

DUNE

IMPERIUM

UPRISING

СПРАВОЧНИК ЯЧЕЕК НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

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

Ячейки конфликта подписаны, а на поле их можно отличить по изображению пустыни и скрещенным мечам. Отправляя агента в такую ячейку, вы можете разместить в зоне конфликта отряды, нанятые благодаря эффекту ячейки и разыгранной карты, а также до 2 отрядов из гарнизона.

В игре для шести игроков есть дополнительные ячейки. Подробности смотрите на обратной стороне этого дополнения к правилам.



Заключение Контракта

Символ агента: Торговля Пряностью
Возьмите карту. Если вы играете с модулем КООАМ, заключите контракт. Если контрактов не осталось, или если вы играете без модуля КООАМ, получите вместо контракта 2 Солярия.



Арракин

Символ агента: Город
Ячейка конфликта
Наймите отряд и возьмите карту. Игрок, контролирующий «Арракин», получает 1 солярий.



Зал Собраний

Символ агента: Ландсраад
Возьмите карту Интриги.
Если во время раскрытия карт в этой ячейке находится ваш агент, получите 1 очко убеждения.



Бескрайняя Пустыня

Символ агента: Торговля Пряностью
Ячейка конфликта
Стоимость: 3 воды

Получите бонусную Пряность. Также выберите одно из двух: получите 4 Пряности; ИЛИ, если у вас есть жетон Крюки Созадателя, призовите двух песчаных червей.



Поставка Снабжения

Символ агента: Гильдия Космогации
Получите 1 влияние во фракции Гильдии Космогации. Получите 1 воду.



Тактика Пустыни

Символ агента: Фримены
Ячейка конфликта
Стоимость: 1 вода
Получите 1 влияние во фракции Фрименов. Наймите 1 отряд и удалите карту.



Прилежное Служение

Символ агента: Император
Получите 1 влияние во фракции Императора.
Если вы играете с модулем КООАМ, заключите контракт. Если контрактов не осталось, или если вы играете без модуля КООАМ, получите вместо контракта 2 Солярия.



Шпионаж

Символ агента: Бене Гессерит
Стоимость: 2 Пряности
Получите 1 влияние во фракции Бене Гессерит. Возьмите карту и разместите Шпиона.



Фремкит

Символ агента: Фримены
Ячейка конфликта
Получите 1 влияние во фракции Фрименов. Возьмите карту.



Заручиться Поддержкой

Символ агента: Ландсраад
Стоимость: Выберите 0 или 2 Солярия.
Наймите два отряда. Если вы заплатили 2 солярия, также получите 1 воду.



Котловина Хагга

Символ агента: Торговля Пряностью

Ячейка конфликта

Стоимость: 1 вода

Получите 2 Пряности и всю бонусную Пряность, накопившуюся в ячейке; ИЛИ, если у вас есть жетон Крюки Создателя, призовите песчаного червя.



Хайлайнер

Символ агента: Гильдия Космогации

Ячейка конфликта

Стоимость: 5 Пряности

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



Высший Совет

Символ агента: Ландсраад

Стоимость: 5 соляриев

Отправив сюда Агента впервые: положите свою фишку советника на свободное место справа от ячейки Совета. До конца игры во время раскрытия карт вы получаете 2 очка убеждения.

Каждый последующий раз, когда вы отправляете сюда Агента: получайте 2 Пряности, карту Интриги и три отряда.



Имперская Котловина

Символ агента: Торговля Пряностью

Ячейка конфликта

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



Имперская Привилегия

Символ агента: Ландсраад

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

Стоимость: 3 Солярия

Вы можете сбросить карту Интриги, чтобы взять карту Интриги. Верните с поля одного из ваших других агентов и возьмите карту.



Научная Станция

Символ агента: Город

Ячейка конфликта

Стоимость: 2 воды

Наймите 2 отряда и возьмите 2 карты.



Сардаукар

Символ агента: Император

Стоимость: 4 Пряности (3 Пряности при игре вшестером)

Получите одно влияние во фракции Императора. Возьмите карту Интриги и наймите 4 отряда.



Секреты

Символ агента: Бене Гессерит

Получите одно влияние во фракции Бене Гессерит. Возьмите карту интриги. Каждый противник, у которого есть четыре или более карт интриги, должен отдать вам одну из них (выбранную случайным образом).



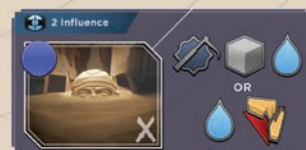
Поставка

Символ агента: Торговля специями

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

Стоимость: 3 Пряности

Возьмите 5 Соляриев и получите одно влияние в любой фракции.



Сиетч Табр

Символ агента: Город

Ячейка конфликта

Условие: у вас должно быть не менее 2 влияния

во фракции Фрименов

Выберите одно из двух: возьмите жетон Крюки Создателя (если у вас его ещё нету), наймите один отряд и получите 1 воду —ИЛИ— получите 1 воду, и вы можете убрать жетон Защитной Стены с игрового поля.



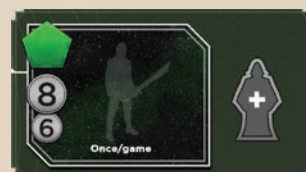
Завод Пряности

Символ агента: Город

Ячейка конфликта

Стоимость: Выберите 0 или 1 пряность

Получите 2 Солярия или 4 Солярия, если вы заплатили 1 Пряность. Игрок, контролирующий "Завод по Переработке Пряности" получает 1 Солярий.



Оружейник

Символ агента: Ландсраад

Стоимость: 8 соляриев, если ни у кого ещё нету оружейника; 6 соляриев, как только первый оружейник появится у любого игрока.

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

В игре для шести игроков эта ячейка работает по-другому. Подробности смотрите на обратной стороне дополнительных правил для шести игроков.

DUNE

IMPERIUM

UPRISING

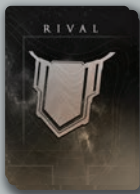
СОПЕРНИКИ — СОЛО ИГРА и ИГРА ВДВОЁМ

В игре для одного или двух игроков используются дополнительные карты для управления автоматическими противниками (далее именуемыми “Соперниками”), которые соревнуются с вами, занимая ячейки на поле и вступая в сражения. Каждый соперник представлен картой Соперника, в которой подробно описаны их стратегические приоритеты, и использует карты Дома Хагаль для руководства размещением своих агентов. Если соперник набирает 10 ва более ПО, он запускает окончание игры — и может победить вас!

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ



37 Карт Дома Хагаль



10 карт Соперников

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите карты соперников в соответствии с количеством игроков.

Соло игра: Выберите две карты Соперников в качестве своих противников. (Для вашей первой соло игры рекомендуем соперника со значениями оружейника 8 или выше.) Выберите уровень сложности (из вариантов справа) и произведите соответствующую подготовку.

Игра вдвоём: Выберите одну карту соперника в качестве общего противника. (Для вашей первой игры с участием двух игроков рекомендуем использовать упрощённый вариант Соперников на задней обложке этого дополнения к правилам.)

Для каждого соперника выберите цвет. Поставьте один из его жетонов на каждую из четырёх внутренних дорожек фракций. Разместите три отряда в гарнизоне соперника (за исключением соло-игры с наёмниками), а остальных в его снабжении. Положите двух агентов соперника в его запас и поместите оружейника соперника (третьего агента) рядом с игровым полем (как для других игроков). Положите в его запас три шпиона и 1 воду.

Перемешайте колоду Дома Хагаль и разместите её рядом с каждым соперником (соперницей). (Для соло-игры удалите карты “Перетасовать” — отмечены “2И” — из колоды Дома Хагаль перед замешиванием.)

Раздайте карты целей в зависимости от количества игроков.

Соло игра: каждый из вас и ваших соперников начинает с карты цели, распределяемой случайным образом, как в многопользовательской игре.

Игра вдвоём: дайте цель Орнитоптер сопернику и случайным образом распределите две другие. (У соперника в игре с двумя игроками никогда не бывает жетона Первого игрока.)

КАРТЫ СОПЕРНИКА

А Название

Б Значение оружейника
Чем ниже значение, тем сложнее соперник.

В Способность Кольца с печаткой

Г Способность “Замысел”

Д Фракции
Список из четырёх фракций по порядку (слева направо), отражает то, как соперник расставляет приоритеты в политических отношениях.



Уровень сложности

Есть четыре уровня сложности для соло-игры:
Наёмник (Новичок): Ваши соперники начинают игру без отрядов в гарнизонах, а у вас есть карта интриги.

Сардаукар (Ветеран): Никаких особых настроек.

Ментат (Эксперт): То же, что и для Сардаукара. Используйте правила Жёсткой Эскалации, Экспертного Размещения и Умных Политических действий, описанные в Вариантах Игры (на оборотной стороне этого дополнения к правилам).

Квисац Хадерах (Эксперт+): То же, что и для Ментата. К тому же, вы не можете получить Оружейника в течении игры.

ХОДЫ АГЕНТОВ СОПЕРНИКА

Во время фазы 2: Ходы игроков, соперники сменяют агентов, как и любой другой игрок. Соперник будет отправлять Агента до тех пор, пока у него в запасе есть хотя бы один агент, но он никогда не будет действовать на этапе раскрытия.

Соло игра: жетон Первого игрока передаётся по часовой стрелке, как обычно, от раунда к раунду, и иногда соперники будут владеть жетоном и ходить первыми.

Игра вдвоём: жетон Первого игрока передаётся только от игрока к игроку. Соперник всегда считается сидящим по часовой стрелке от игрока с жетоном Первого игрока (следовательно, действуя каждый раунд между двумя другими игроками).



Когда наступает ход Агента соперника, откройте верхнюю карту колоды дома Хагаль. Эта карта отправит Агента на свободную ячейку на поле. Если место уже занято, проигнорируйте карту и продолжайте открывать карты, пока не обнаружите свободную ячейку.

"Если колода дома Хагаль закончится (или если будет раскрыта карта 'Перетасовка'), сразу же перемешайте карты Дома Хагаль, чтобы создать новую колоду."

"Когда Соперник отправляет Агента в ячейку на игровом поле, игнорируйте все обычные затраты и эффекты этого места. Вместо этого применяются только эффекты, указанные на его показанной карте."



Соперник продвигается по указанной дорожке Влияния.



Соперник получает влияние в той Фракции, которая соответствует числу, указанному внизу на карте противника.



Соперник получает указанный ресурс.



Соперник использует способность Кольца с печаткой своей карты Соперника.



Соперник нанимает один отряд из своего запаса за каждый такой символ. Если открытая карта - это карта Конфликта, разместите их в зоне Конфликта. В ином случае разместите отряды в его гарнизон.



Каждый противник, у которого четыре или более карт Интриги, должен отдать одну из них (выбранную случайным образом) Сопернику.



Соперник помещает Шпиона на Пост Наблюдения. Если не указан тип места, он попытается сделать это на Посте Наблюдения в первой доступной Фракции своего приоритетного списка Фракций. Если все четыре Поста Наблюдения Фракций заполнены, проигнорируйте этот эффект.

Три карты Дома Хагаль для размещения Шпиона показывают определённый тип Поста Наблюдения для размещения Шпиона. Если нету свободных Постов Наблюдения указанного типа, игнорируйте это действие. Затем, поскольку карты для размещения Шпиона не отправляют агента на игровое поле, раскройте ещё одну карту Дома Хагаль для Соперника (независимо от того, разместил ли он Шпиона или нет).



Соперник получает жетон Крюков Создателя и размещает его в своём гарнизоне (если его ещё там нету).



Если у Соперника уже есть жетон Крюков Создателя, а жетон Защитной Стены всё ещё находится на игровом поле, удалите его. (Игнорируйте этот эффект, если у Соперника нету жетона Крюков Создателя.)

В любое время, когда Соперник отправляет Агента в ячейку Конфликта, он также размещает до двух отрядов из своего гарнизона (если они доступны) в зону Конфликта. Это происходит даже если сама карта не нанимала отряды (например: карта, отправляющая Агента в ячейку для Крюков Создателя).

Соперники получают и теряют жетоны Союза, как и игроки. Однако они не получают бонусы Фракции (за достижение 4 очков Влияния на дорожке Влияния).

Особые Инструкции

Некоторые карты Дома Хагаль указывают Сопернику отправить Агента на одну из двух ячеек, в зависимости от ситуации.

Когда Соперник раскрывает "Заключение Контракта / Поставка", проверьте, сколько Влияния у него есть у Гильдии Космогации. Когда Соперник раскрывает "Поставка Снабжения / Хайлайнер", проверьте, является ли текущая Карта Конфликта картой I, II или III. В каждом из этих случаев отправьте Агента на указанную ячейку.



Другие карты предоставляют бонус Сопернику, у которого есть 2 или более Влияния в указанной Фракции. (Хотя Соперник отправит Агента в ячейку независимо от того, получит он бонус или нет.)

Когда Соперник раскрывает эту карту "Заручиться Поддержкой", он отправляет Агента в эту ячейку и нанимает 1 отряд. Затем, если у него есть 2 или более Влияния во фракции Императора, он получает 1 влияние во Фракции, указанной второй по приоритету на его карте Соперника.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕСУРСОВ СОПЕРНИКОМ

Соперники собирают ресурсы (Солярий, Пряность, карты Интриг и Воду) с карт Дома Хагаль и в качестве наград за конфликты. Соперники не получают ресурсы с ячеек поля, а также не получают бонусы с дорожек Влияния.

Соперник сначала накапливает ресурсы, чтобы получить Оружейника. Как только у него будет достаточное количество ресурсов для приобретения Оружейника, он тратит эти ресурсы, чтобы получить третьего Агента. Если у соперника будет избыток ресурсов для получения Оружейника, он сначала тратит Солярии, затем пряности, затем карты Интриг, и, наконец, воду (сохраняя излишки).

ЯЧЕЙКИ ДЛЯ СОЗДАНИЯ И ПРИЗЫВАНИЯ ПЕСЧАНЫХ ЧЕРВЕЙ

Если раскрытая карта Дома Хагаль отправит Агента в ячейку (Бескрайняя Пустыня, Котловина Хагга или Имперская Котловина), следуйте инструкциям на карте. При отправке Агента в эту ячейку, Соперник всегда получает бонусную Пряность. Дальнейшие действия зависят от наличия у него жетона Крюков Создателя:

- Когда Соперник отправляет Агента в Котловину Хагга или Великую Пустыню, если у него есть жетон "Крюки Создателя", он призывает песчаных червей, если они могут быть размещены в текущем конфликте: один песчаный червь за Котловину Хагга, или два за Великую Пустыню
- Если Соперник не призывает песчаных червей, вместо этого он получает базовую пряность с этой ячейки поля



Обмен ресурсов на ПО

Как только Соперник получит оружейника, он начнёт тратить ресурсы для получения ПО. Каждый раз, когда у соперника накапливается указанное количество ресурсов, он тратит их следующим образом:



ЗАМЫСЛЫ



Соперники не отзывают своих Шпионов, чтобы

Внедриться или Собрать Информацию. Вместо этого, когда Соперник размещает третьего и последнего Шпиона из своего запаса, немедленно отзываются два других Шпиона Соперника и активируется способность *Замысел* на карте Соперника.

Карта Дома Хагаль может заставить Соперника активировать *Замысел* в свой ход до отправки Агента. Если его *Замысел* нанимает отряды, а Соперник затем отправляет Агента в ячейку конфликта в этот же ход, он размещает отряды своего *Замысла* в зону Конфликта.



СРАЖЕНИЕ

Когда начинается Фаза 3: Сражение, каждый Соперник, имеющий хотя бы один отряд в зоне Конфликта, получает бонус в сражении. По очереди раскрывайте верхние карты колоды Дома Хагаль. (Если вы откроете карту Перетасовки, следуйте инструкциям по перетасовке колоды и затем повторно раскройте карту.) Игнорируйте всё на открытой карте, кроме символов мечей внизу. Переместите жетон боевой силы Соперника на дорожке Силы на количество открытых мечей. Затем игроки могут использовать карты Интриги Сражение перед розыгрышем Сражения.

Соперники получают награды от карт Конфликтов, как и другие игроки, включая удвоенные награды, если у них есть хотя бы один песчаный червь в Конфликте. Если Соперник выигрывает Сражение, он помещает карту Конфликта в свою игровую зону и может заработать ПО при совпадении боевых символов (переворачивая карты рубашкой вверх, как и любой игрок).

Соперники могут получать Контроль над ячейками игрового поля, помещая жетон Контроля в область с флажком под соответствующей ячейкой. В будущих ходах они получают бонус Контроля, когда вы или другой Соперник отправляют Агента в эту ячейку. Соперники также получают защитный бонус в виде одного отряда, если позднее будет раскрыта карта Конфликта относящаяся к этой ячейке.

Когда у Соперника есть выбор где получить влияние, он выбирает Фракцию, в которой у него меньше всего влияния. В случае равенства используйте список приоритета Фракций внизу карты Соперника для розыгрыша ничьей: используйте левый значок среди равных Фракций.

Когда у Соперника есть возможность получить ПО за карту Конфликта, он всегда сделает это, если у него есть необходимые ресурсы (или Шпионы для отзывания, в случае Битвы за Арракин).

Соперники никогда не заключают контракты. Всякий раз, когда Соперник получает в награду за победу в Конфликте , он получает 2 Солярия вместо этого, вне зависимости от того, играете вы с модулем KOOAM или нет.

Если хотите, можете добавить эти необязательные правила к поведению соперника.

"Рынок Империи, основанный на кубиках 'Перемешивание'"
(для Соло игры)

Если у вас есть два стандартных игровых кубика, эта вариация имитирует приобретение карт Рынка Империи вашими Соперниками.

В конце каждого вашего этапа Раскрытия, бросьте два кубика. Начиная с крайней левой карты рынка Империи, удалите любую карту, соответствующую числам, которые вы выбросили. Если выпало шесть - карты с рынка империи не удаляется. Если вы выбросите одинаковый результат (от 1 до 5) на обоих кубиках, уберите только одну карту.

Упрощённые Соперники
(для игры Вдвоём)

Рекомендуется для игроков, желающих сосредоточиться на прямом противостоянии.

Две карты Соперников не способны выиграть игру: Леди Амбер Метулли и Глоссу "Зверь" Раббан. После получения своего оружейника, они становятся более быстрыми для управления игроками, ускоряя ход игры.

После того, как Леди Амбер или Зверь получают своего оружейника, каждый раз, когда они должны получить дополнительную пряность с игрового поля, положите её в запас вместо этого.

Эти три варианта обязательны при игре на уровне сложности Ментат (Эксперт) или выше, но вы можете использовать их и в других играх, если хотите.

Жёсткая Эскалация

Для опытных игроков, которые хотят, чтобы соперники были более сложными в конфликтах поздней игры.

Каждый раз, когда Соперник участвует в сражении Конфликта III, переверните две карты из колоды Дома Хагаль и добавьте все мечи с обеих карт к его силе.

Экспертное Размещение

Этот вариант делает ваших Соперников более осмотрительными при размещении отрядов в зоне Конфликта

Борясь за карту Конфликта I или II, Соперник не будет размещать отряды, если уже опережает на три или больше отрядов. В критическом Конфликте III Соперник будет продолжать размещать все доступные отряды при каждой возможности.

Соперник всегда призывает любых песчаных червей, которых может, прежде чем проверить, стоит ли размещать ли отряды.

Умные Политические Действия

Для опытных игроков, которые хотят, чтобы Соперники были более сложными на политической арене.

Каждый раз, когда Соперник раскрывает карту, которая отправляет Агента на одно из мест бесплатных мест на поле фракции (Верная Служба, Поставка Припасов, Тайны, Фремкит), карта будет проигнорирована, и произойдёт повторное её открытие при наступлении любого из следующих условий:

- Уже имеет Альянс с этой Фракцией и опережает всех других игроков хотя бы на 1 влияние.
- Уже имеет 2 или более Влияния в этой Фракции и отстаёт по крайней мере на 2 влияния от лидера на данной дорожке влияния.

ОБЪЕДИНЕНИЕ ВОССТАНИЯ С РАСЦВЕТОМ ИКСИАНЦЕВ И БЕССМЕРТИЕМ

Если вы добавляете дополнения *РАСЦВЕТ ИКСИАНЦЕВ* или *БЕССМЕРТИЕ* к своей игре в одиночном режиме или для двух игроков, не следует объединять все карты Дома Хагаль из дополнения с картами Дома Хагаль из *ВОССТАНИЯ*. Мы рекомендуем:

РАСЦВЕТ ИКСИАНЦЕВ: Уберите эти 5 карт из *ВОССТАНИЯ*: *Принять Поставку/Заклучить Контракт* (2 копии), *Заручиться Поддержкой* (2 копии) и *Зал Собраний*. Из *РАСЦВЕТА ИКСИАНЦЕВ* уберите карты *Свёрнутое Пространство/Межзвёздная Поставка*, а также все карты, не предназначенные для вашего числа игроков. (Если хотите, можете оставить карту *Свёрнутое Пространство/Межзвёздная Поставка* и заставить Соперника отправлять Агента "Поставлять Припасы" каждый раз, когда он пытается пойти в "Свёрнутое Пространство".)

БЕССМЕРТИЕ: Нету изменений для игры вдвоём (поскольку все карты *БЕССМЕРТИЯ* помечены как "1И"). Для соло игры уберите 1 копию *Научная Станция* версии *ВОССТАНИЯ* и добавьте все 4 карты *БЕССМЕРТИЯ*. Когда вы открываете карту *Карфага* во время хода Агента Соперника, он игнорирует ячейку и символ отряда, но выполняет всё остальное на карте; затем вы открываете ещё одну карту, чтобы определить, куда Соперник отправит Агента.

DUNE

IMPERIUM

UPRISING

ИГРА НА ШЕСТЬ ИГРОКОВ

"Таинственный лидер на Арракисе, известный как Муад'Диб, ведёт войну из великой пустыни и представляет угрозу для поставок самого ценного вещества во Вселенной: Пряности. И если чего Император и не знает, так это то, что Муад'Диб стремится к Золотому Львиному Престолу!"

В игре на шесть игроков участники формируют две команды по три человека, каждую из которых возглавляет Командир: Муад'Диб или Шаддам Коррино IV. Четверо других лидеров объединяются в пары, чтобы стать союзниками своих соответствующих Командиров.

У каждого игрока есть свой собственный маркер подсчёта ПО, а конец игры наступает тогда же, как и в обычной игре. Результат команды определяется путём складывания индивидуальных результатов каждого игрока в команде.

Командиры не имеют своих собственных армий и не могут получать награды за участие в конфликтах. Однако они всё ещё могут нанимать отряды! Всякий раз, когда Командир хочет нанять отряд, он нанимает его для одного из своих союзников. Кроме того, каждый союзник сражается в конфликте отдельно; вы не суммируете силу двух союзников в одной команде. Таким образом, все три награды на каждой карте Конфликта доступны для получения и выдаются отдельным союзникам. Если ваша команда получит награды за первое и второе место в сражении, это может стать большим достижением. Однако товарищи по команде, возможно, пожелают выработать стратегию относительно того, кто получит главный приз соревнования, а кто поборется за объедки!

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ



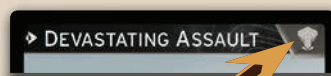
6 Бонусных жетонов Оружейника



2 жетона Союза
Великие Дома и
Окраины Миров

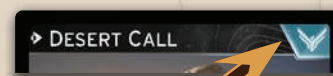


Две стартовые колоды по 10 карт



Карты Императора:

Убедительный Довод,
Мощь Коррино, Важные
Поставки, Требование
Результата,
Разрушительный Налёт,
Имперский Орнитоптер
(2), Имперская Палата,
Поиск Союзников,
Кольцо с Печаткой



Карты Муад'Диб:

Требование Уважения,
Убедительный Довод,
Требование Внимания,
Зов Пустыни,
Ограниченный Доступ в
Ландсраад (2), Поиск
союзников, Кольцо с
Печаткой, Угрожать
Производству
Пряности, Усул



2 личных планшета Император
для играющего за Шаддама,
Фримены для играющего за
Муад'Диб.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ ИГРОКОВ



2 диска
1 маркер ПО
1 фишка советника



3 жетона Агентов



Кубик Влияния



3 Шпиона

Вышеперечисленные компоненты представлены в светло-голубом цвете для Муад'Диб (как на иллюстрации) и в сером цвете для Шаддама (не на иллюстрации).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки выбирают лидеров и команды перед занятием мест за столом. Командиры сидят напротив друг друга: Муад'Диб на нижней части игрового поля ("на Арракисе"), а Шаддам на верхней ("в Ландсrade"). Союзы занимают места по обе стороны лидера противоположно друг другу, так чтобы по часовой стрелке игра переходила от одной команды к другой.

Затем следует добавить или изменить стандартные шаги подготовки, как указано ниже:

А Используйте обратную сторону игрового поля. Там внесено несколько изменений, в частности фракции Императора и Фримена заменены фракциями Великих Домов и Окраинных Миров.

Каждый Командир размещает личный планшет перед собой возле своего планшета Лидера; Муад'Дибу достаётся планшет Фрименов, а Шаддаму планшет Императора.



Разместите все шесть жетонов Союза на соответствующих дорожках. (Жетоны Союза Фрименов и Императора размещаются на личных планшетах их соответствующих Командиров.)



Б Когда создаёте колоду Конфликтов, не используйте карты Конфликта I. Колода должна содержать только пять карт Конфликта II поверх четырёх перетасованных карт Конфликта III, что означает, что игра будет длиться максимум 9 раундов.



В Модуль КООАМ должен быть использован. (См. страницу 16 основных правил.) Добавьте отмеченные карты Империи и Интриг в эти колоды. Перед тем как перетасовать контракты, отложите два контракта Сардаукара, как описано у Лидера Шаддама Коррино IV.



Г Муад'Диб и Шаддам берут свои соответствующие начальные колоды Командиров вместо стандартной начальной колоды.



Для наиболее подлинного опыта игры рекомендуется назначить различных Лидеров в соответствии с приведённым ниже списком. Однако, не стесняйтесь попробовать различные комбинации и сценарии "Что, если?" (Можно также использовать любых Лидеров из предыдущих продуктов ДЮНА: ИМПЕРИЯ.)

Рекомендуемые союзники Муад'Диб:

Герни Халлек
Леди Джессика
Стабан Тьюк

Рекомендуемые союзники Шаддама Коррино IV:

Фейд-Раут Харконнен
Леди Марго Фенринг
Принцесса Ирулан

Лидер, который может примкнуть к любой стороне:

Леди Амбер Метулли

Ж Командиры (Шаддам и Муад'Диб) не получают все персональные компоненты, которые есть у Союзников. У них нету отрядов, маркеров боя, маркеров контроля или обычных Агентов. Они получают жетоны Шпионов и два диска.

Ж¹ Вместо обычных Агентов, Командиры получают набор из трёх жетонов Агента. Они начинают с двумя жетонами Агента с одной стрелкой направления и откладывают жетон с двумя стрелками направления (их Оружейник) в сторону к другим Оружейникам.



Кроме того, поместите все бонусные жетоны Оружейников вместе с Оружейниками рядом с игровым полем.



Ж² Командиры помещают один диск на позицию "4" на дорожке ПО (обозначенной "С"). Каждый союзник помещает свой диск на позицию "1" (обозначенной "А").



Ж⁴ Союзники размещают по одному кубику своего цвета в ячейки под дорожками влияния каждой из четырёх фракций, как обычно. Но на планшете командиров союзники **не** размещают кубики.



Каждый из командиров размещает свой кубик в нижней ячейке дорожки влияния на своём личном планшете.

3 Только игроки-союзники вытягивают карты Целей. Если обе цели "Песчаная мышь" вытягиваются одной командой, игрок, у которого есть карта 4/6И "Песчаная мышь", обменивается ей с противоположным игроком-союзником, сидящим рядом с ним, так чтобы у каждой команды была одна цель "Песчаная мышь" и одна цель "Крионож".



НОВЫЕ ОСНОВНЫЕ КОНЦЕПЦИИ

АКТИВАЦИЯ СОЮЗНИКОВ

В основном Командиры используют карты и ячейки на игровом поле, как и любой другой игрок. Однако у командиров нету отрядов для найма или размещения в зоне Конфликта, а также нету кубиков на четырёх дорожках влияния на игровом поле. Вместо этого, в течение каждого своего хода, командиры активируют одного из своих союзников, который получает любые эффекты, которыми командир не может непосредственно воспользоваться.

Во время хода Агента активируемый союзник определяется стрелкой на жетоне агента, которым пользуется командир: это либо союзник, сидящий слева или справа от командира (после сразу соседнего врага). Когда используется жетон Оружейника, командир выбирает, какого союзника активировать в этот ход.



Во время этапа раскрытия командир выбирает, какого союзника активировать.

Активированный союзник занимает место командира в случае:



Любое влияние приобретается или теряется на дорожке влияния на игровом поле.

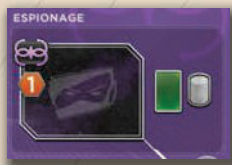


Нанимаются отряды и должен быть сделан выбор относительно их размещения в зоне Конфликта.



Применяются символы мечей

Муад'Диб отправляет Агента к Выносливым Воинам, заплатив 1 воду и активировав своего Союзника, Леди Джессику. Кубик влияния Муад'Диб на дорожке влияния Фрименов поднимается, а Леди Джессика нанимает 2 отряда. Выносливые Воины - это ячейка Конфликта, поэтому Леди Джессика может разместить любое количество этих отрядов в зоне Конфликта, плюс до двух со своего гарнизона.



Следующим ходом Шаддам отправляет Агента в ячейку Шпионаж, заплатив 1 Пряность и активировав Фейд-Рауту. У Фейд-Рауты уже было 3 Влияния во фракции Сёстры Бене Гессерит и теперь он получает ещё одно и забирает жетон Союза и бонус Фракции - карту Интриги. Обратите внимание, что Фейд-Раута получает бонус фракции, потому что именно его кубик достиг четвёртого деления дорожки.

Если во время хода Командира на этапе "Раскрытия" Командир активирует Союзника, у которого ещё не было этапа "Раскрытия" в этом раунде, то Командир всё равно может зачислить символы мечей этому Союзнику. Союзник сразу же отмечает свою боевую силу на дорожке силы, а затем увеличивает её позже, когда наступит его этап "Раскрытия" (или сбрасывает свою силу на 0, если у него так и не появятся отряды в зоне Конфликта).

Командир может заставить активированного Союзника разместить или отступить отрядами даже после того, как этот Союзник провёл свой этап "Раскрытия". Союзник корректирует свой жетон боевой силы в соответствии с этим. Это может позволить союзнику вступать в конфликт, в котором он не участвовал во время своего этапа "Раскрытия". Однако в этом случае любые полученные им в ходе своего этапа "Раскрытия" мечи пропадают из-за недостаточной согласованности отрядов.

ВЕЗДЕ ШПИОНЫ

Хотя обмен информацией приветствуется, рекомендуется, чтобы игроки в одной команде не могли общаться конфиденциально друг с другом. Это включает общение шепотом, отправку сообщений, показ карты товарищу и т. д. Это правило стремится отразить идею о том, что по всей Империи есть шпионы, следящие за каждым вашим шагом.

Некоторые группы игроков могут захотеть ввести другие правила общения. Вы можете поступить так, как вам больше понравится!

ЛИЧНЫЕ ПЛАНШЕТЫ



У каждого командира есть личный планшет с двумя ячейками, куда только он может отправлять Агента. Каждый раз, отправив Агента в одну из этих ячеек, Командир продвигает свой кубик влияния по дорожке влияния. Эти дорожки влияния имеют бонусы, такие же, как дорожки на игровом поле, но бонусы приносят пользу всей команде Командира.



Каждый раз, когда Муад'Диб достигает 1 или 3 Влияния на дорожке Влияния Фрименов, вся команда получает указанную награду: 1 Пряность или 1 воду.

Каждый раз, когда Шаддам достигает 1 или 3 Влияния на дорожке Влияния Императора, вся команда получает указанную награду: 1 Солярий или возможность разместить Шпиона.

Точно так же, каждый личный планшет предоставляет Командиру ПО, когда он достигает 2 влияния, и Союз (с соответствующим ПО) при достижении 4 влияния.



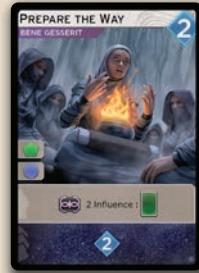
Только у Шаддама есть Влияние во Фракции Императора, и только у Муад'Диб есть Влияние во Фракции Фрименов. Союзник не может влиять на личный планшет своего Командира.

НОВЫЕ ОСНОВНЫЕ КОНЦЕПЦИИ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

СОВМЕСТНОЕ ВЛИЯНИЕ И НОВЫЕ ФРАКЦИИ

Хотя у Командира нету кубиков влияния во всех четырёх фракциях на игровом поле, его Союзники дарят ему влияние в этих фракциях. Тот Союзник, у которого больше всего влияния с фракцией на игровом поле, передает своему Командиру ту же самую сумму влияния. Это правило продолжает работать, даже если был активирован другой Союзник.

Муад'Диб играет карту 'Подготовка Пути' и отправляет Агента в Карфаг, активируя Герни Халлека. У Герни Халлека есть всего 1 влияние во фракции Бене Гессерит. Однако у другого союзника Муад'Диб - Леди Джессики - есть 2 влияния во фракции Бене Гессерит, поэтому Муад'Диб берёт карту.



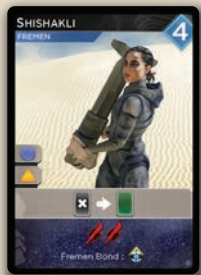
Из-за появления двух новых фракций на игровом поле, теперь два символа фракций соотносятся с двумя разными фракциями. Для требований или эффектов любого игрового поля или карты:



Все четыре Союзника и Муад'Диб используют фракцию Больших Домов. Шаддам выбирает фракцию Больших Домов или Императора.

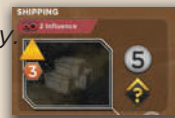


Все четыре Союзника и Шаддам используют фракцию Окраинных Миров. Муад'Диб выбирает фракцию Окраинных Миров или Фрименов.



Когда Герни Халлек раскрывает карту Шишакли и получает эффект "Связь Фрименов", Герни получает влияние во фракции Окраинных Миров. Когда Муад'Диб раскрывает карту Шишакли и получает эффект "Связь Фрименов", он либо получает влияние у Фрименов, перемещая кубик на своём личном планшете вверх, либо может получить это влияние у Окраинных Миров, перемещая кубик фракции своего активированного союзника вверх по дорожке влияния Окраинных Миров.

Шаддам отправляет Агента в ячейку "Поставка", активируя Фейд-Рауту (Для этого хотя бы один из союзников Шаддама должен иметь хотя бы 2 влияния во фракции Гильдии Космогации. Это не обязательно должен быть Фейд-Раута!) Шаддам получает 5 Соляриев и одно влияние на свой выбор. Шаддам мог бы поднять один из кубиков влияния Фейд-Рауты, но вместо этого выбирает получить влияние на дорожке влияния Императора своего личного планшета.



ХОДЫ ИГРОКОВ

Во фракции Великих Домов появились два новых символа, которые союзники по команде могут использовать, чтобы помогать друг другу.



Укрепление. Наймите три отряда и разделите их, как вам удобно, между двумя союзниками в вашей команде. Любые из этих отрядов могут быть размещены в зоне Конфликта.

Леди Джессика отправляет Агента в "Военную Поддержку". Она выбирает нанять один свой отряд и размещает его в своём гарнизоне, а также позволяет Герни нанять 2 отряда. Герни размещает 2 отряда в зоне Конфликта. Поскольку "Военная Поддержка" не является ячейкой конфликта, Герни не может разместить больше отрядов в этот ход в зоне Конфликта.



Торговля. Выберите одного союзника по команде для торговли: каждый из вас может передать другому от 1 и более единиц одного типа "ресурса" (карты Интриги, Пряности, воду или Солярии). Кто-то один из вас или оба могут решить ничем не обмениваться / не дарить.

Принцесса Ирулан отправляет Агента в ячейку 'Экономическая Поддержка', получает 1 Пряность и выбирает обменяться товарами с Шаддамом. Ирулан передает Шаддаму две свои карты Интриги, оставляя себе одну. Шаддам решает отдать Ирулане все 3 свои Пряности.

Позднее, Муад'Диб играет карту 'Требование Уважения'. Получив своего Оружейника, Муад'Диб удаляет из игры карту, чтобы поторговать с Леди Джессикой. Муад'Диб отдаёт ей карту Интриги. Леди Джессика испытывает недостаток в ресурсах и решает ничего не давать Муад'Дибу.

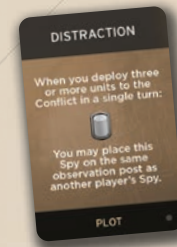
ОБЩЕЕ ВЛАДЕНИЕ ОТРЯДАМИ

Все отряды и гарнизоны, принадлежащие активированному союзнику, также принадлежат Командиру той же команды. Это взаимодействие позволяет использовать определённые карты в ход Командира.

Когда Командир играет карту "Чани, Искусный Тактик" в свой ход Агента, он вытягивает карту Интриги, если активированный союзник имеет три или более отрядов в зоне Конфликта. Если Командир играет эту карту в свой ход на этапе "Раскрытия", он может отступить двумя отрядами активированного союзника, чтобы добавить к силе этого союзника 4 меча.



Когда Командир нанимает отряды для активированного Союзника, как Командир, так и Союзник считаются нанимающими эти отряды. Точно так же, когда отряды размещаются в зоне Конфликта во время хода Командира, и Командир, и активированный Союзник считаются разместившими эти отряды.



Муад'Диб отправляет Агента в ячейку "Выносливые Воины", активируя Герни Халлека и нанимая для него два отряда. Герни решает отправить в зону Конфликта эти отряды и ещё два из своего гарнизона. Муад'Диб может сыграть "Уловка", так как он участвовал в найме этих отрядов.

Однако примите к сведению, что карты конфликтов, выигранные союзниками, не являются совместной собственностью командиров.

ХОДЫ ИГРОКОВ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Престольный Рынок Шаддама

Личный планшет Императора и карта Имперская Палата позволяют Шаддаму перемещать карты с рынка Империи в специальный Престольный рынок. Когда Шаддам это делает, сразу же выкладывайте на рынок Империи новую карту.

Карты в Престольном рынке могут быть получены только Шаддамом и его союзниками (но не Муад'Дибом или его союзниками). Этих карт больше нету на рынке Империи (и на них нельзя повлиять такими картами, как Манипуляция). Размер Престольного рынка неограничен и, таким образом, может увеличиваться в течение нескольких раундов, если карты не были приобретены.



ОРУЖЕЙНИКИ

Каждый Агент Оружейника каждого игрока может быть использован только один раз за игру. В конце раунда, если вы отправили своего Оружейника на поле, верните его в коробку. Если у вас есть Оружейник, но вы не отправляли его на поле в течение раунда, он сохраняется и может быть использован в будущем.



Когда вы получаете своего Оружейника, вы также получаете бонусный жетон Оружейника, который сохраняете на протяжении всей игры (даже после использования самого Оружейника). Разместите его на игровом поле. Союзники размещают жетон в своём гарнизоне. Командиры - на краю зоны Конфликта, ближе к своей стороне поля.) Как только у вас появляется жетон бонуса Оружейника на поле, добавляйте 2 очка силы всякий раз, когда наступает ваш этап раскрытия.

Х ФАЗА 3: СРАЖЕНИЕ

КАРТЫ СРАЖЕНИЯ

Игроки разыгрывают карты сражения в обычном порядке по часовой стрелке. В свою очередь Командир может разыгрывать карты от имени Союзника, у которого есть хотя бы один отряд в зоне Конфликта, применяя затем эффекты к этому союзнику. (Командир не может "делить" одну карту сражения между союзниками.)

Муад'Диб сыграл 'Сомнительные Методы', активируя Герни Халлека. Муад'Диб решает, чтобы Герни потерял 1 влияние во фракции Окраинные Миры, чтобы получить в общей сложности 5 очков силы. Муад'Диб не может заставить потерять влияние другого своего Союзника (который не был активирован), хотя он мог бы выбрать, чтобы он сам потерял 1 влияние во Фрименах.



Когда между союзниками ничья

Когда два Союзника в одной команде играют вничью в бою, один из них может решить, что уступает большую награду другому. Если они сыграли вничью за третье место, уступающий игрок ничего не получает.

Герни Халлек и Леди Джессика оказываются в ничьей на первом месте во время сражения. Леди Джессика уступает победу Герни Халлеку. Герни забирает верхнюю награду (и считается победителем сражения). Джессика забирает награду за второе место.

КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры наступает как обычно на фазе 'Возвращение': если у какого-либо игрока 10 или более ПО на шкале ПО, или если колода карт Конфликтов пуста. Игроки сначала разыгрывают любые применимые карты 'Конец игры', затем команда с самым высоким объединённым счётом объявляется победительницей. В случае ничьей сравнивают ресурсы каждой команды, чтобы проверить обычные критерии розыгрыша ничьи против другой команды.

"Некоторые карты 'Конца игры' полезны для Командиров, в то время как другие - нет. Использование символа обмена приветствуется, если у игрока есть карта 'Конца игры', которая была бы полезна только для товарища по команде!"

• **Крионож, Песчаная Мышь, Орнитоптер** — Командир не может владеть ни одной картой конфликта, следовательно, не может использовать их во время Конца игры.

• **Прибыль КООАМ, Защищённая Торговля Пряностями, Теневой Союз** — это возможные источники ПО для Командиров. В случае Теневого Союза помните, что влияние Командира на фракцию всегда самое высокое из двух его Союзников.



СОЧЕТАНИЕ С ДРУГИМИ ПРОЕКТАМИ ДЮНА: ИМПЕРИЯ.

Этот раздел объясняет, как объединить предыдущие выпуски ДЮНЫ: ИМПЕРИИ в вашу партию на шесть игроков. Мы попытались рассмотреть наиболее вероятные вопросы, но обратите внимание, что эти продукты изначально не были разработаны с учетом игр на шесть игроков. Некоторые ситуации могут по-прежнему казаться необычными или вызывать затруднения в розыгрыше. Если вы столкнулись с ситуацией, которую эти правила не охватывают, сначала проверьте ЧАВО ДЮНА: ИМПЕРИЯ (на www.duneimperium.com/FAQ). Если вы играете и вам нужен ответ прямо сейчас, позвольте Шаддаму вынести решение. Император Известной Вселенной имеет свои привилегии.

Хотя в ВОССТАНИИ нету карт, где стоимость или эффект - это 'Потеряйте отряд', в других продуктах ДЮНА: ИМПЕРИЯ такие эффекты есть. Когда Командир запускает эффект, который включает такую стоимость, его активированный Союзник теряет отряд.

Другие продукты ДЮНА: ИМПЕРИЯ включают карты и компоненты, которые срабатывают 'победив в сражении'. Эти эффекты неприменимы для Командиров, потому что Командиры никогда не побеждают в сражениях.

ДЮНА: ИМПЕРИЯ

- **"Требование Результата / Уважения..."** — эти карты бесполезны для Командиров. (Обменяйте их!)
- **"Боевой Топтер / Человек Ли Ты?"** — У Командиров отсутствуют отряды во время ходов других игроков, таким образом, Командир никогда не теряет отряд из-за карты другого игрока. По карте "Человек Ли Ты?" Командир должен сбросить карту, если может.
- **"Квисац Хадерах"** — эта карта не позволяет другому игроку отправлять Агента на личный планшет Командира.
- **"Планы Внутри Планов"** — Командир может выбрать, использовать ли свой личный планшет вместо планшета Фракции с тем же символом.
- **"Голос"** — вы можете выбрать место на личном планшете Командира.



БЕССМЕРТИЕ

Командиры не добавляют две копии карты Эксперименты в свои колоды (и не удаляют никакие карты). Командиры не имеют жетона Исследования на дорожке Исследований или жетона Тлейлаксу на дорожке Тлейлаксу. Их активированный Союзник получает преимущества (включая любые полученные бонусы), когда Командиры активируют символ Исследования или получают символ Тлейлаксу.

У командира те же генетические маркеры, что и у того из их Союзников, кто продвинулся дальше всего по дорожке Исследований. Это правило продолжает работать даже во время активации другого Союзника.

Когда Командир генерирует образец, он берётся из запаса активированного Союзника. Командир может тратить только образцы своего активированного Союзника (при оплате стоимости образца на карте или при приобретении карты Тлейлаксу).

Если игра проходит по варианту "ДО 11-ти ПО", Союзники начинают игру с 0 ПО (вместо 1). Однако, Командиры всё равно начинают игру с 4 ПО.

- **Теневая Сделка** — Командиры не активируют ни одного Союзника во время Конца игры, поэтому эффект Конца игры этой карты для них ничего не делает.



РАСЦВЕТ ИКСИАНЦЕВ

Во время подготовки к игре каждый игрок получает один специальный контракт "РАСЦВЕТ ИКСИАНЦЕВ". Перемешайте контракты "РАСЦВЕТ ИКСИАНЦЕВ" и раздайте по два каждому Союзнику. Каждый из них выбирает один контракт для себя, затем отдаёт другой своему Командиру. Командир выбирает один из двух полученных контрактов и возвращает другой в коробку.

Если Командир хочет разместить Переговорщика, он берёт отряд из запаса своего активированного Союзника. Когда Командир может Приобрести Технологию, он может уменьшить стоимость, используя Переговорщиков своего активированного Союзника.

У Командиров нету Транспортника на дорожке поставки, но они могут перемещать Транспортники своего активированного Союзника. Если Командир возвращает Транспортник, активированный Союзник получает все причитающиеся бонусы. (Однако и Командир, и Союзник считаются нанявшими любые отряды, полученные в результате этого.)

Когда игрок активирует получение дивидендов на дорожке поставки, все другие игроки получают 1 Солярый. (Правила "РАСЦВЕТ ИКСИАНЦЕВ" говорят, что "противники" получают 1 Солярый, но это будет применяться к вашим противникам и вашим союзникам в игре на шесть человек.)

У Командиров отсутствуют дредноуты, но они могут снаряжать дредноуты для своих Союзников (аналогично тому, как нанимают отряды для своих Союзников).

Символы Внедрения и подобные эффекты позволяют Агентами ваших союзников проникать в те ячейки на игровом поле, где уже есть агенты противника.

- **Чаумурки** — если игра заканчивается в ничью, то команда, у которой есть Чаумурки, побеждает.
- **Мемокордеры** — Командир может выбрать: использовать свой личный планшет или фракцию на игровом поле с тем же символом.
- **Спутники-Шпионы** — поскольку влияние Командира на фракцию равно более высокому из двух его Союзников, эффект Конца игры этого жетона технологии будет сложно собрать для Командира. Командир всё равно может тратить Пряность, чтобы удалить этот жетон и получить ПО.



Эпический Режим

Объединение режима Эпической Игры из "РАСЦВЕТА ИКСИАНЦЕВ" в игре на шестерых из "ВОССТАНИЯ" займёт в большинстве случаев более 3 часов, но, надеюсь, предоставит эпический опыт, который подразумевает его название!

Составьте Колоду Конфликтов, как описано в правилах Режимы Эпической Игры (добавляя Экономическое Господство к вашим картам Конфликт III, в сумме 10 карт Конфликтов). Вы можете решить, добавлять ли другие карты Конфликтов из "РАСЦВЕТА ИКСИАНЦЕВ". Если вы добавляете их, некоторые конфликты могут не предоставлять победителю значок битвы.

Командиры не добавляют "Контроль над Пряностью" в свои колоды (и не удаляют никакие карты). Каждый игрок берёт карту Интриги во время подготовки к игре (включая Командиров).

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СИМВОЛЫ



Стартовая карта Муад'Диб — карта с этим символом является частью стартовой колоды для игрока Муад'Диб.



Укрепление. Наймите три отряда и можете разделить их между двумя Союзниками вашей команды. Любой из этих отрядов может быть размещён в зоне Конфликта.



Стартовая карта Шаддама — карта с этим символом является частью стартовой колоды для играющего за Шаддама.



Командная награда. Каждый игрок в вашей команде получает указанную награду: 1 Солярий, 1 Пряность, 1 воду или размещение Шпиона.



Торговля. Выберите одного из своих товарищей по команде для торговли: каждый из вас может передать другому 1 или более единиц одного типа "ресурса" (карты Интриги, Пряность, вода или Солярии).

СПРАВОЧНИК ЯЧЕЕК НА ИГРОВОМ ПОЛЕ ДЛЯ ШЕСТИ ИГРОКОВ



Карфаг

Символ агента: Город

Ячейка конфликта

Наймите отряд и возьмите карту Интриги



Спорная Технология

Символ агента: Фримены

Стоимость: 2 Пряности

Получите одно влияние в Окраинах Миров. Возьмите карту Интриги, возьмите карту и удалите карту.



Власть Над Пустыней

Символ агента: Фримены

Ячейка конфликта

Получите одно влияние во Фрименах, возьмите карту, получите 1 Пряность.



Экономическая Поддержка

Символ агента: Император

Получите 1 Влияние во фракции Великие Дома и получите 1 Пряность. Затем выберите одного товарища по команде для торговли: каждый из вас может передать другому 1 или более единиц одного типа "ресурса" (карты Интриги, Пряность, вода или Солярии).



Экспедиция

Символ Агента: Фримены

Получите 1 Влияние во фракции Окраины Миров. Возьмите контракт (или, если они закончились, вместо этого получите 2 Солярия).



Огромное Богатство

Символ агента: Император

Получите одно влияние во фракции Император. Получите 3 Солярия.



Выносливые Воины

Символ агента: Фримены

Ячейка конфликта

Стоимость: 1 вода

Получите одно Влияние во фракции Фрименов. Наймите два отряда.

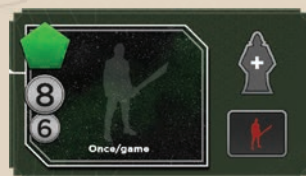


Военная Поддержка

Символ агента: Император

Стоимость: 2 Пряности

Получите 1 Влияние во фракции Великие Дома. Наймите три отряда и можете разделить их между двумя Союзниками вашей команды. Любой из этих отрядов может быть размещён в зоне Конфликта.



Оружейник

Символ агента: Лэндстраад

Стоимость: 8 соляриев, если ни у кого ещё нету оружейника; 6 соляриев, как только первый оружейник появится у любого игрока.

Вы можете отправить агента в эту ячейку только один раз за игру. Возьмите фишку оружейника (фишка агента, которую вы отложили при подготовке) - её вы сможете использовать лишь раз за игру. Разместите бонусный жетон Оружейника на игровом поле. На протяжении всей игры, во время каждого своего этапа Раскрытия, прибавляйте 2 очка силы.



Хаббанья Эрг

Символ агента: Торговля Пряностью

Ячейка конфликта

Стоимость: 1 вода

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