів («Гайлайнер»); Фримени («Пустельна тактика» та «Фримпакет»).

Відправивши агента в бойову локацію, ви можете розгорнути підрозділи в Зоні конфлікту (це зона ігрового поля між гарнізонами). Ви можете розгорнути **будь-яку кількість** своїх підрозділів, найнятих під час вашого поточного ходу (як з локації на полі, так і зіграної карти), плюс **ще 1-2** підрозділи з вашого гарнізону. (Зона конфлікту розділена на квадранти. Тримайте свої розгорнуті підрозділи у квадранті, найближчому до вашого гарнізону.)

Щоразу коли символ піщаного хробака з'являється на карті або локації, ви викликаєте піщаного хробака й негайно розгортаєте його в Зоні конфлікту (піщаного хробака ніколи не можна розміщувати в гарнізоні). Викликання піщаних хробаків пов'язане з двома умовами:

1) символу піщаного хробака зазвичай передуює вимога наявності у вашому гарнізоні жетона гаків творця (який можна отримати в локації «Січ Табр»);

2) піщаного хробака не можна викликати в Зону конфлікту, захищену Оборонною стіною (див. «Ключові локації та Оборонна стіна».)

Ключові локації та Оборонна стіна

Деякі карти конфліктів (див. розділ «Фаза 3. Бій») винагороджують гравця контролем над однією з трьох локацій на Дюні — «Арракіном», «Меланжоочисним заводом» чи «Імперським басейном» (залежно від назви карти). Якщо ви перемагаєте в такому бою, то берете **маркер контролю** зі свого запасу та кладете його на прапор під відповідною локацією ігрового поля.

Поки ваш маркер контролю перебуває в одній з цих локацій, ви отримуєте зображений на ній бонус щоразу, коли будь-який гравець (ви також) відправляє туди агента. «Арракін» і «Меланжоочисний завод» дають бонусом 1 солярій, а «Імперський басейн» — 1 прянощі.

Коли розкривається карта конфлікту для вже контролюваної вами локації, ви отримуєте бонус захисту: ви можете розгорнути 1 загін з вашого запасу в Зоні конфлікту.

Ці три важливі локації захищені від штурмів і піщаних хробаків жетоном Оборонної стіни, розміщеним на ігровому полі під час приготувань. Поки цей жетон залишається на місці, ви не можете викликати жодного піщаного хробака в Зону конфлікту для участі в бою за будь-яку з цих трьох захищених локацій. Однак ви можете зробити пролом в Оборонній стіні.

Коли на карті чи локації трапляється символ підриву Оборонної стіни, ви можете вилучити жетон Оборонної стіни з ігрового поля й повернути в коробку. Після вилучення жетона Оборонної стіни ви можете викликати піщаних хробаків для участі в будь-якому бою в Зоні конфлікту.



Піщані хробаки — це новий тип підрозділу, детально описаний в останніх трьох абзацах ліворуч. Оборонна стіна запобігає їхньому використанню, як детально описано в останніх двох абзацах вище.

Шпигун

По всьому ігровому полю розташовані різні **спостережні пункти**, де гравці можуть розміщувати шпигунів. Кожен із цих пунктів з'єднаний з однією чи більшою кількістю локацій.

Щоразу коли на карті чи локації трапляється символ шпигуна, ви можете розмістити шпигуна з вашого запасу у вільному спостережному пункті на ігровому полі. Якщо у вашому запасі немає шпигунів, а ви хочете їх розмістити, то можете спершу відкликати одного зі своїх шпигунів без застосування ефекту.

Деякі ефекти, що дають змогу розмістити шпигуна, як-от уміння лідерки леді Марго Фенрінг (див. малюнок праворуч), указують на конкретний символ агента, який повинен бути з'єднаний зі спостережним пунктом, інакше ви не зможете розмістити шпигуна.

Коли на карті трапляється символ відкликання шпигуна, ви можете повернути одного свого шпигуна зі спостережного пункту у свій запас (зазвичай це та ціна, яку ви платите для отримання потужного ефекту).

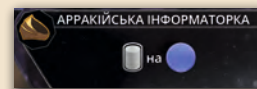
Шпигуна також можна відкликати (без використання символу відкликання шпигуна) для отримання *одного* з таких двох ефектів:

Проникнення. Якщо ви хочете відправити агента в локацію, зайняту іншим гравцем, ви можете відкликати свого шпигуна зі з'єданого спостережного пункту, щоб проігнорувати агента іншого гравця і відправити свого агента в ту саму локацію.

Збір розвідданих. Щоразу коли ви відправляєте агента в локацію, ви можете відкликати свого шпигуна зі з'єданого спостережного пункту, щоб узяти карту. Ви повинні вирішити, чи хочете зробити це відразу після розміщення вашого агента (перед отриманням будь-яких ефектів локації чи розіграної карти).

Якщо двоє ваших шпигунів перебувають у спостережних пунктах, сполучених з однією локацією, ви можете відкликати їх обох для отримання різних ефектів. (Наприклад, з двох постів «Дослідної станції» ви можете відкликати одного шпигуна для проникнення, а іншого — для збору розвідданих, але не можете відкликати обох для збору розвідданих.)

Символ агента-шпигуна дає вам змогу відправити агента в локацію, з'єдану зі спостережним пунктом, де на цю мить перебуває ваш шпигун. У такому разі ви не відкликаєте шпигуна.



Сергій грає карту «Дюна, пустельна планета», щоб відправити агента в локацію «Імперський басейн». Він забирає прянощі з локації. Його карта не дає додаткового ефекту під час відправлення агента.



«Імперський басейн» — це бойова локація. Сергій не наймав загонів ані за допомогою зіграної карти, ані завдяки локації, куди відправив свого агента. Однак у його гарнізоні є 3 загони. Сергій вирішує воювати. Він розгортає в Зоні конфлікту 2 загони зі свого гарнізону — максимально допустима кількість.



Ольга грає карту «Постачальниця повстанців», щоб відправити свого агента в локацію «Арракін». Там перебуває її шпигун, тож Ольга вирішує відкликати його, щоб завдяки ефекту збору розвідданих узяти 1 карту. З попереднього раунду на цій локації залишився маркер контролю Сергія, тому він бере 1 солярій із загального запасу.

Властивість локації дозволяє Ользі найняти загін і взяти ще 1 карту. Завдяки карті «Постачальниця повстанців» Ольга наймає 2 додаткові загони, бо в цей хід вона відкликала шпигуна.

Ольга може розмістити у своєму гарнізоні 3 щойно найняті загони. Однак «Арракін» також бойова локація, й Ольга відчуває, що може перемогти Сергія. Вона розгортає ці 3 загони в Зоні конфлікту разом зі ще 1 загonom, який уже був у її гарнізоні. (Якби у неї там був другий загін, вона б теж його розгорнула.)

Андрій вирішує використати свій хід, щоб накопичити сили для бою в наступному раунді. Він грає карту «Кинджал», щоб відправити агента в локацію «Здобуття підтримки». Він вирішує заплатити додаткову ціну цієї локації в розмірі 2 солярії, щоб отримати 1 воду та 2 загони. Однак це не бойова локація, тому Андрій не може розгорнути жодного загону в Зоні конфлікту й натомість розміщує їх у своєму гарнізоні.



Шпигуни — новий елемент гри, докладніше див. вище.

ХІД ГРАВЦЯ. РОЗКРИТИ КАРТИ

Якщо в гравця більше немає агентів, яких можна відправити в локації (або він **вирішує** більше не відправляти їх), тоді він виконує хід «Розкрити карти». Цей хід складається з кроків, які виконують у такому порядку: розкрити карти, застосувати ефекти розкритих карт, визначити свою силу й виконати очищення.

РОЗКРИТИ КАРТИ

Розкрийте всі карти, що залишилися на вашій руці, поклавши їх горілиць перед собою. Покладіть їх окремо від тих карт, які ви зіграли раніше, відправивши агентів.

ЗАСТОСУВАТИ ЕФЕКТИ РОЗКРИТИХ КАРТ

Тепер ви застосовуєте ефекти з комірок розкриття всіх щойно розкритих вами карт (але не тих карт, які ви зіграли раніше, відправивши агентів).

Ефекти з комірок розкриття можна застосовувати в довільному порядку. Крім того, ви можете використати отримані очки переконливості (тимчасовий ресурс), щоб придбати нові карти для своєї колоди до, під час або після застосування ефектів розкритих карт.



Визначити силу

Після розкриття карт (але перед очищенням) ви також рахуєте свою силу бою в цьому раунді.

Кожен ваш підрозділ в **Зоні конфлікту** дає очки сили (підрозділи у вашому гарнізоні чи запасі не дають нічого). Кожен загін дає 2 очки сили. Кожен піщаний хробак дає 3 очки сили.



Кожен меч, який ви показали під час розкриття своїх карт, дає 1 очко сили.

Ви повинні мати принаймні 1 підрозділ у Зоні конфлікту, щоб мати хоч якусь силу. Якщо вилучено ваш останній підрозділ, то ваша сила дорівнює 0.

Коли ви визначите свою силу, оголосіть її своїм суперникам і перемістіть свій маркер бою на відповідну поділку на шкалі бою. Якщо ваша сила перевищує 20, переверніть маркер бою стороною «+20» догори й починайте відлік з початку шкали.



ОЧИЩЕННЯ

Приберіть усі карти, що лежать перед вами (зіграні під час відправлення агентів і розкриття карт), і покладіть їх у свій скид.

Придбання карт

1 Отримані протягом раунду очки переконливості можна використати під час вашого ходу «Розкрити карти» для придбання нових карт для вашої колоди. Ви можете придбати будь-яку з 5 карт із Ряду Імперіуму або «Приготувати шлях» чи «Прянощі повинні текти» з Фонду.

Ціна придбання карти вказана в правому верхньому куті цієї карти. Ви можете придбати скільки завгодно карт, доки вам вистачає очок переконливості. Ви можете зібрати ці очки з кількох джерел (карт і локацій), щоб придбати одну карту. Також ви можете розділити очки з одного джерела, щоб заплатити за різні карти. Очки переконливості не представлені жетонами чи маркерами, тому ви не можете їх зберігати. Якщо ви не використовуєте ці очки під час свого ходу «Розкрити карти», то втрачаєте їх.

Придбавши карту, ви кладете її горілиць у свій скид (праворуч від вашого лідера). Ви не можете відразу використати нову карту. Вам треба буде перетасувати її разом з рештою карт вашого скиду, коли у вашій колоді вичерпуються карти.

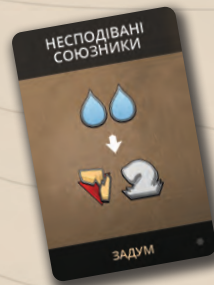
У Ряді Імперіуму завжди повинно бути 5 карт. Якщо їх бракує, поповніть ряд верхніми картами з колоди Імперіуму. Це означає, що після придбання однієї карти ви можете потім придбати ту карту, яка її заміняє (якщо вам вистачає очок переконливості).

Сергій виконує хід «Розкрити карти», показуючи 3 карти, що залишилися на його руці: «Приготувати шлях», «Постачальниця повстанців» та «Ударний флот».

«Постачальниця повстанців» має ефект, який треба застосувати. Сергій бере 1 прянощі із загального запасу. Його карти також дають очки переконливості й очки сили (мечі).

Кarti Сергія дають йому загалом 3 очки переконливості. Він використовує 2 з них, щоб придбати карту «Виживання в пустелі» з Ряду Імперіуму, поклавши її у свій скид. Потім треба взяти верхню карту з колоди Імперіуму, щоб заповнити вільне місце в Ряді Імперіуму. Хоча в Сергія ще залишилося 1 очко переконливості, більше немає доступних карт ціною в 1 очко переконливості.

Сергій має 2 загони в Зоні конфлікту, що дають йому 4 очки сили. Розкриті ним у цей хід карти дають ще 4 очки сили: 1 очко дає меч із карти «Постачальниця повстанців» і 3 очки — мечі з карти «Ударний флот». Сергій встановлює свій маркер бою на поділці «8» шкали бою.



Сергій вирішує зіграти карту інтриги «Несподівані союзники». Він платить 2 води, вилучає з поля жетон Оборонної стіни й викликає піщаного хробака, якого він бере із загального запасу й відразу розміщує в Зоні конфлікту. Піщаний хробак збільшує силу Сергія на 3, тож він переміщує свій маркер бою з поділки «8» на «11», а потім скидає карту інтриги.

Насамкінець Сергій бере карти, що лежать перед ним, і кладе їх у свій скид.

Фаза триває. Ольга й Андрій ще виконують свої ходи «Розкрити карти». Сергій чекає, поки гра перейде до фази бою.



Визначення сили більше не трактують як проміжний крок між кроками «Застосувати ефекти розкритих карт» і «Очищення». Визначаєте силу в будь-який момент під час застосування ефектів розкриття і за потреби оновлюєте її значення. Ця відмінність дає змогу деяким картам (як-от нова карта лідера Ґурні Галлека) посилатися на вашу силу під час вашого ходу «Розкрити карти».

Х ФАЗА 3. БІЙ

У цій фазі відбувається бій, але спершу гравці мають можливість зіграти інтригові карти бою.

ІНТРИГОВІ КАРТИ БОЮ

Починаючи з гравця з маркером першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець, що має принаймні 1 підрозділ у Зоні конфлікту, може розіграти будь-яку кількість інтригових карт бою або спасувати.

Ви не зобов'язані пасувати через те, що пасували раніше у фазі бою. Після того як усі гравці, що беруть участь у бою, **послідовно** спасують, відбувається сам бій.

Якщо карта змінює кількість загонів гравця в Зоні конфлікту (або якимось іншим чином змінює його силу), то гравець повинен відповідно перемістити свій маркер бою на шкалі бою (пам'ятайте: якщо ви не маєте загонів у Зоні конфлікту, ваша сила дорівнює 0.)



ПРОВЕДЕННЯ БОЮ



Кожен гравець здобуває нагороду з карти конфлікту залежно від значення його сили на шкалі бою.

Гравець з найбільшою кількістю очок сили виграє бій і здобуває найвищу (1-ше місце) нагороду на карті конфлікту. Гравець із другою за величиною кількістю очок сили здобуває другу нагороду. У грі вчотирьох (або вшістьох) гравець із третьою за величиною кількістю очок сили здобуває 3-тю нагороду (якщо гравців троє чи менше, то 3-тю нагороду можна здобути лише в разі нічиєї за друге місце,

як описано в розділі «Нічий» праворуч.) Насамкінець переможець бою кладе карту конфлікту у свій запас горілиць, потім перевіряє символ бою на цій карті (докладніше див. нижче).

Гравець із силою 0 не здобуває ніякої нагороди.

Читайте останню сторінку цих правил, щоб ознайомитися з тлумаченням символів на картах конфліктів.

Після того як усі нагороди будуть розподілені, кожен гравець забирає свої загони із Зони конфлікту та кладе їх у свій запас (**але не у свій гарнізон**). Розмістіть усі маркери бою на поділці «0» шкали бою. Поверніть усіх піщаних хробаків із Зони конфлікту в загальний запас.

Символи бою

У грі є три символи бою: крик, пустельна миша та орнітоптер. Перемігши в конфлікті й поклавши у свій запас карту конфлікту,

перевірте, чи маєте ви у своєму запасі іншу карту конфлікту чи карту цілі з таким же символом бою. Якщо маєте, то переверніть долілиць пару карт з однаковими символами бою і здобудьте 1 переможне очко.



Подвійна нагорода за піщаного хробака

Якщо, отримуючи нагороду, ви маєте одного або кількох піщаних хробаків у Зоні конфлікту, **то ваша нагорода подвоюється**. Більшість нагород можна подвоїти (крім символів бою на виграєних картах конфліктів та локацій, які беруть під контроль). Коли нагорода дає можливість заплатити ціну, щоб отримати щось, ви можете зробити це двічі.

Якщо ви здобули цю нагороду, маючи 1 або більше піщаних хробаків, то отримаєте 2 очки впливу на одну фракцію або по 1 очку на дві різні фракції, а також можете заплатити 3 прянощі, щоб отримати 1 переможне очко, або 6 прянощів за 2 переможні очки.



Символи бою та подвоєння нагород завдяки піщаним хробакам передбачають нові стратегічні підходи до бою. Після отримання інших нагород переможець конфлікту кладе карту конфлікту у свій запас і перевіряє символи бою на своїх картах. Після бою піщаних хробаків повертають у загальний запас.

На початку фази бою Сергій має 11 очок сили, а Ольга — 9 очок сили. Сергій має маркер першого гравця, але він і так уже попереду в конфлікті. Він пасує й не грає жодної інтригової карти бою.

Наступна Ольга. Вона грає інтригову карту «Запасний план». Це дає їй ще 3 очки сили, і вона просуває свій маркер бою на поділку «12».

Далі черга Андрія, але в нього немає військ у Зоні конфлікту. У нього 0 очок сили, і він не може взяти участь у цій фазі.

Повернімося до Сергія. Хоч він і пасував раніше в цій фазі, Сергій усе одно може зіграти карту інтриги. Перевіривши свої карти інтриг, він бачить, що не має карт бою. Отже, Сергій пасує знову.

Задоволена своєю перемогою, Ольга також пасує.



Вона перемагає в конфлікті, маючи 12 очок сили. Головна нагорода (за 1-ше місце) карти конфлікту «Охорона Імперського басейну», дає Оль-зі 2 прянощі, 1 загін (найнятий з її запасу в гарнізон) і контроль над «Імперським басейном». Вона розміщує один зі своїх маркерів контролю на зображення прапора під локацією «Імперський басейн».

Сергій здобуває подвоєну нагороду за 2-ге місце, адже в цьому конфлікті він мав піщаного хробака (це стало можливим тільки після того, як він раніше у свій хід «Розкрити карти» знищив Оборонну стіну). Він бере 4 води та 2 загони (найняті з його запасу в гарнізон).

У цьому конфлікті Андрій не отримує нічого. Він має 0 очок сили, але й нагорода за 3-тє місце в будь-якому разі недоступна в грі втрюх.

Як переможець, Ольга також забирає карту конфлікту та кладе її у свій запас. Якби вона мала ще одну відкриту карту з пустельною мишею (символом бою), вона б перевернула їх обидві долілиць і здобула 1 переможне очко. Утім, Ольга не має такої карти, тож тепер вона намагатиметься перемогти в ще одному конфлікті, де буде карта конфлікту з символом пустельної миші.

Насамкінець гравці повертають усі свої загони у власні запаси. Сергій повертає свого піщаного хробака в загальний запас.



ФАЗА 4. ВИДОБУТОК

У цій фазі в локаціях видобутку можуть накопичуватися прянощі. Перевірте кожну з локацій ігрового поля із символом видобутку: «Глибока пустеля», «Басейн Гаґґа» й «Імперський басейн» (у грі вшістьох є ще одна локація — «Ерг Хаббанія»). Якщо в локації немає агента, покладіть 1 прянощі із загального запасу в цю локацію (на спеціально відведене для цього місце). Ці прянощі додають до будь-яких прянощів, що залишилися на цих місцях з попередніх раундів.

У локації «Імперський басейн» є агент (Сергій зіграв його туди на початку цього раунду). Однак у локаціях «Глибока пустеля» та «Басейн Гаґґа» немає агентів, тому кожна з них отримує 1 додаткові прянощі. У локації «Глибока пустеля» вже був 1 маркер прянощів з попереднього раунду, тож тепер там 2 додаткові прянощі.



ФАЗА 5. ВІДКЛИКАННЯ

Якщо будь-який гравець набрав 10 чи більше переможних очок на треку очок або якщо колода карт конфліктів вичерпалася, активується кінець гри.

Якщо ніхто не переміг, приготуйтеся до наступного раунду:

- гравці відкликають своїх агентів, повертаючи їх на карти своїх лідерів;
- передайте маркер першого гравця наступному за годинниковою стрілкою гравцеві, а потім почніть новий раунд із фази 1.

Ніхто не набрав 10 переможних очок, тому всі агенти гравців повертаються на відповідні місця, а маркер першого гравця за годинниковою стрілкою переходить до Ольги. Потім з фази 1 починається новий раунд.

КІНЕЦЬ ГРИ

Передусім ви можете зіграти й застосувати ефекти будь-яких ваших інтригових карт кінця гри. Потім гравця з найбільшою кількістю переможних очок оголошують переможцем.

У разі нічиєї переможця серед претендентів визначають за такими показниками у вказаному порядку: кількість прянощів, соляріїв, води й загонів у гарнізоні.

Модуль «ДАПТ»

«Дюна. Імперіум — Піднесення» також містить мінідоповнення — модуль «ДАПТ». Щоб добре ознайомитися з грою, ми радимо вам зіграти принаймні одну партію без цього модуля. Після того як ви добре вивчите правила, можете заради більшої стратегічної глибини додати в гру модуль «ДАПТ».

ПРИГОТУВАННЯ

Додайте нові або змініть такі базові кроки приготувань:

A³

Перемішайте долілиць 20 плиток контрактів, потім переверніть 2 з них горілиць і покладіть на позначені місця ігрового поля під «Радою Ландсрааду». Решту 18 плиток покладіть долілиць у загальний запас.

C¹

Затасуйте 4 додаткові карти інтриг у вашу колоду інтриг.

C²

Затасуйте 4 додаткові карти Імперіуму у вашу колоду Імперіуму.

D

Гравець має можливість вибрати Шаддама Коррино IV своїм лідером (хоча це не обов'язково).

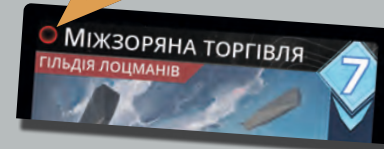


КОМПОНЕНТИ



4 карти Імперіуму,
4 карти інтриг і карта
Шаддама Коррино IV

На цих додаткових
картах є такий
символ.



20 плиток контрактів

Використовуйте їх
лише з доповненням
«Розквіт Ікса»



10 плиток контрактів
(відрізняються
зворотами з рамкою)

УЗЯТТЯ КОНТРАКТІВ



Якщо ви граєте **без** модуля «ДАПТ», то символ контракту означає, що ви просто отримуєте 2 солярії, як указано на полі. Однак якщо ви граєте **з** модулем «ДАПТ», то цей символ означає, що ви берете 1 з 2 відкритих контрактів з поля і кладете його у свій запас. Узявши контракт, покладіть горілиць на його місце новий контракт із загального запасу. (Якщо гравці розібрали всі контракти, то символ контракту означає, що ви отримуєте 2 солярії.)

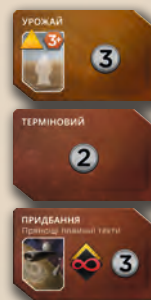
ВИКОНАННЯ КОНТРАКТІВ

Контракт — це ваша обіцянка надати послугу корпорації ДАПТ. Лише виконавши обіцянку, ви отримаєте за неї «оплату».

- Більшість контрактів пов'язані з конкретною локацією на полі. Виконання контракту передбачає відправлення агента туди.
- Контракт «**Урожай**» вважають виконаним після відправлення агента в локацію видобутку й отримання в цей хід кількості прянощів, зазначеної в контракті (прянощі можна отримувати з різних джерел, не лише з локації, куди ви відправили агента).
- «**Терміновий**» контракт вважають виконаним відразу після того, як гравець його візьме.
- Контракт «**Придбання**» карти «Прянощі повинні текти» вважають виконаним наступного разу, коли ви придбаєте цю карту.

Виконавши контракт, повідомте про це решті гравців. Потім отримайте вказану нагороду, а плитку контракту переверніть долілиць. Залиште її у своєму запасі, адже деякі карти посиляються на «виконані контракти».

Якщо ви берете контракт із локації, куди вже відправили свого агента в цей хід, то ви повинні дочекатися наступного ходу, щоб виконати контракт. (Тобто ви повинні мати контракт на момент відправлення вашого агента.)



Гра з доповненням «Розквіт Ікса» і модулем «ДАПТ»

Доповнення «Розквіт Ікса» замінює одну з локацій на полі «Дюни. Імперіум — Піднесення», звідки ви можете взяти новий контракт. Щоб полегшити й прискорити виконання контрактів, ми додали в «Дюну. Імперіум — Піднесення» ще 10 контрактів (з іншими зворотами), призначених винятково для гри з доповненням «Розквіт Ікса».

Після приготування 20 стандартних контрактів перемішайте 10 контрактів для доповнення «Розквіт Ікса» та роздайте по 2 контракти кожному гравцеві. Кожен гравець дивиться на 2 отримані контракти, одночасно вибираючи, з яким контрактом він хоче **почати гру** (поклавши вибраний контракт горілиць у свій запас). Усі невибрані контракти для гри з доповненням «Розквіт Ікса» поверніть у коробку.



Роз'яснення

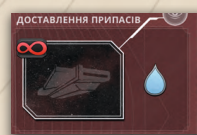
Леді Джессіка — ви починаєте гру цією стороною карти лідерки догори (не Превелебної Матері Джессіки).

Леді Марго Фенрінг / Принцеса Ірулан — ви «досягаєте» поділки «2» шкали впливу на фракцію, навіть коли проходите її, здобуваючи більше очок впливу. Ви можете досягти поділки «2» шкали впливу на фракцію більше ніж один раз за гру, втрачаючи вплив і пізніше здобуваючи його. Хоча ви досягаєте поділки «2» лише тоді, коли просуваєтеся шкалою вгору, а не вниз.

«Посланець Гільдії» — ви повинні скинути карту, якщо граєте цю карту під час свого ходу «Відправити агента».

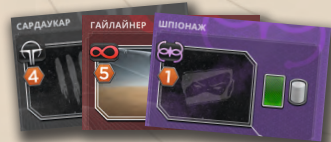
«Прихильність Гільдії Лоцманів» — переміщення цієї карти з гри у ваш скид під час очищення не активує властивості скидання цієї карти.

Поради щодо стратегії



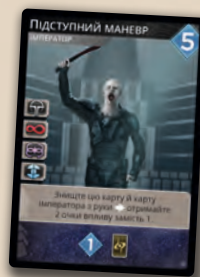
Вода — рідкісний і коштовний ресурс на Дюні, вона життєво важлива для збору цінних прянощів. Гільдія Лоцманів може забезпечити вас потрібними припасами, якщо ви опинитеся у скрутному становищі. Утім, не нехтуйте можливістю здобути прихильність Фрименів і відвідати Січ Табр.

Прянощі — це універсальна речовина, яку можна використовувати багатьма способами. Три фракції надають цінні послуги в обмін на різну кількість прянощів.



Солярій — це грошова одиниця Імперіуму, що сприяє роботі Ради Ландсрааду. Якщо ви захочете зміцнитися, зайнявши локації «Майстер меча» чи «Вища Рада», або просто потребуєте негайної допомоги у вигляді додаткових загонів, не приходьте з порожніми руками.

Пам'ятайте, коли ви здобуваєте карти для своєї колоди, то частина того, за що ви платите — це доступ до різних фракцій. Подбайте про те, щоб не залишитися без засобів для відправлення агентів на ключові локації ігрового поля.



Отримання 2 очок впливу на фракцію дає не лише переможне очко, але й забезпечує доступ до унікальної властивості фракції. Фракції Імператора, Гільдії Лоцманів і Фрименів отримали нові локації на ігровому полі. Також ми посилили кілька карт фракції Бене Гессерит. Спробуйте швидко здобути доступ до деяких із цих властивостей і використати їх на свою користь.

Фейд-Раута Харконнен — під час приготувань покладіть маркер Фейда у крайню ліву комірку треку вишколу, надрукованого на його карті лідера. Коли маркер досягає крайньої правої комірки, він залишається там до кінця гри.

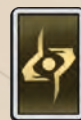
Шаддам Коррино IV — коли ви використовуєте властивість персня з печаткою, щоб відправити агента в локацію, обмеження Імператора відомого Всесвіту на розгортання підрозділів у Зоні конфлікту активується негайно.



Ці роз'яснення стосуються нових карт із «Дюни. Імперіум — Піднесення». Нові компоненти модуля «ДАПТ» описані на попередній сторінці.

Коли справа доходить до перемоги в конфліктах, найголовніше — це вибрана позиція. Що довше ви можете почекати перед введенням своїх підрозділів у бій, то більше інформації про суперників ви отримаєте, а їм складніше буде реагувати на ваші дії.

Іноді незначна перемога в конфлікті, досягнута з меншими витратами, може бути ціннішою, ніж велика перемога, здобута великим коштом.



Кarti інтриги означають, що ви ніколи не можете бути повністю впевнені в тому, як завершиться конфлікт.

Укладання союзу з однією з фракцій може стати потужною перевагою на вашому шляху до перемоги. Стежте за іншими гравцями, щоб вони не випередили вас, і не змарнуйте нагоди самому вчинити так само з ними.



Шпигуни можуть гарантувати відчуття безпеки, їхній ефект проникнення означає, що вам не можна завадити відправити агента в ту локацію, за якою ви шпигуєте. Однак не соромтеся відкликати їх для збирання розвідданих — особливо якщо у вас на місцях працює кілька шпигунів.

Піщані хробаки Дюни — могутні сили природи. Однак з допомогою Фрименів ви зможете стати вершниками піску. Навчання потребує трохи часу, тож якщо ви підете цим шляхом, то в середині гри можете відставати від суперників. Обов'язково користуйтеся перевагами від своїх вкладень, викликаючи піщаних хробаків щоразу, коли з'являється нагода отримати нагороду після конфлікту. Навіть якщо ви не перемагаєте в конфлікті, то подвоєння нагороди за друге або третє місце може виявитися важливим!



ПОЄДНАННЯ РАЗОМ З ІНШИМИ ПРОДУКТАМИ «ДЮНА. ІМПЕРІУМ»

«Дюна. Імперіум — Піднесення» сумісна з усіма попередніми продуктами серії «Дюна. Імперіум».

ГРА З ДОПОВНЕННЯМ «РОЗКВІТ ІКСА»

- Під час приготувань складіть навпіл накладне поле ДАПТ і накрийте ним лише правий верхній кут ігрового поля «Піднесення» (поклавши його стороною з ДАПТ догори). Так ви створите нову секцію ДАПТ і накриєте в Лансрааді локації «Зала засідань» і «Здобуття підтримки», водночас залишаючи без змін інші локації Ландсрааду на полі «Піднесення».
- Доповнення «Розквіт Ікса» було видане перед «Піднесенням», тому на накладному полі ДАПТ і полі Ікса немає надрукованих пунктів спостереження. **Грайте так, ніби на кожному з цих полів є по 1 спостережному пункту:** один спостережний пункт з'єднаний з «Міжзоряними перевезеннями» та «Контрабандою», а інший — з «Технологічними перемовинами» та «Дредноутом».
- Радимо не додавати в гру карти конфліктів з «Розквіту Ікса». Звісно, ви можете додати ці карти, але тоді буде складніше здобувати пари символів бою. (Однак вам знадобиться одна додаткова карта конфлікту III, щоб грати в епічному режимі гри. У цій ситуації слід додати до гри карту «Економічне панування».)
- Щоб грати з лідеркою Ілесою Еказ вам потрібні карти «Міжпросторова подорож» із гри «Дюна. Імперіум». (Ілеса Еказ матиме змогу придбати карти «Міжпросторова подорож», навіть якщо більше ніхто не зможе їх придбати.)



ГРА З ДОПОВНЕННЯМ «БЕЗСМЕРТЯ»

- Хоч локація «Дослідна станція» з «Піднесення» відрізняється від локації на ігровому полі «Дюна. Імперіум», вам усе одно слід накрити її накладною плиткою дослідної станції з доповнення «Безсмертя».



ПОЄДНАННЯ З БАЗОВОЮ ГРОЮ «ДЮНА. ІМПЕРІУМ»

- Радимо не додавати в гру карти конфліктів з «Дюна. Імперіум». Ви можете зробити це, але тоді стане складніше здобувати пари символів бою.
- У «Піднесенні» немає Ментата, тому вам слід вилучити карту інтриги «Обдумані витрати» (а також карту конфлікту «Розібратися в хаосі», якщо ви все-таки вирішили грати з картами конфліктів з «Дюни. Імперіум»).
- Якщо хочете, можете перетасувати всі інші карти інтриг та Імперіуму з картами з «Піднесення» або створити власну комбінацію з вибраних карт «Дюни. Імперіум» і «Піднесення».



Останні доповнення і роз'яснення можна знайти в документі «Часті питання» за посиланням:

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

Хочете зробити гру «Дюна. Імперіум — Піднесення» ще цікавішою? Ознайомтеся з програмою Dire Wolf Game Room companion для вашого комп'ютера, смартфона чи планшета.

ТВОРЦІ

DIRE WOLF DIGITAL

Автор гри

Пол Деннен

Керівник проєкту

Скотт Мартінз

Ілюстрації та графічний дизайн

Клей Брукс, Нейт Сторм

Ілюстрації карт

Клей Брукс, Атілла Гузі, Дерек Геррінг,
Кенан Джексон, Кріс Меркадо, Бретт Нінбург,
Рауль Рамос, Нейт Сторм, Ден Тейлор

Відповідальний за випуск

Еван Лоренц, Маршалл Брітт

Розробники гри

Джастін Коен, Пол Деннен, Калєб Венз

Допомога в розробленні гри

Філ Амілон, Енді Клотіс, Джулія Дуга, Еван Лоренц,
Кевін Спак, Юрій Толпін, Джей Тріт

GALE FORCE 9

Продюсер і бренд-менеджер

Джо Лефаві

3 Genuine Entertainment

Співпродюсер

Джон-Пол Брізіґотті



www.direwolfdigital.com

[f /direwolfdigital](https://www.facebook.com/direwolfdigital)

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

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES»

Керівник проєкту

Олександр Ручка

Випускова редакторка

Алла Костовська

Координатор проєкту

Володимир Рибаків

Перекладач

Святослав Михаць

Редактор

Сергій Лисенко

Верстальник

Артур Патрихалко

Особлива подяка всім,

хто брав участь у створенні цієї гри:

Браяну Герберту, Кевіну Дж. Андерсону,
Байрону Мерріту та Herbert Properties, LLC

Нашим партнерам з Legendary Entertainment

Усім чудовим членам команди Dire Wolf Digital,
а також їхнім друзям і сім'ям, що допомогли

протестувати нашу гру «Дюна. Імперіум — Піднесення».



GEEKACH

www.geekach.com.ua

[f /geekach](https://www.facebook.com/geekach)

info@geekach.com.ua



LEGENDARY



Видавець: Dire Wolf Digital

© 2023 Dire Wolf Digital, Inc. Усі права застережено.

«Дюна. Імперіум — Піднесення» видається за ліцензією Gale Force Nine, компанії Battlefront Group.

DUNE © 2023 Legendary. Усі права застережено.

ДУН-С

ІМПЕРІУМ

ПІДНЕСЕННЯ

ДОВІДНИК ІЗ ЛОКАЦІЙ

Тут ми в алфавітному порядку докладніше розповімо про кожен локацію ігрового поля.

Бойові локації мають позначки (пам'ятайте: це ті локації ігрового поля, на яких зображено пустелю і символ схрещених мечів). Відправивши агента в бойову локацію, ви можете розгорнути в Зоні конфлікту будь-яку кількість загонів, найнятих вами в цей хід (зокрема й загони, найняті за допомогою зіграної вами карти). Крім того, ви додатково можете розгорнути в Зоні конфлікту ще 1–2 загони з вашого гарнізону.

Для гри вшістьох на полі є додаткові локації. Докладніше про них читайте на останній сторінці правил для гри вшістьох.



Арракін

Символ агента: місто

Бойова локація

Найняти 1 загін і взяти 1 карту.

Хто контролює «Арракін», той отримує 1 солярій.



Гайлайнер

Символ агента: Гільдія Лоцманів

Бойова локація

Ціна: 5 прянощів

Здобути 1 очко впливу на Гільдію Лоцманів.

Найняти 5 загонів.



Басейн Гаґґа

Символ агента: торгівля прянощами

Бойова локація

Ціна: 1 вода

Отримати будь-які додаткові прянощі, накопичені на цьому символі видобутку.

Також виберіть одне з двох: отримати 2 прянощів; АБО, якщо ви маєте жетон гаків творця, викликати 1 піщаного хробака.



Глибока пустеля

Символ агента: торгівля прянощами

Бойова локація

Ціна: 3 води

Отримати будь-які додаткові прянощі, накопичені на цьому символі видобутку.

Також виберіть одне з двох: отримати 4 прянощів; АБО, якщо ви маєте жетон гаків творця, викликати 2 піщаних хробаків.



Вища рада

Символ агента: Ландсраад

Ландсраад

Ціна: 5 соляріїв



Дослідна станція

Символ агента: місто

Бойова локація

Ціна: 2 води

Найняти 2 загони та взяти 2 карти.



Доставлення припасів

Символ агента: Гільдія Лоцманів

Здобути 1 очко впливу на Гільдію Лоцманів.

Отримати 1 воду.



Віддана служба

Символ агента: Імператор

Здобути 1 очко впливу на Імператора.

Якщо ви граєте з модулем «ДАПТ», візьміть контракт. Якщо контрактів не залишилося або якщо ви граєте без модуля «ДАПТ», натомість отримайте 2 солярії.



Зала засідань

Символ агента: Ландсраад

Узяти 1 карту інтриги.

Під час вашого ходу «Розкрити карти» ви здобуваєте 1 очко переконливості, якщо маєте тут свого агента.



Здобуття підтримки

Символ агента: Ландсраад
Ціна: заплатити 0 або 2 солярії
Найняти 2 загони. Якщо ви заплатили 2 солярії, також отримайте 1 воду.



Пустельжна тактика

Символ агента: Фримени
Бойова локація
Ціна: 1 вода
Здобути 1 очко впливу на Фрименів.
Найняти 1 загін і знищити 1 карту.



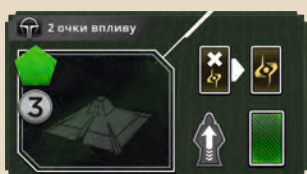
Імперський басейн

Символ агента: торгівля прянощами
Бойова локація
Отримати 1 прянощі плюс будь-які додаткові прянощі, накопичені на цьому символі видобутку. Хто контролює «Імперський басейн», той отримує 1 прянощі.



Сардаукар

Символ агента: Імператор
Вартість: 4 прянощі
(3 прянощі у грі вшістьох)
Здобути 1 очко впливу на Імператора.
Узяти карти інтриги та найняти 4 загони.



Імперський привілей

Символ агента: Ландсраад
Вимога: ви повинні мати 2 або більше очок впливу на Імператора.
Ціна: 3 солярії
Можете скинути карту інтриги, щоб узяти карту інтриги. Відкликати з поля одного з ваших інших агентів і взяти карту.



Січ Табр

Символ агента: місто
Бойова локація
Вимога: ви повинні мати 2 або більше очок впливу на Фрименів.
Виберіть одне: узяти жетон гаків творця (якщо ви ще його не маєте), найняти 1 загін та отримати 1 воду —АБО— отримати 1 воду, також ви можете вилучити з ігрового поля жетон Оборонної стіни.



Майстер меча

Символ агента: Ландсраад
Ціна: 8 соляріїв, якщо жоден гравець не має свого Майстра меча; 6 соляріїв, якщо будь-який гравець має Майстра меча.
Ви можете відправити агента сюди лише один раз за гру. Отримайте свого Майстра меча (вашого третього агента, розміщеного біля ігрового поля під час приготувань до гри).



Таємниці

Символ агента: Бене Гессерит
Здобути 1 очко впливу на Бене Гессерит.
Узяти 1 карту інтриги. Кожен суперник, що має 4 чи більше карт інтриг, повинен віддати вам одну з них (вибравши її навмання).

Після отримання розмістіть його на своїй карті лідера.
До кінця гри (і також у цьому раунді) ви матимете трьох агентів.
Ця локація діє інакше у грі вшістьох. Докладніше про них на останній сторінці правил для гри вшістьох.



Укладання контракту

Символ агента: торгівля прянощами
Узяти 1 карту. Якщо ви граєте з модулем «ДАПТ», візьміть контракт.
Якщо контрактів не залишилося або якщо ви граєте без модуля «ДАПТ», натомість отримайте 2 солярії.



Меланжоочисний завод

Символ агента: місто
Бойова локація
Ціна: заплатити 0 або 1 прянощі
Отримайте 2 солярії —АБО— 4 солярії, якщо ви заплатили 1 прянощі.
Хто контролює «Меланжоочисний завод», той отримує 1 солярій.



Фримпакет

Символ агента: Фримени
Бойова локація
Здобути 1 очко впливу на Фрименів.
Узяти 1 карту.



Перевезення

Символ агента: торгівля прянощами
Вимога: ви повинні мати 2 або більше очок впливу на Гільдію Лоцманів.
Ціна: 3 прянощів
Отримати 5 соляріїв і здобути 1 очко впливу на будь-яку фракцію.



Шпіонаж

Символ агента: Бене Гессерит
Ціна: 1 прянощі
Здобути 1 очко впливу на Бене Гессерит.
Узяти 1 карту й розмістити шпигуна.

ДУН-С

ІМПЕРІУМ

ПІДНЕСЕННЯ

Правила для гри з Конкурентами (соло-гра та гра вдвох)

У соло-грі чи грі вдвох ви використовуєте додаткові карти для керування уявними суперниками (далі «Конкуренти»), які змагаються з вами, займаючи локації на полі та беручи участь у конфліктах. Кожен Конкурент представлений картою Конкурента, в якій детально описані їхні стратегічні пріоритети. Також Конкурент використовує карти Дому Гаґал, щоб керувати розміщенням своїх агентів. Якщо Конкурент набере 10 чи більше переможних очок, він активує кінець гри... і може завдати вам поразки!

ДОДАТКОВІ ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ



37 карт Дому Гаґал



10 карт Конкурентів

КАРТА КОНКУРЕНТА

- A** Назва карти
- B** Корисність Майстра меча
Що менша корисність, то складніший Конкурент.
- C** Властивість персня з печаткою
- D** Властивість планування
- E** Фракції
Перелік із чотирьох фракцій у певному порядку (зліва направо), який визначає пріоритети Конкурента в розвитку його політичних відносин.



ПРИГОТУВАННЯ

Виберіть карти Конкурентів відповідно до кількості гравців.

Соло-гра. Виберіть 2 карти Конкурентів як своїх суперників (для першої соло-гри радимо вибрати Конкурентів з Майстрами меча, що мають корисність 8 або більше). Виберіть рівень складності (з варіантів праворуч) і відповідно приготуйте гру.

Гра вдвох. Виберіть 1 карту Конкурента як суперника для двох гравців (для першої гри вдвох радимо використати варіант «Безхитрісні конкуренти», наведений на останній сторінці цих правил).

Виберіть колір кожному Конкуренту. Покладіть по одному з його кубиків на найнижчу поділку шкали впливу кожної з чотирьох фракцій. Розмістіть 3 загони в його гарнізоні (за винятком соло-гри на рівні складності новачка), а решту покладіть у його запас. Помістіть двох агентів Конкурента в його запас і поставте його Майстра меча (третього агента) біля ігрового поля (як це робить будь-який інший гравець). Покладіть у запас Конкурента 3 шпигунів та 1 маркер води.

Перетасуйте колоду Дому Гаґал і покладіть її біля Конкурента (чи Конкурентів). (Для соло-гри перед тасуванням вилучіть з колоди Дому Гаґал карту «Перетасуйте» з позначкою «2Г».)

Розподіліть карти цілей відповідно до кількості гравців:

Соло-гра. Ви та ваші Конкуренти починаєте з 1 випадковою картою цілі кожен, як і в грі з кількома гравцями.

Гра вдвох. Дайте карту цілі «Орнітоптер» Конкуренту, а собі візьміть по 1 випадковій карті цілі. (У грі вдвох Конкурент ніколи не отримує жетона першого гравця.)

Складність

Соло-гра має чотири рівні складності:

Найманець (новачок). Ваші Конкуренти починають без загонів у своїх гарнізонах, а ви починаєте з картою інтриги.

Сардаукар (ветеран). Без особливих змін.

Ментат (експерт). Те саме, що й рівень сардаукара. Використовуйте окремі правила варіантів гри «Жорстока ескалація», «Уміле розгортання» і «Розумна політика» (описані на останній сторінці цих правил).

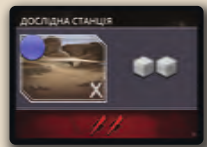
Квізац Хадерах (експерт+). Те саме, що й рівень ментата. Крім того, протягом гри ви не можете отримати Майстра меча.

ХОДИ КОНКУРЕНТІВ («ВІДПРАВИТИ АГЕНТА»)

Під час «Фази 2. Ходи гравців» кожен з Конкурентів виконує ходи «Відправити агента», як і будь-який інший гравець. Конкурент виконуватиме хід «Відправити агента», поки має в запасі принаймні 1 агента, але він ніколи не виконує хід «Розкрити карти».

Соло-гра. Жетон першого гравця як завжди щораунду передають за годинниковою стрілкою. Також Конкуренти першими виконуватимуть ходи.

Гра вдвох. Жетон першого гравця передають по черговому, його отримують лише гравці-люди. Вважайте, що Конкурент завжди сидить за годинниковою стрілкою після гравця з жетоном першого гравця (тобто між двома гравцями-людьми).



Коли конкурент виконує хід «Відправити агента», відкривайте верхню карту колоди Дому Гаґал. Ця карта відправить агента в указану локацію ігрового поля, якщо ця локація вільна. Якщо локація зайнята, ігноруйте цю карту й відкривайте карти, поки не відкриєте карту з вільною локацією.

Якщо колода Дому Гаґал коли-небудь вичерпається (або ви відкриєте карту «Перетасувати»), негайно перетасуйте карти Дому Гаґал, щоб сформувати нову колоду.

Коли Конкурент відправляє агента в локацію ігрового поля, ігноруйте всі звичайні ціни й ефекти цієї локації. Натомість він отримує лише ефекти, зазначені на розкритій ним карті:



Конкурент просувається по відповідній шкалі впливу.



Він отримує 1 очко впливу на фракцію, що відповідає номеру, указаному в нижній частині карти Конкурента.



Конкурент отримує вказаний ресурс.



Конкурент використовує властивість персня з печаткою з карти свого лідера.



Конкурент наймає по 1 загону зі свого запасу за кожен такий символ. Якщо на розкритій карті зображена бойова локація, розгорніть ці загоны в Зоні конфлікту. Інакше розмістіть загоны в його гарнізоні.



Кожен суперник, що має 4 чи більше карт інтриг, повинен віддати 1 з них (вибравши її навмання) Конкуренту.



Конкурент розміщує шпигуна в спостережному пункті. Якщо тип локації не вказано, Конкурент намагається розмістити шпигуна в спостережному пункті першої доступної фракції в його переліку пріоритетів фракцій. Якщо всі чотири пункти спостереження за фракціями заповнені, ігноруйте цей ефект.

На кожній з трьох карт «Розмістіть шпигуна» Дому Гаґал вказано тип локації, куди Конкурент відправлятиме свого шпигуна. Якщо біля вказаних локацій немає незайнятих спостережних пунктів, ігноруйте цей ефект. Карти «Розмістіть шпигуна» не відправляють агента в локацію, тому Конкурент розкриває наступну карту Дому Гаґал (байдуже, розмістив він шпигуна чи ні).



Отримавши жетон гаків творця, Конкурент розміщує його у своєму гарнізоні (якщо він ще цього не зробив).



Якщо Конкурент має жетон гаків творця, а жетон Оборонної стіни все ще на полі, то вилучіть його (ігноруйте цей ефект, якщо Конкурент не має гаків творця).

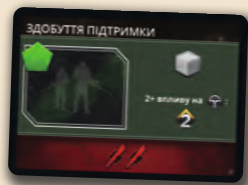
Щоразу, коли Конкурент посилає агента в бойову локацію, він також розгортає до 2 загонів зі свого гарнізону (якщо вони там є) в Зоні конфлікту. Конкурент робить це, навіть якщо завдяки самій карті він не найняв загонів (як-от карта, що відправляє агента в локацію видобутку).

Конкуренти отримують і втрачають жетони союзів так само, як і гравці. Однак вони не отримують бонусів фракцій (за досягнення поділки «4» на шкалі впливу).

Особливі вказівки

Деякі карти Дому Гаґал указують Конкуренту відправити агента в одну з двох локацій залежно від стану гри.

Коли Конкурент розкриває карту «Укладання контракту / Перевезення», перевірте скільки очок впливу, він має на Гільдію Лоцманів. Коли Конкурент розкриває карту «Доставлення припасів / Гайлайнер», перевірте, чи поточна карта конфлікту є картою конфлікту I, II або III. У кожному разі відправляйте агента в локацію, указану на карті.



Інші карти дають бонус Конкуренту, який має 2 або більше очок впливу на певну фракцію. (Хоча Конкурент відправить агента в локацію незалежно від того, отримає він бонус чи ні.)

Коли Конкурент розкриває цю карту «Здобуття підтримки», він відправляє агента на вказану локацію і наймає 1 загін. Потім, якщо Конкурент має 2 або більше очок впливу на Імператора, він здобуває 1 очко впливу на фракцію, указану другою за пріоритетом на його карті Конкурента.



ВИКОРИСТАННЯ РЕСУРСІВ КОНКУРЕНТАМИ

Конкуренти збирають ресурси (солярії, прянощі, карти інтриг і воду) завдяки картам Дому Гаґал і здобувають їх у конфліктах. Конкуренти не збирають ресурси ані з локацій, ані завдяки бонусам на шкалах впливу.

Конкурент спершу накопичує ресурси, щоб отримати Майстра меча. Щойно Конкурент матиме кількість ресурсів, що дорівнює значенню корисності його Майстра меча, він витрачає ці ресурси, щоб отримати свого Майстра меча. Якщо для свого Майстра меча він має більше ресурсів, ніж треба, то спершу витрачає солярії, потім прянощі, потім карти інтриг, потім воду (залишаючи собі будь-яку решту).

Локації видобутку й виклику піщаних хробаків

Якщо розкрита карта Дому Гаґал відправляє агента в локацію видобутку («Глибока пустеля», «Басейн Гаґґа» або «Імперський басейн»), дотримуйтеся вказівок на карті. Відправляючи агента на таку локацію, Конкурент завжди отримує там бонусні прянощі. Подальші дії Конкурента залежать від того, чи має він жетон гаків творця:



- Коли Конкурент відправляє агента в локацію «Басейн Гаґґа» або «Глибока пустеля», маючи жетон гаків творця, він викликає піщаних хробаків, якщо їх можна розгорнути в поточному конфлікті — одного з «Басейну Гаґґа» або двох з «Глибокої пустелі».
- Якщо Конкурент не викликає піщаних хробаків, то натомість отримує базову кількість прянощів з цієї локації.

БІЙ

Коли починається «Фаза 3. Бій», кожен Конкурент, який має принаймні 1 підрозділ у Зоні конфлікту, отримує бойовий бонус. За черговістю ходів відкривайте по 1 верхній карті колоди Дому Гаґал (якщо ви відкрили карту «Перетасувати», перетасуйте колоду, а потім знову відкрийте карту). Ігноруйте все на відкритій карті, крім символів мечів унизу. Просуньте маркер бою Конкурента по шкалі бою на кількість поділок, рівну кількості відкритих мечів. Потім гравці можуть перед проведенням самого бою розіграти інтригові карти бою.

Конкуренти здобувають нагороди за місця в конфліктах, як інші гравці, зокрема й подвоєні нагороди, якщо мають принаймні 1 піщаного хробака в конфлікті. Якщо Конкурент перемагає в конфлікті, він забирає карту конфлікту і може здобути переможне очко за пару однакових символів бою (перевертаючи карти долілиць, як це робить звичайний гравець).

Конкурент може здобувати контроль над локаціями ігрового поля, розміщуючи маркер контролю на прапор під локацією. Упродовж наступних ходів Конкурент щоразу отримуватиме бонус за контроль, коли ви чи Конкурент відправлятимете агента туди. Конкуренти також отримують бонус захисту (розгорнути 1 загін), якщо пізніше відкривається карта, що активує конфлікт за цю локацію.

Щоразу коли Конкурент має можливість вибирати, на яку фракцію він хоче здобути вплив, він вибирає ту фракцію, на яку має найменше впливу. Якщо таких фракцій кілька, то скористайтеся переліком пріоритетів фракцій у нижній частині карти Конкурента, щоб вибрати одну фракцію — це буде крайня ліва фракція з тих, на які Конкурент має найменше впливу.

Щоразу коли Конкурент має можливість здобути 1 переможне очко завдяки карті конфлікту, він завжди користується нагодою, якщо має потрібні ресурси (або шпигунів, яких треба відкликати, якщо це карта «Битва за Арракін»).

Конкуренти ніколи не беруть контрактів. Щоразу коли Конкурент здобуває нагороду  після конфлікту, він натомість отримує 2 солярії, незалежно від того, граєте ви з модулем «ДАПТ» чи ні.

Купівля переможних очок

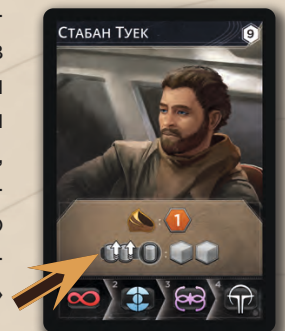
Після того як у Конкурента з'являється свій Майстер меча, він починає витрачати свої ресурси, щоб набирати переможні очки. Коли Конкурент має відповідну кількість зазначених ресурсів, він витрачає їх так:



Планування



Конкуренти не відкликають своїх шпигунів заради використання ефектів проникнення чи збору розвідданих. Натомість щоразу, коли Конкурент розміщує третього й останнього шпигуна зі свого запасу, негайно відкличте двох інших шпигунів Конкурента й активуйте властивість «Планування» на карті суперника.



Карта Дому Гаґал може призвести до того, що Конкурент активує свою властивість «Планування» у свій хід до того, як відправить агента в локацію. Якщо «Планування» дає змогу найняти загони, і Конкурент у той самий хід потім відправляє агента в бойову локацію, він розгортає ці загони (отримані внаслідок планування) в Зоні конфлікту.

ВАРІАНТИ ГРИ

Якщо хочете, можете використовувати ці правила, щоб модифікувати поведінку Конкурента.

Кубики Конкурента для Ряду Імперіуму (для соло-ігор)

Якщо ви маєте два стандартні 6-гранні кубики, цей варіант імітує придбання карт із Ряду Імперіуму вашими Конкурентами.

Наприкінці кожного вашого ходу «Розкрити карти» кидайте два кубики. Рахуючи зліва, вилучіть карти, позиції яких в Ряду Імперіуму відповідають випалим на кубиках значенням. Якщо випадають одна чи дві «6», ігноруйте їх і не вилучайте карти. Якщо ви викинули однакове число (від 1 до 5) на обох кубиках, то вилучаєте лише 1 карту.

Прямолінійні Конкуренти (для ігор удвох)

Радимо цей варіант для гравців, які хочуть зосередитися на протистоянні між собою.

Дві карти Конкурентів призначені для гри вдвох і не здатні виграти гру: Леді Ембер Метуллі та Глоссу «Звір» Раббан. Після того як Конкуренти отримають своїх Майстрів меча, вони стають швидшими в керуванні, прискорюючи перебіг гри.

Після отримання свого Майстра меча, коли Леді Амбер або Глоссу Раббан повинні взяти бонусні прянощі з поля, вони натомість кладуть їх у загальний запас.

Ці три варіанти обов'язкові, якщо ви граєте на рівні складності «Ментат (експерт)» або вищому. Утім, ви можете використовувати їх в інших режимах, якщо забажаєте.

Жорстока ескалація

Варіант для досвідчених гравців, які хочуть, щоб Конкуренти були жорсткішими в конфліктах під кінець гри.

Щоразу коли Конкурент бере участь у бою за нагороди карти конфлікту III, переверніть **2** карти з колоди Дому Гаґал і додайте всі мечі з **обидвох** карт до його значення сили.

Уміле розгортання

Цей варіант робить ваших Конкурентів прискіпливішими щодо розгортання загонів у Зоні конфлікту.

Борючись за карту конфлікту I або II, Конкурент не буде розгортати заgonи, якщо вже має щонайменше на 3 підрозділи більше. Для вирішальних карт конфлікту III Конкурент за кожної нагоди розгортатиме всі заgonи, які тільки може.

Конкурент завжди викликатиме всіх піщаних хробаків, яких тільки зможе, перш ніж перевірити, чи варто розгортати заgonи.

Розумна політика

Варіант для досвідчених гравців, які хочуть, щоб Конкуренти були жорсткішими на політичній арені.

Щоразу коли Конкурент розкриває карту, яка відправляє агента в одну з безплатних локацій фракцій («Віддана служба», «Доставлення припасів», «Таємниці» або «Фрим-пакет»), він ігнорує цю карту й розкриває її знову за будь-якої з таких умов:

- Він уже уклав союз з цією фракцією і випереджає всіх інших гравців принаймні на 1 очко впливу.
- Він уже має 2 або більше очок впливу на цю фракцію і відстає принаймні на 2 очки впливу від лідера на цій шкалі впливу.

ПОЄДНАННЯ «ПІДНЕСЕННЯ» З «РОЗКВІТОМ ІКСА» І «БЕЗСМЕРТЯМ»

Якщо ви використовуєте доповнення «Розквіт Ікса» чи «Безсмертя» в соло-грі або грі вдвох, вам не слід поєднувати всі карти Дому Гаґал з доповнення з усіма картами Дому Гаґал з «Піднесення». Ми радимо зробити так:

«Розквіт Ікса». Вилучіть ці 5 карт із «Піднесення»: «Укладання контракту / Перевезення» (2 шт.), «Здобуття підтримки» (2 шт.) і «Зала засідань». Вилучіть з «Розквіту Ікса», карту «Міжпросторова подорож / Міжзор'яні перевезення» разом з усіма картами, які не розраховані на вашу кількість гравців. (Якщо хочете, то можете залишити карту «Міжпросторова подорож / Міжзор'яні перевезення», щоб змушувати Конкурента відправляти агента в локацію «Доставлення припасів», коли він спробує відправити його на «Міжпросторову подорож».)

«Безсмертя». Для гри вдвох змін немає (адже всі карти «Безсмертя» мають позначки «1Г»). Для соло-гри вилучіть 1 карту «Дослідна станція» з «Піднесення» і додайте всі 4 карти «Дослідна станція» з «Безсмертя». Щоразу коли ви відкриваєте карту «Карфаг» для ходу Конкурента «Відправити агента», він ігнорує цю локацію і символ загону, але виконує все інше на карті. Потім ви відкриваєте іншу карту, щоб визначити, куди Конкурент відправить свого агента.

ДУНЄ

ІМПЕРІУМ

ПІДНЕСЕННЯ

ПРАВИЛА ДЛЯ 6 ГРАВЦІВ

На Арракісі таємничий лідер на ім'я Муад'Діб веде війну з глибин пустелі. Він починає загрожувати постачанню найціннішої речовини у Всесвіті — прянощів. Крім того, без відома Імператора Муад'Діб претендує на Трон Золотого Лева!

У грі шістьох гравці формують дві команди з трьох гравців, кожен з яких очолює командувач: Муад'Діб або Шаддам Коррино IV. Четверо інших лідерів розбиваються на пари та стають союзниками того чи іншого командувача.

Кожен гравець має свою фішку рахунку. Кінець гри активується так само, як у звичайній грі. Результат команди визначається додаванням індивідуальних результатів кожного члена команди.

Командувачі не мають власних армій і не можуть отримувати нагороди за участь у конфліктах, однак вони все ще можуть наймати підрозділи! Коли командувач отримує підрозділ, він наймає його для одного зі своїх союзників. Крім того, **кожен союзник бере участь у конфлікті окремо** — ви не додаєте сили двох союзників з однієї команди. Зважаючи на це, кожен союзник має змогу здобути кожен з трьох нагород на кожній карті конфлікту. Якщо ваша команда здобуде нагороду за 1-ше та 2-ге місця в конфлікті, вважайте це неабияким досягненням. Утім, членам однієї команди варто стратегічно поміркувати, хто отримає головну нагороду в конфлікті, а кому дістануться крихти.

ДОДАТКОВІ ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ



6 бонусних жетонів
Майстра меча



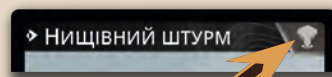
2 жетони союзів
Великі Доми та
Віддалені світи



2 персональні планшети
Планшет Імператора
для гравця за Шаддама
Планшет Фрименів
для гравця за Муад'Діба

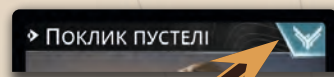


2 початкові колоди з 10 карт



Гравець за
Імператора:

«Переконливий аргумент»,
«Могутність Коррино»,
«Важливий вантаж»,
«Потрібен результат»,
«Нищівний штурм»,
«Імперський орнітоптер» (2),
«Імперський намет»,
«Пошук союзників»,
«Перстень із печаткою».



Гравець за Муад'Діба:

«Авторитет командира»,
«Переконливий аргумент»,
«Потреба в увазі»,
«Поклик пустелі»,
«Обмежений доступ до Ландсрааду» (2),
«Пошук союзників»,
«Перстень із печаткою»,
«Загроза виробництву прянощів»,
«Усуль».

ДОДАТКОВІ КОМПОНЕНТИ ГРАВЦЯ



2 фішки
1 фішка рахунку
1 фішка радника



3 жетони агентів



1 кубик фракції



3 шпигуни

Зображені вище компоненти світло-синього кольору призначені для гравця за Муад'Діба. Для гравця за Шаддама є такі самі компоненти сірого кольору (не зображені тут).

ПРИГОТУВАННЯ

Перш ніж зайняти місця за столом, гравці вибирають лідерів і команди. Командувачі сідають один навпроти одного: Муад'Діб біля низу ігрового поля («на Арракісі»), а Шаддам — біля верху ігрового поля («у Ландсрааді»). Потім союзники сідають по обидва боки від лідера суперників, тож порядок ходів змінюється за годинниковою стрілкою від однієї команди до іншої.

Додайте нові або змініть такі базові кроки приготувань:

A Покладіть ігрове поле зворотною стороною догори. На цій стороні є кілька змін. Найголовніша зі змін полягає в тому, що ми замінили фракції Імператора та Фрименів фракціями Великих Домів та Віддалених світів відповідно.

Кожен командувач бере по одному персональному планшету та кладе його біля своєї карти лідера. Муад'Діб бере планшет Фрименів, а Шаддам — планшет Імператора.



Покладіть усі шість жетонів союзів на відповідні шкали (жетони Фрименів та Імператора розміщують на персональних планшетах відповідних командувачів).



B Формуючи колоду конфліктів не використовуйте карти конфліктів I. Колода повинна містити лише 5 карт конфліктів II, що лежать поверх 4 перетасованих карт конфліктів III. Це означає, що гра триватиме щонайдовше 9 раундів.



C Обов'язково використайте модуль «ДАПТ» (див. с. 16 основних правил). Додайте у відповідні колоди карти Імперіуму та карти інтриг із символами модуля. Перш ніж перемішувати контракти, відкладіть убік 2 контракти «Сардаукар», як зазначено на карті лідера Шаддама Коррино IV.



E Муад'Діб і Шаддам беруть відповідні початкові колоди командувачів замість звичайних початкових колод.



Для достовірнішого сприйняття історії ми радимо розподілити по командах різних лідерів так, як зазначено нижче. Утім, ви можете спробувати різні комбінації та сценарії «А що, якби?..» (Також можна використовувати будь-яких лідерів з попередніх продуктів серії «Дюна. Імперіум».)

Рекомендовані союзники

Муад'Діба:

Гурні Галлек
Леді Джессіка
Стабан Туек

Рекомендовані союзники

Шаддама Коррино IV:

Фейд-Раута Харконнен
Леді Марго Фенрінг
Принцеса Ірулан

Лідер, який може бути на будь-чиєму боці:

Леді Ембер Метуллі

G Командувачі (Муад'Діб і Шаддам) не отримують усіх тих особистих компонентів, які отримують союзники. Вони не мають загонів, маркерів бою, маркерів контролю та звичайних агентів. Утім, командувачі отримують по 2 фішки (рахунку й радника) та 3 шпигунів.

G¹ Замість звичайних агентів кожен командувач отримує 3 жетони агентів. Командувачі починають гру з 2 жетонами агентів з однією стрілкою та відкладають убік жетон з двома стрілками (цей жетон — це Майстер меча) разом з іншими Майстрами меча.



Крім того, покладіть усі бонусні жетони Майстрів меча разом з Майстрами меча біля ігрового поля.



G² Командувач кладе 1 фішку на поділку «4» треку очок (позначена буквою «К»). Кожен союзник кладе 1 фішку на поділку «1» (позначена буквою «С»).



G⁴ Союзники як завжди розміщують по 1 кубіку на найнижчу поділку шкал впливу кожної з чотирьох фракцій. Вони не розміщують кубиків на персональних планшетах жодного з командувачів.

Кожен командувач розміщує свій кубик фракції на найнижчій поділці треку впливу на фракцію на своєму персональному планшеті.



H Лише гравці-союзники беруть карти цілей. Якщо одна з команд узяла обидві карти цілі «Пустельна миша», то гравець з картою цілі «Пустельна миша» для 4/6 гравців міняється цією картою з членом іншої команди, що сидить поруч з ним. Отже, кожна команда має 1 карту цілі «Пустельна миша» та 1 карту «Крис-ніж».



НОВІ ОСНОВНІ КОНЦЕПЦІЇ

АКТИВАЦІЯ СОЮЗНИКІВ

Командувачі зазвичай використовують карти та локації так само, як і будь-який інший гравець. Однак командувачі не мають загонів, які можна найняти чи розгорнути в Зоні конфлікту. Також вони не мають кубиків на чотирьох шкалах впливу на ігровому полі. Натомість під час кожного свого ходу командувач активує одного зі своїх союзників, який отримує будь-які ефекти, які командувач не може використати безпосередньо.

Під час ходу «Відправити агента» активованого союзника визначають стрілкою на жетоні агента, який використовує командувач: це може бути союзник, що сидить ліворуч або праворуч від командувача (після найближчого суперника). Використовуючи жетон Майстра меча, командувач вибирає, якого союзника активувати в цей хід.



Під час ходу «Розкрити карти» командувач вибирає, якого союзника активувати.

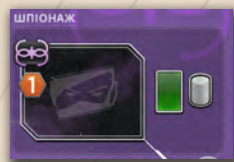
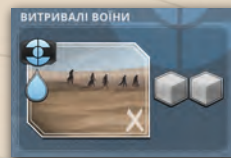
Активований союзник щоразу виконує відповідну дію замість командувача, коли:

    командувач здобуває або втрачає будь-яку кількість очок впливу на шкалі впливу на будь-яку фракцію на ігровому полі.

  командувач наймає будь-яку кількість підрозділів і вирішує, чи розгортати їх у Зоні конфлікту.

 командувач здобуває будь-яку кількість мечів, потрібних для сили.

Муад'Діб відправляє агента в локацію «Витривалі воїни», заплативши 1 воду та активувавши свою союзницю Леді Джессіку. Кубик фракції Муад'Діба на шкалі впливу на Фрименів переміщується вгору, а Леді Джессіка наймає 2 загони. «Витривалі воїни» — це бойова локація, тому Леді Джессіка може розгорнути будь-яку кількість цих загонів у Зоні конфлікту, а також до 2 загонів зі свого гарнізону.



Протягом наступного ходу Шаддам відправляє агента в локацію «Шпіонаж», заплативши 1 прянощі та активувавши Фейд-Рауту. Фейд-Раута вже мав 3 очки впливу на Бене Гессерит, і тепер здобуває ще 1 очко, просуваючись угору шкалою, щоб узяти жетон союзу та 1 карту інтриги (як бонус фракції). Зауважте, що Фейд-Раута бере карту інтриги як бонус, бо саме його кубик опинився на тій поділці шкали впливу на фракцію, що дає бонус.

Якщо під час ходу командувача «Розкрити карти» він активує союзника, який ще не виконував свого ходу «Розкрити карти», то командувач усе одно може дати мечі цьому союзнику. Союзник відразу позначає отримані очки сили, до яких потім може додати власні очки сили, отримані внаслідок свого ходу «Розкрити карти» (або встановлює значення своєї сили рівним 0, якщо на цю мить він не має підрозділів у Зоні конфлікту).

Командувач може спонукати активованого союзника розгорнути загони або відступити ними навіть після того, як цей союзник виконає свій хід «Розкрити карти». Союзник відповідно змінює позицію свого маркера бою на шкалі. Це може дозволити союзнику вступити в конфлікт, у якому він не брав участі під час свого ходу «Розкрити карти» — але в такому разі союзник втрачає всі мечі, які отримав під час свого ходу «Розкрити карти».

СПІЛКУВАННЯ

Хоч ми й не проти спілкування за столом, але радимо членам однієї команди не спілкуватися між собою *крадькома*. Це стосується обговорення планів, відправлення текстових повідомлень, таємного показування карт іншим членам команди тощо. Ліпше відтворити атмосферу Імперіуму, де за кожним рогом ховаються шпигуни й стежать за кожним вашим кроком.

Утім, ви можете самі визначати правила ігрового спілкування так, як вам подобається.

ПЕРСОНАЛЬНІ ПЛАНШЕТИ



Кожен командувач має персональний планшет із двома локаціями, куди тільки він може відправляти агента. Щоразу коли командувач це робить, він просуває свій кубик фракції по шкалі впливу на своєму планшеті. Ця шкала впливу має бонуси, як і шкали на ігровому полі, але ці бонуси отримують усі члени команди відповідного командувача.

  Щоразу коли Муад'Діб досягає поділок «1» чи «3» на шкалі впливу на Фрименів, кожен член його команди отримує зазначену нагороду: 1 прянощі або 1 воду.

  Щоразу коли Шаддам досягає поділок «1» чи «3» на шкалі впливу на Імператора, кожен член його команди отримує зазначену нагороду: 1 солярій або можливість розмістити шпигуна.

Кожен персональний планшет так само дає командувачу 1 переможне очко, коли той досягає поділки «2» на шкалі впливу. Також командувач укладає союз (і здобуває переможне очко), коли досягає поділки «4» шкали впливу.



Тільки Шаддам має вплив на фракцію Імператора, і тільки Муад'Діб має вплив на фракцію Фрименів. Союзник ніколи не зможе змінити позицію кубика на шкалі впливу на планшеті свого командувача.

НОВІ ОСНОВНІ КОНЦЕПЦІЇ (ПРОДОВЖЕННЯ)

СПІЛЬНИЙ ВПЛИВ ТА НОВІ ФРАКЦІЇ

Хоча командувач не має кубиків фракцій на чотирьох шкалах впливу на ігровому полі, його союзники дають йому змогу впливати на ці фракції. **Той союзник, який має найбільший вплив на фракцію на ігровому полі, дає своєму командувачу таку саму кількість очок впливу.** Це правило діє навіть під час активації іншого союзника.

Муад'Діб грає карту «Приготувати шлях» і відправляє агента в Карфаг, активуючи Гурні Галлека. Гурні Галлек має лише 1 очко впливу на Бене Гессерит. Через те що Леді Джессіка (інша союзниця Муад'Діба) має 2 очки впливу на Бене Гессерит, Муад'Діб бере карту.



Унаслідок появи двох нових фракцій на ігровому полі, два символи фракцій тепер стосуються двох різних фракцій. Для вимог або ефектів будь-якої локації чи карти:



усі чотири союзники та Муад'Діб використовують фракцію Великих Домів; Шаддам вибирає або Великі Доми, або Імператора.



усі чотири союзники та Шаддам використовують фракцію Віддалених світів; Муад'Діб вибирає або Віддалені світи, або Фрименів.



Коли Гурні Галлек розкриває карту «Шишаклі» та використовує ефект запоруки Фрименів, Гурні отримує вплив на фракцію Віддалених світів. Коли Муад'Діб розкриває карту «Шишаклі» та використовує ефект запоруки Фрименів, то він або отримує вплив на Фрименів, переміщуючи вгору кубик фракції на персональному планшеті, або може використати цей вплив для того, щоб перемістити вгору кубик фракції свого активованого союзника на шкалі впливу на Віддалені світи.

Шаддам відправляє агента в локацію «Перевезення», активуючи Фейд-Рауту. (Щоб зробити це, принаймні один із союзників Шаддама повинен мати щонайменше 2 очки впливу на Гільдію Лоцманів. Це не обов'язково повинен бути Фейд-Раута.) Шаддам отримує 5 соляріїв та 1 очко впливу на будь-яку фракцію на свій вибір. Шаддам міг би просунути один із кубиків фракції Фейд-Раути, але натомість вирішує здобути 1 очко впливу на шкалі Імператора на персональному планшеті.



ХОДИ ГРАВЦЯ

У фракції Великих Домів з'явилися два нові символи, які члени команди можуть використовувати, щоб допомагати один одному.



Підкріплення. Найняти 3 загони та розподілити їх як завгодно між двома союзниками вашої команди. Будь-який із цих загонів можна розгорнути в Зоні конфлікту.

Леді Джессіка відправляє агента в локацію «Військова підтримка». Вирішивши найняти 1 зі своїх загонів, вона розміщує його у своєму гарнізоні, а також дає змогу Гурні найняти його власні 2 загони. Гурні розгортає обидва загони в Зоні конфлікту. «Військова підтримка» — це не бойова локація, тому в цей хід Гурні більше не може розгортати загони.



Обмін. Виберіть одного члена команди, з яким хочете обмінятися: кожен з вас може дати іншому 1 або більше «обмінних товарів» одного типу (карти інтриг, прянощі, воду або солярії). Хтось із вас (або обоє) може вирішити нічого не віддавати партнерові.

Принцеса Ірулан відправляє агента в локацію «Економічна підтримка», отримує 1 прянощі й вирішує обмінятися з Шаддамом. Ірулан віддає Шаддаму свої 2 карти інтриг, залишаючи собі одну. Шаддам вирішує віддати Ірулан усі свої 3 прянощі. Пізніше Муад'Діб грає карту «Авторитет командира». Уже отримавши свого Майстра меча, Муад'Діб вирішує знищити карту, щоб провести обмін з Леді Джессікою. Муад'Діб дає їй карту інтриги. У Леді Джессіки мало ресурсів, тож вона вирішує нічого не давати Муад'Дібу.

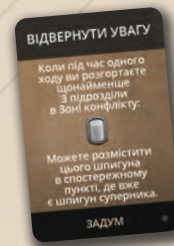
СПІЛЬНЕ ВОЛОДІННЯ ПІДРОЗДІЛАМИ

Усі підрозділи та гарнізони, що перебувають у розпорядженні активованого союзника, також доступні командувачу цієї команди. Таке спільне використання дає змогу активувати певні карти в хід командувача.

Коли командувач грає карту «Чані, чудовий тактик» у свій хід «Відправити агента», він бере карту інтриги, якщо його активований союзник має 3 чи більше підрозділів у Зоні конфлікту. Коли командувач грає карту «Чані» у свій хід «Розкрити карти», то може відступити 2 загонами активованого союзника, щоб дати цьому союзнику 4 мечі.



Коли командувач наймає підрозділи для активованого союзника, вважайте, що і командувач, і союзник найняли ці підрозділи. Так само, коли під час ходу командувача в Зоні конфлікту розгортаються підрозділи, вважайте, що і командувач, і активований союзник розгорнули ці підрозділи.



Муад'Діб відправляє агента в локацію «Витривалі війни», активуючи Гурні Галлека й наймаючи 2 загони для Гурні Галлека. Гурні вирішує залучити до бою ці загони плюс ще 2 загони зі свого гарнізону. Муад'Діб може зіграти карту «Відвернути увагу», бо він також брав участь у розгортанні цих підрозділів.

Однак зауважте, що карти конфліктів, виграні союзниками, не є спільною власністю (тобто командувачі не володіють ними).

ХОДИ ГРАВЦЯ (ПРОДОВЖЕННЯ)

Тронний ряд Шаддама

Персональний планшет Імператора й карта «Імперський намет» дають змогу Шаддаму переміщувати карти з Ряду Імперіуму в особливий Тронний ряд. Якщо Шаддам перемістив карту, негайно викладіть на її місце нову карту з колоди Імперіуму.



Кarti в Тронному ряді можуть придбати лише Шаддам і його союзники (Муад'Діб чи його союзники ніколи не можуть зробити цього). Ці карти більше не перебувають у Ряді Імперіуму (і на них не можуть вплинути такі карти, як «Маніпулювання»). Кількість карт у Тронному ряді необмежена, а отже, протягом кількох раундів там можуть накопичитися карти, якщо ніхто з вашої команди не захоче їх придбати.

Х ФАЗА 3. БІЙ

ІНТРИГОВІ КАРТИ БОЮ

Як завжди, гравці розігрують інтригові карти бою по чергово за годинниковою стрілкою. У свій хід командувач може грати карти від імені союзника, який має принаймні 1 підрозділ у Зоні конфлікту, а потім застосовувати ефекти до цього союзника. (Командувач не може «розподілити» 1 інтригову карту бою між союзниками.)

Муад'Діб грає карту «Сумнівні методи», активуючи Ґурні Галлека. Муад'Діб хоче, щоб Ґурні втратив 1 очко впливу на Віддалені світи й отримав загалом 5 мечів. Інший союзник Муад'Діба (який не був активований) не може втратити очко впливу, хоча він міг би втратити 1 очко впливу на Фрименів.



КІНЕЦЬ ГРИ

Кінець гри активується під час фази відкликання за звичайними правилами: якщо будь-який гравець набрав 10 чи більше переможних очок або якщо вичерпалася колода карт конфліктів. Гравці спершу грають і застосовують ефекти будь-яких своїх інтригових карт кінця гри. Потім команду, яка набрала найбільшу сумарну кількість очок, оголошують переможницею. У разі нічиєї додайте ресурси кожної команди, щоб визначити команду-переможницю за такими показниками у вказаному порядку: кількість прянощів, соляріїв, води й загонів у гарнізоні.

Деякі інтригові карти кінця гри корисні для командувачів, тоді як інші — ні. Ви можете скористатися символом обміну, якщо хочете дати партнерові інтригові карти кінця гри, які йому будуть корисніші.

- **«Крис-ніж», «Пустельна миша», «Орнітоптер»** — командувач не може володіти жодною з цих карт конфліктів, тому й не може використати їх наприкінці гри.
- **«Прибуток ДАПТ», «Безпечна торгівля прянощами», «Таємний альянс»** — ось можливі джерела переможних очок для командувачів. Що стосується «Таємного альянсу», то пам'ятайте, що вплив командувача на фракцію завжди визначається більшим значенням впливу на цю фракцію одного з його союзників.

МАЙСТРИ МЕЧА

Майстра меча кожного гравця можна використати лише 1 раз за гру. Якщо ви відправили свого Майстра меча в локацію, то наприкінці раунду ви повертаєте його в коробку. Якщо ви маєте свого Майстра меча, але протягом раунду не відправили його в локацію, то зберігаєте його, щоб використати в одному з наступних раундів.

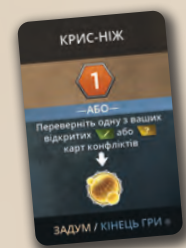


Здобувши свого Майстра меча, ви також здобуваєте бонусний жетон Майстра меча, який зберігаєте решту гри (навіть після використання самого Майстра меча). Покладіть жетон на ігрове поле. (Союзники розміщують свої жетони у власних гарнізонах. Командувачі розміщують жетони на краю Зони конфлікту, найближче до їхньої сторони поля.) Щойно ви викладете на поле бонусний жетон Майстра меча, додавайте по 2 мечі щоразу, коли виконуєте хід «Розкрити карти».

Коли між союзниками нічия

Коли після бою між двома союзниками з однієї команди виникла нічия, то один з них може поступитися більшою нагородою партнерові. Якщо між ними нічия за третю нагороду в конфлікті, то гравець, що поступився, нічого не отримує.

Між Ґурні Галлеком і Леді Джессікою нічия за 1-ше місце. Ґурні Галлек вирішує поступитися Леді Джессіці. Вона стає переможницею в конфлікті та здобуває нагороду за 1-ше місце. Ґурні здобуває нагороду за 2-ге місце.



ПОЄДНАННЯ З ІНШИМИ ПРОДУКТАМИ СЕРІЇ «ДЮНА. ІМПЕРІУМ»

У цьому розділі ми пояснимо, як поєднувати попередні ігри серії «Дюна. Імперіум» з «Піднесенням» для гри вшістьох. Ми постаралися відповісти на можливі запитання, але пам'ятайте, що попередні продукти були розроблені без урахування режиму гри вшістьох. Деякі ігрові ситуації все ще можуть видаватися незвичними або складними для розуміння. Якщо ви зіткнетеся з ситуацією, не описаною в цих правилах, спершу ознайомтеся з частими запитаннями щодо гри «Дюна. Імперіум» (за адресою www.duneimperium.com/FAQ). Якщо суперечлива ситуація сталася під час гри й вам терміново потрібна відповідь, хай усе вирішує Шаддам. Зрештою бути імператором відомого Всесвіту має певні переваги.

У «Піднесенні» немає карт з вартістю чи ефектом **«Втрачьте загін»**, як в інших продуктах серії «Дюна. Імперіум». Коли командувач активує ефект, який передбачає таку вартість, загони втрачає його активований союзник.

Інші продукти «Дюни. Імперіум» містять карти й компоненти з умовою **«Коли ви перемагаєте в конфлікті»**. Командувачі не можуть застосовувати ці ефекти, адже вони ніколи не перемагають у конфліктах.

«ДЮНА. ІМПЕРІУМ»

- **«Авторитет командира» / «Переможець забирає все»** — ці карти не потрібні командувачу. (Обмінюйте їх!)
- **«Бойовий топтер» / «Перевірка на людськість»** — командувач не володіє загонами під час ходів інших гравців, тому він ніколи не втрачає загін через карту іншого гравця. Унаслідок ефекту карти «Перевірка на людськість» командувач повинен скинути карту, якщо може.
- **«Голос»** — можна вибрати локацію на персональному планшеті командувача.
- **«Квізац Хадерах»** — ця карта не дає змоги іншому гравцеві відправляти агента на персональний планшет командувача.
- **«Плани всередині планів»** — командувач може використати свій персональний планшет замість фракції на ігровому полі з тим же символом.



«БЕЗСМЕРТЯ»

Командувачі не додають 2 копії карт «Експериментування» у свої колоди (і не вилучають ніяких карт).

Командувачі не мають фішок досліджень на треку досліджень або фішок тлейлаксу на треку тлейлаксу. Активовані союзники командувача отримують переваги (зокрема будь-які отримані бонуси) щоразу, коли командувач активує символ дослідження або отримує символ тлейлаксу.

Командувач має такі ж генетичні маркери, як і будь-який його союзник, що просунувся якнайдалі на треку досліджень. Це правило діє навіть під час активації іншого союзника.

Коли командувач створює взірець, то бере його із запасів свого активованого союзника. Командувач може витратити лише взірці свого активованого союзника (коли оплачує вартість карти взірцем або під час придбання карти тлейлаксу).

Якщо ви граєте варіант «Гра до 11 ПО», то союзники починають гру з 0 переможних очок (замість 1). Однак командувачі все одно починають із 4 переможними очками.

- **«Тіньова угода»** — командувачі не активують жодного союзника наприкінці гри, тому ефект цієї карти нічого їм не дає.



«РОЗКВІТ ІКСА»

Під час приготувань кожен гравець отримує один особливий контракт (зелена рамка на звороті) для гри з «Розквітом Ікса». Перетасуйте контракти для гри з «Розквітом Ікса» та роздайте по 2 кожному союзнику. Кожен союзник залишає собі 1 з цих контрактів, а інший віддає своєму командувачу. Командувач залишає собі 1 з отриманих особливих контрактів, а інший повертає в коробку.

Якщо командувач хоче розмістити делегацію перемовників, то бере загін із запасу свого активованого союзника. Якщо командувач має можливість придбати технологію, він може зменшити її вартість, використовуючи делегацію перемовників свого активованого союзника.

Командувачі не мають вантажників на треку перевезень, але вони можуть розміщувати вантажник свого активованого союзника. Якщо командувач відкликає вантажника, то активований союзник отримує всі відповідні нагороди. (Однак вважають, що і командувач, і союзник найняли відповідну кількість загонів унаслідок цього.)

Коли гравець активує виплату дивідендів на треку перевезень, усі інші гравці отримують по 1 солярію. (Правила «Розквіту Ікса» стверджують, що «суперники» отримують по 1 солярію, але у грі вшістьох це стосується ваших суперників і партнерів по команді.)

Командувачі не мають дредноутів, але можуть мобілізувати дредноути для своїх союзників (так само як наймати загони для своїх союзників).

Символи проникнення та подібні ефекти дають вам змогу проникати в локації ігрового поля за допомогою агентів ваших партнерів по команді на додаток до агентів суперників.

- **«Мемокордери»** — командувач може використати свій персональний планшет замість фракції на ігровому полі з тим же символом.
- **«Чаумуркі»** — якщо гра закінчується нічиєю, перемагає команда, яка має «Чаумуркі».
- **«Шпигунські супутники»** — вплив командувача на фракцію дорівнює більшому значенню впливу одного з його союзників, тому командувачу буде важко отримати перевагу наприкінці гри від цієї плити технології. Командувач усе ще може витратити прянощі та знищити плитку технології, щоб набрати переможне очко.



Епічний режим гри

Поєднання епічного режиму гри з «Розквіту Ікса» з режимом для 6 гравців з «Піднесення» продовжить тривалість гри до 3 годин. Утім, сподіваємося, ви отримаєте по-справжньому епічний досвід!

Сформууйте колоду карт конфліктів, як описано в правилах епічного режиму гри (додайте «Економічне панування» до ваших карт конфліктів III, щоб було загалом 10 карт конфліктів).

Самостійно вирішіть, чи додавати в гру інші карти конфліктів з «Розквіту Ікса». Якщо ви додасте їх, то в деяких конфліктах переможець може не здобувати символу бою.

Командувачі не додають карти «Контроль над прянощами» у свої колоди (і не вилучають ніяких карт).

Під час приготувань кожен гравець (і командувачі також) бере 1 карту інтриги.

ДОДАТКОВІ СИМВОЛИ



Командна нагорода. Кожен гравець у вашій команді отримує зазначену нагороду: 1 солярій, 1 прянощі, 1 воду або можливість розмістити 1 шпигуна.



Обмін. Виберіть одного члена команди, з яким хочете обмінятися: кожен з вас може дати іншому 1 або більше «обмінних товарів» одного типу (карти інтриг, прянощі, воду або солярії).



Підкріплення. Найняти 3 загони та розподілити їх як завгодно між двома союзниками вашої команди. Будь-який з цих загонів можна розгорнути в Зоні конфлікту.



Початкова карта Муад'Діба — карта з цим символом є частиною початкової колоди гравця за Муад'Діба.



Початкова карта Шаддама — карта з цим символом є частиною початкової колоди гравця за Шаддама.

ДОВІДНИК ІЗ ЛОКАЦІЙ ПОЛЯ ДЛЯ 6 ГРАВЦІВ



Витривалі воїни

Символ агента: Фримени

Бойова локація

Ціна: 1 вода

Здобути 1 очко впливу на Фрименів.

Найняти 2 загони.



Карфаг

Символ агента: місто

Бойова локація

Найняти 1 загін і взяти 1 карту інтриги.



Майстер меча

Символ агента: Ландсраад

Ціна: 8 соляріїв, якщо жоден гравець не має свого Майстра меча; 6 соляріїв, якщо будь-який гравець має Майстра меча.

Ви можете відправити агента сюди лише один раз за гру. Отримати свого Майстра меча для використання лише раз за гру. Покладіть бонусний жетон Майстра меча на ігрове поле. До кінця гри під час кожного з ваших ходів «Розкрити карти» ви здобуваєте 2 очки сили.



Військова підтримка

Символ агента: Імператор

Ціна: 2 прянощів

Здобути 1 очко впливу на Великі Доми. Найняти 3 загони та розподілити їх як завгодно між двома союзниками вашої команди. Будь-який з цих загонів можна розгорнути в Зоні конфлікту.



Економічна підтримка

Символ агента: Імператор

Здобути 1 очко впливу на Великі Доми та отримати 1 прянощі. Потім можна вибрати одного члена команди, з яким хочете обмінятися: кожен з вас може дати іншому 1 або більше «обмінних товарів» одного типу (карти інтриг, прянощі, воду або солярії).



Незліченні багатства

Символ агента: Імператор

Здобути 1 очко впливу на Імператора.

Отримати 3 солярії.



Експедиція

Символ агента: Фримени

Здобути 1 очко впливу на Віддалені світи. Узяти контракт (або, якщо таких не залишилося, натомість отримати 2 солярії).



Підкорення пустелі

Символ агента: Фримени

Бойова локація

Здобути 1 очко впливу на Фрименів.

Узяти 1 карту та отримати 1 прянощі.



Ерг Хаббанія

Символ агента: торгівля прянощами

Бойова локація

Ціна: 1 вода

Отримати 2 прянощі, плюс будь-які додаткові прянощі, накопичені на цьому символі видобутку. Узяти 1 карту.