

ДЮНА

И М П Е Р И Я

ВОССТАНИЕ

Арракис. Дюна. Пустынная планета. Родина самого ценного ресурса во Вселенной — Пряности. После предательства и уничтожения Дома Атрейдесов, император Шаддам Коррино IV вновь передал дому Харконненов контроль над планетой Арракис.

Но таинственный воин по имени Муад'Диб пришёл к власти среди Фрименов, угрожая планам императора и его союзников. Другие фракции обратили на это внимание, поскольку конфликт на Арракисе достиг критической точки. То, что когда-то было кровной враждой между соперничающими Великими домами, стало чем-то большим. От мелких контрабандистов, от сестёр Бене Гессерит, до самого императора, многим из них предстоит сыграть решающую роль в определении будущего Арракиса. Как всегда, одно остаётся верным:

Тот, кто контролирует пряность, контролирует вселенную...



УСТРОЙСТВО ИМПЕРИИ

ДЮНА: ИМПЕРИЯ. "ВОССТАНИЕ" - настольная игра с размещением рабочих и построением собственной колоды. Игра черпает вдохновение как из культовой книжной серии «Дюна» Фрэнка Герберта, Брайана Герберта и Кевина Дж. Андерсона, так и из фильмов Legendary Pictures.

Примечание: в составе игры у каждого из четырёх Великих Домов по два планшета лидера. Если вы хотите, чтобы ваша партия оставалась близкой к духу оригинала, не используйте двух лидеров из одного Дома. Если же вы допускаете нетривиальные сценарии, используйте любые сочетания лидеров.



Император Шаддам IV из Дома Коррино твёрдой рукой правит людьми в границах Известной Вселенной.

Благодаря сотрудничеству с ним ваше богатство увеличится, и вы можете получить помощь от его элитных вооруженных сил — сардаукаров.



Гильдия Космогации обладает монополией на межзвёздные путешествия. Её

хайлайнеры могут доставлять критически важные припасы и большое количество отрядов, если вы можете позволить себе заплатить высокую цену, которую они запрашивают в космосе.



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

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



Суровый ландшафт Дюны превратил **Фрименов** в свирепых воинов.

Вы можете попытаться заручиться их поддержкой, чтобы накопить силу пустыни и невероятную способность ездить верхом на песчаных червях в бою.



Император также председательствует в **Ландсрааде** — законодательном органе Империи, представляющем интересы могущественных Великих Домов. Неудивительно, что за внушительную сумму

соляриев здесь можно обзавестись связями, заручиться поддержкой или получить значительное стратегическое преимущество.



«Комбайн Оннет Обер Адвансер Меркантайлс», или просто **КООАМ** — колоссальная корпорация, имеющая интересы по всей Империи.

Выполнение их торговых контрактов приносит вам Солярии (основная валюта Империи), в то время как продажа вашей пряности приносит ещё большую прибыль и укрепляет важные политические союзы.



Населённые области

Дюны являются важными объектами для проведения любых военных кампаний,

поскольку вы можете нанимать отряды в большинстве этих ячеек. И некоторые ячейки (вместе с Имперской Котловиной) защищены от песчаных червей мощной защитной стеной из цельного камня.



Пустынные области

Дюны - это место, где вы будете добывать самое ценное вещество на Арракисе: Пряность.

Эти области также являются домом для величественных песчаных червей. Сборщики пряности должны бежать при их приближении, но те, кто освоил Пути Фрименов и их Крюки Создателя, могут вынашивать свои собственные планы...



Состав Игры



Двухстороннее игровое поле



18 карт резерва
8 Подготовка Пути
10 Пряность Должна Поступать



69 карт Империи
(включая 4, используемые
только с модулем **КООАМ**)



20 фишек воды



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



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



Песчаные черви
4 пластиковых
4 деревянных

Используйте
один набор или
оба сразу - как
вам больше
нравится



Жетон первого
игрока



4 Жетона
союзов



Защитная
Стена



4 Крюка Создателя



9 планшетов лидеров
Двусторонние
(включая 1, используемый
только с модулем **КООАМ**)



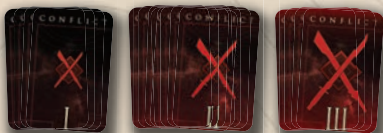
44 карты интриг
(включая 4, используемые
только с модулем **КООАМ**)



Жетон Фейда
Используется с лидером
Фейд-Раутой Харконненом



Справочник ячеек на
игровом поле



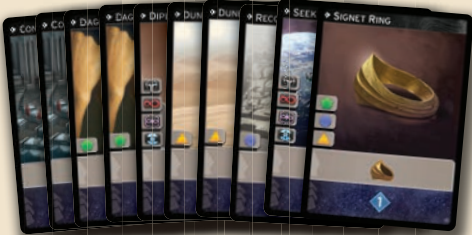
16 карт конфликтов
3 карты уровня I
9 карт уровня II
4 карты уровня III



5 карт целей

Чтобы играть с модулем **КООАМ**, ознакомьтесь с дополнительными компонентами и правилами, перечисленными на стр. 16.

Личный набор Игрока



10 стартовых карт
Состав стартовой колоды:
"Убедительный довод" (2)
"Кинжал" (2)
"Дипломатия" (1)
"Дюна - Планета Пустыни" (2)
"Разведка" (1)
"Поиск союзников" (1)
"Кольцо с печаткой" (1)

Карты стартовой колоды можно
идентифицировать по этому
символу.



16 кубиков



2 диска
1 маркер ПО
1 фишка советника



3 Шпиона



3 жетона контроля



3 фишки Агентов



Жетон
боевой силы

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



Играли в Дюна: Империя?
Обратите внимание на этот
символ. Он подчёркивает
различия между оригинальной
игрой и ВОССТАНИЕМ.

Для игр с одним или двумя
игроками ознакомьтесь с
дополнительными
компонентами и правилами
в дополнении к правилам
"Конкуренты".

Для игр с участием шести
игроков ознакомьтесь с
дополнительными
компонентами и правилами
в разделе Дополнение к
правилам для шести
игроков.



Подготовка к Игре

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



A Положите игровое поле в центре стола и разместите на нём следующие компоненты:

A¹ Поместите жетон **Защитной Стены** в отмеченной зоне под ячейкой **Завод Пряности**. Положите по



A² одному жетону союза с соответствующим символом в каждую из отмеченных областей на дорожках влияния фракций (Император, Гильдия Космогации, Бене Гессерит, Фримены)



B Сформируйте колоду конфликта:

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

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

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

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

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

B Положите следующие типы карт у любого удобного края игрового поля (если вы не используете модуль **КООАМ**, описанный на стр. 16, отложите все карточки, помеченные):

B¹ Перемешайте карты интриг и сложите их в колоду лицевой стороной вниз.

B² Перемешайте карты Империи и сложите их в колоду лицевой стороной вниз. Затем раскройте и выложите в ряд 5 карт — это будет рынок карт Империи (далее «рынок Империи»).

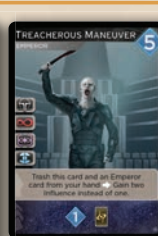
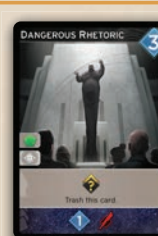
B³ Сложите рядом с рынком Империи отдельными стопками карты резерва: «Подготовка Пути» и «Пряность Должна Поступать».

Г Каждый игрок выбирает или случайным образом получает планшет лидера и кладёт его перед собой. Не используйте Шаддам Коррино IV, если вы не используете модуль **КООАМ**.

За именем лидера следуют символы, количество которых обозначает сложность игры за него: от одного до трёх.

Советуем всем игрокам в первой партии выбрать лидеров с одним символом.

B²



B¹



A²



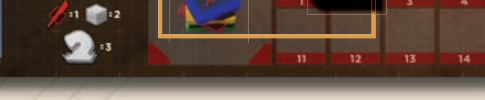
A²



A²



A²



Д

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

Е¹

Каждый игрок получает 1 фишку воды в личный запас.



Е²

Сложите остальные фишки воды, соляриев, Пряности, 4 жетона Крюков Создателя, жетоны песчаных червей, которых вы предпочитаете (деревянные, пластиковые или те, и другие). Они не предназначены для ограничения; если у вас закончатся и вам понадобится больше, сделайте любую удобную замену.

В³



Ж

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

Ж¹

Положите две свои фишки агентов на планшет лидера. Свою третью фишку агента положите рядом с игровым полем — это оружейник.



Ж²

Положите один из двух своих дисков на дорожку ПО: на деление «1» в партии с 4 игроками или «О» в любой другой партии.



Ж³

Положите свой жетон боевой силы указанной справа стороной вверх на деление «О» дорожки боевой силы.



Ж⁴

Положите по одному кубику своего цвета в ячейки под дорожками влияния каждой из четырёх фракций.



Ж⁵

Остальные 12 кубиков — это ваши боевые отряды (далее — «отряды»). Положите 3 из них в одну из четырёх круглых областей на игровом поле — это ваш гарнизон

Ж⁶

Сложите остальные компоненты в личный запас, видимый для всех игроков.



Ж¹



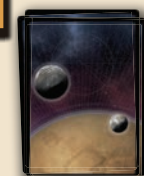
Е²



Е¹, Ж⁶



Д



Г, Ж¹



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

3

Перемешайте карты целей. (Некоторые из них помечены как "1-3Р" или "4/6Р" для нужного количества игроков. Всё, что не соответствует вашему количеству игроков, верните в коробку.)

Каждый игрок выбирает случайную одну цель, затем кладёт её лицевой стороной вверх в свой запас. Игрок, на чьей цели изображён жетон первого игрока, забирает этот жетон.



На шаге А нету Ментата; вместо него поместите на поле жетон "Защитная Стена". На шаге В3 нету карт "Свёрнутое Пространство". Песчаные черви и Крюки Создателя помещаются в банк на шаге Е2. Шпионы добавляются к компонентам, которые каждый игрок берёт на шаге Ж. Карты целей распределяются на шаге 3, и они определяют первого игрока.

ОБ ИГРЕ И ОСНОВНЫЕ КОНЦЕПЦИИ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы - лидер одного из Великих Домов Ландсраада (или другая могущественная фигура на галактической арене). Побеждайте противников в сражениях, зарабатывайте политическое влияние и формируйте союзы с четырьмя фракциями Империи. Ваши успехи в этих областях будут измеряться в **победных очках (ПО)**.



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

ЛИДЕРЫ

Каждый лидер обладает двумя уникальными способностями:

ТСпособность слева действует всю игру, давая вам различные преимущества.

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



ПОСТРОЕНИЕ КОЛОДЫ

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

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

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

Текст на картах любого типа превалирует над правилами игры!

АГЕНТЫ



Вы начинаете игру с двумя фишками агентов (в ходе партии вы сможете получить третьего). Вы отправляете агентов в ячейки игрового поля с разными целями: получить ресурсы, потратить ресурсы ради нужного эффекта и много другое. Подробнее о ячейка - в разделе "Фаза 2: ходы игроков", в то время как места на поле подробно описаны в *Справочнике ячеек на игровом поле*.

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



Фишка Ментата отсутствует в "ВОССТАНИИ".

ФРАКЦИИ

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



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

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

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

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



КАРТЫ ИНТРИГ



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

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



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

- Карты заговора можно разыграть в свой ход при отправке агента или раскрытии карт.
- Карты сражения можно разыграть только в фазе сражения.
- Карты цели можно разыграть только в конце партии.



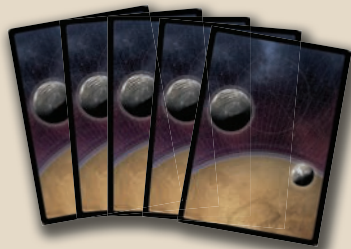
СТРУКТУРА РАУНДА

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



ФАЗА 1. НАЧАЛО РАУНДА

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



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



ФАЗА 2. ХОДЫ ИГРОКОВ

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

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

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

В этой фазе в любой свой ход **вы можете разыгрывать карты заговора**.

СТРОЕНИЕ КАРТЫ

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

А

Название карты

Б

Фракция
Не все карты соотносятся с фракцией.

В

Символы агентов

Г

Эффект агента

Д

Эффект раскрытия

Е

Стоимость карты

Ж

Бонус покупки
Не все карты дают бонус покупки (подробнее об этих бонусах — на задней обложке этих правил).

ХОД ИГРОКА - ОТПРАВКА АГЕНТА



Чтобы отправить агента, нужно разыграть карту с руки: выложить её перед собой лицевой стороной вверх, а затем взять фишку агента с планшета лидера и поставить её в незанятую ячейку на поле. Символ этой ячейки должен совпадать хотя бы с одним из символов агентов на разыгрываемой карте.



Вы обязаны выбрать только один символ агента на карте. Соответственно, с помощью одной карты можно отправить только **одного** агента.

Вы не можете отправить агента в уже занятую ячейку.

(Хотя шпионы, описанные на стр. 11, могут найти способ обойти это.)

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

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

Если на карте нету символов агентов, её нельзя разыграть, чтобы отправить агента. Такие карты имеют эффект только при раскрытии карт.



Стоимость ячеек игрового поля

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

На поле есть две ячейки Фрименов.

Чтобы отправить агента в верхнюю ячейку - "Тактика пустыни" - необходимо заплатить 1 воду.

Нижняя ячейка - "Фремкит" - не имеет стоимости.



Требования влияния

Чтобы отправить агента в некоторые ячейки на поле, вы должны обладать достаточным влиянием в указанной фракции:

- **Имперская Привилегия** требует 2 или больше влияния во фракции Императора.
- **Поставка** требует 2 или больше влияния во фракции Гильдия Космогации.
- **Сиетч Табр** требует 2 или больше влияния во фракции Фримены.



На картах встречаются следующие символы агентов:



Император



Гильдия Космогации



Бене Гессерит



Фримены



Ландсраад



Город



Торговля Пряностью



Шпион



У карты "Имперский Разведчик" два символа агентов. Символ "Император" позволяет отправить агента в любую из двух ячеек Императора. Символ "Шпион" позволяет отправить агента в любую ячейку на поле, соединённую с Постом Наблюдения, где у вас есть шпион.

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

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

Стрелки (→) на картах и на поле означают, что вы можете заплатить стоимость (указанную слева или сверху от стрелки), чтобы получить эффект (указанный справа или снизу от стрелки). Вы не обязаны платить: если вы решаете не платить указанную стоимость, вы ничего не получаете.

Например, разыгрывая карту "Пункт Экологических Испытаний", вы можете не платить 2 воды. В таком случае вы не берёте две карты (Вы не можете заплатить 4 воды, чтобы взять 4 карты.)



Есть дополнительные места на поле, требующие 2 влияния во фракции, и новый значок агента (Шпион).

ХОД ИГРОКА. ОТПРАВКА АГЕНТА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Размещение отрядов в зоне конфликта

В начале каждого раунда раскрывается новая карта конфликта. На ней указано, какие награды могут получить игроки за участие в сражении. Существует два типа отрядов: отряды и песчаные черви.

Дополнение РАСЦВЕТ ИКСИАНЦЕВ включает в себя ещё один тип отрядов - дредноуты.



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

Отряды в гарнизоне не приносят пользы сами по себе, но вы можете размещать их в зоне конфликта каждый раз, когда отправляете агентов в ячейки на поле с символом скрещённых мечей — ячейки конфликта.

Большинство таких ячеек находится на планете, но некоторые можно найти в областях фракций: одна в Гильдии Космогации («Хайлайнер») и две у Фрименов («Тактика Пустыни» и «Фремкит»).



Отправляя агентов в ячейки конфликта, вы можете размещать отряды в зоне конфликта — это область на поле, окружённая гарнизонами. Вы можете разместить **все отряды или часть отрядов**,

которые вы наняли в этом ходу (за эффекты ячейки и карты), и **до 2** отрядов из своего гарнизона. Отряды, которые вы нанимаете, но не размещаете в зоне конфликта, попадают в гарнизон.



Когда вы применяете эффект с символом песчаного червя, изображённым на карте или в ячейке на поле, вы вызываете песчаного червя и немедленно отправляете его в конфликт. (Песчаный червь никогда не может быть помещен в гарнизон.) Есть два ограничения, которые влияют на вызов песчаных червей:



Во-первых, значку песчаного червя обычно предшествует требование иметь в вашем гарнизоне жетон Крюков Создателя (который можно получить в ячейке Сиеч Табр).



Во-вторых, песчаный червь не может быть вызван на конфликт, укреплённый Защитной Стеной (См. "Ключевые Места" и "Защитная Стена").



Ключевые Места и Защитная Стена



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



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

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

"Эти три важные ячейки защищены от бурь и песчаных червей Защитной Стеной, размещённой на поле в начале игры. Пока этот жетон остаётся на месте, ни один песчаный червь не может быть призван к Конфликту ни в одном из этих трёх защищённых мест. Однако игрок может уничтожить Защитную Стену.



Когда значок уничтожения Защитной Стены появится на карте или игровом поле, вы можете удалить жетон Защитной Стены с игрового поля (вернув в коробку). Как только этот жетон будет удалён, песчаные черви могут призываться для участия в любом конфликте.



Песчаные черви - это новый тип отрядов, подробно описанный в последних трёх абзацах слева. Защитная Стена препятствует их призыву, как подробно описано в последних двух абзацах выше.

Шпионы

По всему игровому полю расположены различные **посты наблюдения**, где игроки могут разместить Шпионов. Каждый из них соединён с одной или несколькими ячейками поля.

Всякий раз, когда символ Шпиона появляется на карте или игровом поле, вы можете разместить Шпиона из вашего запаса на свободном Посте Наблюдения на игровом поле. Если при размещении нового Шпиона, в вашем запасе отсутствуют Шпионы, вы можете сначала отозвать одного из них, не применяя эффекта.

Некоторые эффекты, позволяющие разместить Шпиона (например, у лидера леди Марго Фенринг, на фото справа), указывают на конкретный символ агента, который должен быть соединён с Постом Наблюдения, иначе вы не сможете разместить Шпиона.

Когда на карте появляется символ *Отозвать Шпиона*, вы можете вернуть одного из своих Шпионов с Поста Наблюдения в свой запас. (Обычно это стоит того, чтобы получить мощный эффект). Шпион также может быть отозван (без использования карты) по одной из двух причин:

Внедрение: Если вы хотите отправить Агента в ячейку, занятую другим игроком, вы можете отозвать своего собственного Шпиона с соединённого Поста Наблюдения, чтобы игнорировать Агента другого игрока и отправить своего Агента в ту же ячейку.

Сбор информации: Всякий раз, когда вы отправляете Агента в ячейку, вы можете отозвать своего собственного Шпиона с соединённого Поста Наблюдения, чтобы вытянуть карту. Вы должны принять решение, делаете ли вы это, **сразу** после размещения вашего Агента (до получения каких-либо эффектов от ячейки или разыгранной карты).

Вы не можете отозвать одного и того же Шпиона сразу и для Внедрения, и для Сбора информации. (Хотя в некоторых ячейках, таких как Научная станция, вы можете отозвать одного шпиона для Внедрения, а другого - для Сбора информации.)

Символ Агента-Шпиона позволяет вам отправить Агента в ячейку, соединённую с Постом Наблюдения, где в данный момент находится ваш Шпион. Саш Шпион остаётся на месте в таком случае.



Евгений разыгрывает карту "Дюна - планета пустыни", чтобы отправить Агента в Имперская Котловина. Он собирает пряности из космоса. Его карта не даёт дополнительных эффектов в ход Агента.



Имперская котловина является зоной Конфликта. Евгений не нанимал отряды ни с помощью сыгранной им карты, ни с помощью ячейки, куда он отправил Агента. Однако у него есть три отряда в гарнизоне. Евгений решает сражаться настолько настойчиво, насколько может, и размещает в зону Конфликта два отряда из своего гарнизона - максимально допустимое количество.



Эмилия разыграла карту 'Бунтарский Поставщик', чтобы отправить Агента в Арракин. У неё там есть Шпион, и она решает отозвать его для Сбора Информации, чтобы взять карту. Жетон Контроля Жени там остался с предыдущего раунда, поэтому он берёт 1 солярий из банка.

С игрового поля, Эмилия нанимает отряд и берёт ещё одну карту. Благодаря 'Бунтарскому Поставщику', она нанимает два дополнительных отряда, потому что в этот ход отозвала Шпиона.

Эмилия могла бы оставить свои три только что нанятых отряда в гарнизоне. Но Арракин также является зоной Конфликта, и она ощущает шанс на победу над Евгением. Эмилия размещает эти отряды в зоне Конфликте, плюс ещё один, который у неё уже был в гарнизоне. (Если бы у Эмилии был ещё один отряд в гарнизоне, она могла бы разместить и его в зоне Конфликта.)

Борис решает использовать свой ход для наращивания отрядов в будущем сражении. Он разыгрывает карту 'Кинжал', чтобы отправить Агента в ячейку 'Заручиться Поддержкой'. Борис решает заплатить необязательную стоимость в 2 Солярия, чтобы получить одну воду и два отряда. Однако это не ячейка Конфликта, поэтому он не может разместить отряды в зоне Конфликта и вместо этого помещает их в гарнизон.



Шпионы - новый элемент игры, подробно описанный выше.

ХОД ИГРОКА. РАСКРЫТИЕ КАРТ

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

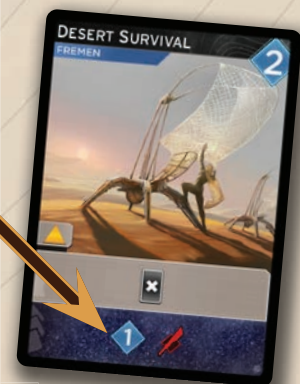
РАСКРЫТИЕ КАРТ

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

ЭФФЕКТЫ РАСКРЫТИЯ

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

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



Подсчёт Боевой Силы

Определите свою боевую силу в предстоящем сражении.

Каждый отряд в **зоне конфликта** даёт 2 очка боевой силы (отряды в гарнизоне и личном запасе не учитываются). Каждый песчаный червь даёт 3 очка силы.



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

Чтобы вы могли участвовать в сражении, в зоне конфликта должен быть хотя бы 1 ваш отряд. Если в зоне конфликта не осталось ни одного вашего отряда, ваша боевая сила становится равной 0 и не может быть увеличена, вне зависимости от раскрытых карт и других бонусов.

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



СБРОС КАРТ

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

Покупка карт

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

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

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

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

Ход переходит к Евгению, и агентов для отправки у него больше нету — поэтому он раскрывает карты. Он выкладывает перед собой лицевой стороной вверх 3 оставшиеся на руке карты: 'Подготовка пути', 'Бунтарский Поставщик' и 'Ударный Флот'.

У 'Бунтарского Поставщика' есть эффект раскрытия: Евгений берёт 1 Пряность из общего запаса. Остальные раскрытые карты дают ему очки убеждения и боевой силы.

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

У Евгения 2 отряда в зоне конфликта — это 4 очка боевой силы. Раскрытые карты дают ещё 4 очка: 1 за «Бунтарского Поставщика» и 3 за «Ударный Флот». Евгений передвигает свой жетон боевой силы на деление «8» соответствующей дорожки.



Евгений решает разыграть карту Интриги - 'Неожиданные Союзники'. Евгений платит 2 воды, убирает жетон Защитной Стены с игрового поля и призывает песчаного червя из общего запаса, помещая его непосредственно в зону Конфликта. После этого Евгений передвигает свой жетон боевой силы с деления 8 на деление 11, затем сбрасывает карту Интриги.

Наконец, Евгений отправляет оставшиеся перед собой карты в свой сброс.

Ходы игроков продолжают. Эта фаза завершится, когда Эмилия и Борис раскроют карты. Евгений же просто ожидает фазы сражения.



Подсчёт боевой силы больше не является явным шагом между «Эффекты Раскрытия» и «Сброс Карт». Устанавливайте силу в любой момент при разыгрывании раскрытых эффектов и обновляйте её по мере необходимости. Это различие позволяет таким картам, как новый лидер Герни Халлек ссылаться на вашу силу во время вашего этапа раскрытия карт.

ФАЗА 3. СРАЖЕНИЕ

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

КАРТЫ СРАЖЕНИЯ

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

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

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



СРАЖЕНИЕ



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

Игрок с наибольшей боевой силой побеждает в сражении и получает верхнюю награду с активной карты конфликта. Следующий по значению боевой силы игрок получает вторую награду. В игре с четырьмя (или шестью) игроками тот, кто занял третье место по силе, получает третью награду. (При наличии трёх или менее игроков третья награда используется только в случае ничьей за второе место, как описано в графе справа.)

Наконец, победитель берёт карту конфликта и кладёт её в свой запас лицевой стороной вверх. Затем проверяет совпадение боевых символов (смотрите боевые символы ниже).

Игрок с нулевой силой не получает никакой награды.

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

После распределения наград каждый участник сражения убирает свои отряды из зоны конфликта в личный запас (**не в гарнизон**).

Передвиньте все жетоны на дорожке боевой силы на деление «0». Уберите всех песчаных червей из зоны конфликта в общий запас.

Ничьи

Если несколько игроков претендуют на первое место, никто из них не побеждает:

- Все они получают вторую награду. Никто не выигрывает в Сражении и не берёт карту Конфликта в свой запас.
- Если игроков трое или меньше, никакие другие награды за сражение не выдаются. В игре с четырьмя (или шестью) игроками, если трое или более из них сыграли вничью за первое место, другие награды не присуждаются; однако, если ровно два игрока сыграли вничью за первое место, остальные участники сражения соревнуются за третью награду.

Если любое количество игроков претендует на второе место, каждый из них получает награду за третье место. Победитель в Сражении также получает свою награду (и забирает карту Конфликта в свой запас), но больше никаких вознаграждений не выплачивается.

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

Боевые Символы

На картах конфликта изображено три боевых символа:

Крионож, Пустынная Мышь и Орнитоптер. Забрав карту конфликта после победы в сражении в свой запас, вы проверяете, есть ли в вашем запасе другая открытая карта конфликта или карта цели с таким же боевым символом. Если есть - вы переварачиваете соответствующую пару карт рубашкой вверх и получаете 1 победное очко.



Удвоение награды за Песчаного Червя

При получении награды, если у вас есть один или несколько песчаных червей в зоне конфликта, **удвойте полученную награду**. Большинство наград можно удвоить (не удваиваются: взятие под контроль локации, боевые символы на картах, которые вы выиграли). Когда награда предлагает оплатить стоимость, чтобы получить что-то, вы можете оплатить стоимость во второй раз, чтобы получить это во второй раз.

Если вы выиграете эту награду с одним или несколькими песчаными червями, вы получите 2 влияния (в одной и той же фракции или в двух разных фракциях), а также сможете заплатить 3 Пряности, чтобы получить 1ПО, или 6 Пряностей, чтобы получить 2ПО.



Боевые Символы и Удвоение Награды за песчаных червей приносят в бой новые стратегические соображения. После получения других наград победитель соревнования берет карту Конфликта в свой запас и проверяет, есть ли в его запасе уже такой же символ. Песчаные черви возвращаются в общий запас после боя.

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

У Эмили есть карта сражения, и она её разыгрывает. Карта сражения «Запасной План» добавляет 3 очка боевой силы — Эмилия передвигает свой жетон на деление «12» на дорожке боевой силы.

Следующий игрок в очереди — Борис, но у него нету отрядов в зоне конфликта, поэтому он не может ни участвовать в сражении, ни разыгрывать карты сражения.

Ход переходит к Евгению. Эмилия не спасовала: этап розыгрыша карт сражения продолжается, и Евгений имеет право разыграть карту. Однако среди его карт интриг нету карт сражения, и поэтому он снова пасует.

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



Поскольку все игроки с отрядами в зоне конфликта по очереди спасовали, начинается сражение. Эмилия побеждает и получает секретную карту, карты конфликта «Охраняемая Имперская Котловина» — 1 отряд (должен быть взят из запаса и помещён в гарнизон) и 2 Пряности. Эмилия размещает свой жетон контроля под ячейкой «Имперская Котловина» на поле.

Евгений получает удвоенную награду за второе место, потому что в конфликте за него сражался Песчаный Червь (что стало возможным только после того, как он уничтожил Защитную Стену ранее, в свой ход на этапе раскрытия). Он получает 4 воды и 2 отряда (должны быть взяты из запаса и помещены в гарнизон).

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

Как победительница, Эмилия забирает карту конфликта в свой запас. Если бы у неё была еще одна открытая карта с боевым символом "Пустынной Мыши", она перевернула бы их обе рубашкой вверх и получила 1ПО. Похоже что теперь Эмилия постарается это сделать в будущих сражениях.

Наконец, все отряды возвращаются из зоны конфликта в запас игроков. Песчаный червь Евгения возвращён в общий запас.

ФАЗА 4. ПОДАТЕЛИ

В этой фазе в определённых ячейках игрового поля накапливается Пряность — это «Бескрайняя Пустыня», «Имперская котловина» и «Котловина Хагга». (При игре вшестером добавляется ячейка "Хаббанья Эрг".) В каждую из этих ячеек, где нету агента, положите по 1 фишке Пряности из общего запаса — на символ Подателя или поверх фишек, накопившихся за предыдущие раунды.

В фазе ходов игроков Евгений отправил агента в «Имперскую котловину», поэтому в этой ячейке не появляется новая фишка Пряности. В ячейках «Котловина Хагга» и «Бескрайняя Пустыня» агентов нету, поэтому туда нужно добавить Пряность. В «Великой Пустыне» уже была фишка Пряности с предыдущего раунда, и теперь там 2 бонусные Пряности.



ФАЗА 5. ВОЗВРАЩЕНИЕ

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

В ином случае проведите подготовку к следующему раунду:

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

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

КОНЕЦ ИГРЫ

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

При ничьей претенденты сравнивают следующие личные показатели в обозначенном порядке: Пряность, солярии, вода, отряды в гарнизоне.

ДЮНА. ИМПЕРИЯ: ВОССТАНИЕ поставляется с мини-дополнением под названием модуль КООАМ. Мы рекомендуем вам сыграть без него хотя бы один раз, чтобы ознакомиться с игрой. Когда вы почувствуете себя комфортно, можете добавить модуль КООАМ для большей стратегической глубины.

ПОДГОТОВКА

Добавьте / измените следующие шаги во время подготовки к игре:

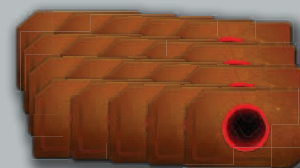
- A³** Перемешайте 20 жетонов контрактов лицевой стороной вниз, затем возьмите два из них и поместите на отмеченные места на поле под Ландсраадом лицевой стороной вверх. Положите оставшиеся 18 жетонов лицевой стороной вниз в общий запас.
- B¹** Замешайте 4 дополнительные карты Интриг в колоду интриг.
- B²** Замешайте 4 дополнительные карты Империи в свою колоду Империи.
- Г** Один из игроков может выбрать Шаддама Коррино IV своим лидером. (Но это не обязательно.)



КОМПОНЕНТЫ



4 Карты Империи, 4 карты Интриг и Шаддам Коррино IV
На дополнительных картах изображён этот символ.



20 жетонов Контрактов

Используется только с расширением РАСЦВЕТ ИКСИАНЦЕВ

смотрите ниже



10 жетонов Контрактов с контрастной рубашкой

ЗАКЛЮЧЕНИЕ КОНТРАКТОВ



При игре без модуля КООАМ символ контакта означает, что вы получаете 2 Солярия, как указано на поле. Но при игре с модулем КООАМ этот символ означает, что вы берёте один из двух открытых контрактов на поле и помещаете его в свой запас. На место взятого контракта сразу же выкладывается новый из общего запаса, перевёрнутый лицевой стороной вверх. (Если контрактов для заключения больше не осталось, символ снова будет означать, что он даёт вам 2 Солярия).

ВЫПОЛНЕНИЕ КОНТРАКТОВ

Контракт представляет собой ваше обещание выполнить услугу для корпорации КООАМ. Лишь после того, как вы выполните это обещание, вы получите "оплату".

- Большинство контрактов указывают на ячейку на поле, куда нужно отправить Агента, чтобы выполнить контракт.
- **Сбор Пряности:** контракт выполняется, когда игрок отправив Агента в рамках этого хода соберёт столько пряности, сколько указано в контракте (из любых источников).
- **Немедленно:** контракт будет выполнен, как только вы его заключите.
- **Приобретение:** контракт на приобретение "Пряность Должна Поступать" будет выполнен, когда вы приобретёте эту карту.

Когда вы выполните контракт, объявите об этом, получите указанное на нём вознаграждение, а затем переверните жетон Контракта лицевой стороной вниз. Оставьте его в своём запасе, так как некоторые игровые эффекты ссылаются на "выполненные контракты".

Если вы заключаете контракт, связанный с ячейкой на поле, куда вы уже отправили своего агента в этот ход или ранее, вы не сможете выполнить контракт автоматически. Вам придётся ещё раз отправить Агента в эту ячейку, чтобы выполнить контракт (то есть у вас должен был быть контракт на начало вашего хода.)



Совместимость модуля КООАМ с РАСЦВЕТОМ ИКСИАНЦЕВ

Дополнение РАСЦВЕТ ИКСИАНЦЕВ заменяет одну из ячеек на поле ВОССТАНИЯ, где можно заключить новый контракт. Чтобы компенсировать это, а также ускорить завершение контрактов, ВОССТАНИЕ включает в себя 10 дополнительных контрактов (с другими рубашками) предназначенных для использования исключительно при игре с дополнением РАСЦВЕТ ИКСИАНЦЕВ.

После подготовки 20-ти стандартных контрактов, перемешайте 10 контрактов РАСЦВЕТА ИКСИАНЦЕВ и раздайте по 2 каждому игроку. Все игроки одновременно выбирают один из двух контрактов, помещая его лицевой стороной вверх в свой запас. Оставшиеся не выбранные контракты РАСЦВЕТА ИКСИАНЦЕВ возвращаются в коробку.



ПОЯСНЕНИЯ ПО ЭФФЕКТАМ

Фейд-Раут Харконнен - во время подготовки к игре поместите жетон Фейда в крайнее левое место тренировочной дорожки, напечатанной на планшете лидера. Когда жетон достигнет крайнего правого положения, он останется там до конца игры.

Леди Джессика - вы начинаете игру с этой стороны Лидера (не Преподобной Матери Джессики) лицом вверх.

Леди Марго Фенринг / Принцесса Ирулан - "достигайте" 2 влияния даже при перемещении за отметку 2 при одновременном получении нескольких очков влияния. Вы можете достичь 2 влияния в одной и той же фракции более одного раза за игру, потеряв влияние и затем восстановив его. Достижением 2-х влияния считается только при движении вверх (не вниз).

Шаддам Коррино IV — когда вы разыгрываете своё кольцо-печатку, чтобы отправить агента в ячейку, немедленно вступает в силу ограничение Императора Известной Вселенной на размещение отрядов в зоне Конфликта.

Благосклонность Гильдии Космогации — перемещение этой карты из игровой зоны в вашу стопку сброса во время Сброса Карт не активирует способность на сбрасывание. Эта способность активируется, только если вы сбрасываете эту карту с руки.



Эти разъяснения относятся к картам ВОССТАНИЯ. Новый модуль КООАМ на противоположной странице.

СОВЕТЫ ПО ИГРЕ



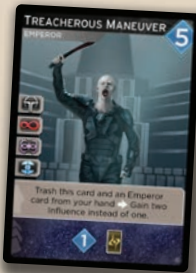
Вода — редкий и ценный ресурс, необходимый для добычи Пряности. Воду можно получить у гильдии Космогации. В ином случае вы можете заручиться благосклонностью фрименов и посетить Сиетч Табр.

Пряность — универсальный ресурс, который можно использовать для разных целей. Три фракции всегда готовы щедро заплатить за неё в обмен на ценные услуги.



Солярии (валюту Империи) можно обменять на услуги Ландсраада. Вы можете нанять оружейника, занять место в Высшем Совете, а также получить дополнительные отряды.

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



Получение 2-х очков влияния во фракции не только даёт ПО, но и открывает уникальную способность, связанную с этой фракцией. Для Императора, Гильдии Космогации и Фрименов - это открытие новой ячейки на поле. Для Бене Гессерит - некоторые карты становятся сильнее. Старайтесь как можно скорее разблокировать эти способности, чтобы начать использовать их в своих интересах.

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

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



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

Заклучение союза с фракцией не просто даёт вам ПО — это также не даёт получить ПО другим игрокам. Следите, чтобы вас не обогнали на дорожке влияния и сами используйте возможности сделать то же самое!



Шпионы могут обеспечить чувство безопасности; их способность к Внедрению означает, что вам нельзя запретить отправлять агента в ячейку, за которым они шпионят. Однако не стесняйтесь отзываться их для Сбора информации — особенно если у вас на карте несколько шпионов.

Песчаные черви Дюны - могущественные силы природы. Однако с помощью Фрименов можно стать песчаным всадником. Этот процесс требует некоторого времени, поэтому, если вы пойдёте по этому пути, вы можете оказаться позади других игроков в середине игры. Обязательно окупайте свои вложения, призывая песчаных червей всякий раз, когда у вас появляется возможность получить награду в сражении. Даже если вы не победите в битве, удвоение награды за второе или третье место может оказаться важным!



СОЧЕТАНИЕ ВОССТАНИЯ С ДРУГИМИ ДОПОЛНЕНИЯМИ

ДЮНА. ИМПЕРИЯ: ВОССТАНИЕ совместим со всеми предыдущими дополнениями ДЮНА. ИМПЕРИЯ.

ДОПОЛНЕНИЕ *РАСЦВЕТ ИКСИАНЦЕВ*

- Во время подготовки к игре следует сложить накладку КООАМ на половину и накрыть ею только верхний правый угол поля *ВОССТАНИЯ*. Это создаст новую секцию КООАМ и закроет ячейки "*Заручиться Поддержкой*" и "*Зал Собраний*" в Ландсрааде, при этом оставив остальные ячейки на поле Ландсраада в игре *ВОССТАНИЕ* без изменений.
- Поскольку дополнение *РАСЦВЕТ ИКСИАНЦЕВ* было выпущено до *ВОССТАНИЯ*, в секции КООАМ от "*РАСЦВЕТА ИКСИАНЦЕВ*" нету обозначения Постов Наблюдения. **Играйте так, будто на каждой из этих секций есть Посты Наблюдения:** один из них соединён с Межзвёздной Поставкой и Контрабандой, а другой соединён с Переговорами и Дредноутом.
- Рекомендуем не добавлять карты Конфликта из *РАСЦВЕТА ИКСИАНЦЕВ*. Вы можете сделать это по желанию, но это немного усложнит совпадение иконок сражений. (Однако, для игры в "Эпическом Режиме" потребуется одна дополнительная карта Конфликта III. В этом случае рекомендуем добавить *Экономическое Превосходство*.)
- При игре лидером *Илеса Эказ* потребуются карты *Свёрнутое Пространство* из *ДЮНА. ИМПЕРИЯ*. (В таком случае будет разрешено только *Илесе Эказ* приобретать карты *Свёрнутое Пространство*, в то время как остальные игроки их приобрести не могут.)



ДОПОЛНЕНИЕ *БЕССМЕРТИЕ*

- Хоть ячейка Научная Станция в *ВОССТАНИИ* отличается от той, что была на оригинальной *ДЮНА. ИМПЕРИЯ*, вы всё равно должны накрыть её накладкой Научной Станции из этого дополнения.



СОЧЕТАНИЕ С БАЗОВОЙ *ДЮНА.ИМПЕРИЯ*

- Мы рекомендуем вам не добавлять карты Конфликта из *ДЮНА. ИМПЕРИЯ*. Вы можете сделать это, если хотите, но это усложнит совпадение боевых символов.
- Поскольку в *ВОССТАНИИ* нету Ментата, вам следует удалить карту Интриги *Своевременный Наём* (и карту Конфликта *Преодоление Хаоса*, если вы решили использовать карты Конфликта из *ДЮНА. ИМПЕРИЯ*).
- Вы можете замешать все остальные карты Интриги и Империи с картами *ВОССТАНИЯ*, если хотите, или создать свою собственную комбинацию из выбранных карт *ДЮНА. ИМПЕРИЯ* и *ВОССТАНИЕ*.



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

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

Хотите улучшить свой опыт игры в *ДЮНА. ИМПЕРИЯ - ВОССТАНИЕ*? Ознакомьтесь с приложением-компаньоном Dire Wolf Игровая Комната для вашего ПК, смартфона или планшета.

DIRE WOLF DIGITAL

Game Design

Paul Dennen

Executive Producer

Scott Martins

Art Direction and Graphic Design

Clay Brooks, Nate Storm

Card Illustration

Clay Brooks, Atilla Guzey, Derek Herring, Kenan Jackson, Chris Mercado,
Brett Nienburg, Raul Ramos, Nate Storm, Dan Taylor

Production

Evan Lorentz, Marshall Britt

Game Development

Justin Cohen, Paul Dennen, Caleb Vance

Additional Game Development

Phil Amylon, Andy Clautice, Julia Duga, Evan Lorentz,
Kevin Spak, Yuri Tolpin, Jay Treat

GALE FORCE 9

Producer & Brand Manager

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

Co-Producer

John-Paul Brisigotti

Special thanks to all those involved in the creation of this game:

Brian Herbert, Kevin J. Anderson, Byron Merritt, and the Herbert Properties, LLC

Our partners at Legendary Entertainment

All of the awesome Dire Wolf Digital team members, and their friends and families,
who helped to playtest *DUNE: IMPERIUM — UPRISING*.



www.direwolfdigital.com

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

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



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

Published by: Dire Wolf Digital

© 2023 Dire Wolf Digital, Inc. All rights reserved.

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

DUNE © 2023 Legendary. All rights reserved.

PNP материалы для этого дополнения смотрите в телеграм боте: https://t.me/PNPGame_bot

СПРАВОЧНИК СИМВОЛОВ И ТЕРМИНОВ



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



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

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



Боевые Символы. Победив в сражении и забрав карту конфликта в свой запас, проверьте, есть ли у вас там ещё одна открытая карта с таким же боевым символом (Крионь, Пустынная Мышь или Орнитоптер). Если есть: переверните соответствующую пару карт рубашкой вверх и получите 1 ПО.



В конце игры вы можете сопоставить **символ дикой битвы** с любым из трёх боевых символов, имеющихся в вашем распоряжении. Переверните соответствующую пару карт рубашкой вверх и получите 1 победное очко.



Контракт. Если вы играете без модуля КООАМ, получите 2 Солярия. Если вы играете с модулем КООАМ, заключите открытый контракт (или, если таковых не осталось, получите 2 Солярия).



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



Сбросьте любую карту с руки (не карту интриги).



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



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

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

Активные карты — это карты, разыгранные при отправке агентов или выложенные при раскрытии карт. Они остаются активными до фазы возвращения (если вы не удалите их из колоды).

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



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



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



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



Возьмите из общего запаса жетон **Крюков Создателя**, если у вас его ещё нету. Поместите его в свой гарнизон, чтобы указать, что теперь у вас есть возможность вызывать песчаных червей. Когда этот символ находится перед двоеточием, это указывает на необходимость наличия жетона Крюков Создателя в вашем гарнизоне.



Стоимость. Стрелка означает, что у эффекта (указанного справа или снизу от стрелки) есть стоимость (указанная слева или сверху от стрелки). Если вы её не оплатите, эффект не применяется. Вы обязаны оплатить стоимость ячейки, чтобы отправить туда агента, но не обязаны применять эффекты, требующие оплаты.



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



Отозвать Агента. Верните одного из своих Агентов с игрового поля на планшет Лидера (кроме того, которого вы отправили в этот ход). Вы можете использовать его снова в одном из следующих своих ходов.



Отозвать Шпиона. Верните одного из ваших Шпионов с Поста Наблюдения с игрового поля в свой запас.



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

Отступление — когда вы отступаете отрядом, передвиньте его из зоны Конфликта обратно в свой гарнизон.



Песчаный червь. Ничего не делает, если текущее сражение укреплено Защитной Стеной. В ином случае призовите и разместите одного песчаного червя; взяв его из общего запаса и поместив в зону Конфликта рядом со своими гарнизоном.



Вы можете уничтожить **Защитную Стену**, убрав её с игрового поля.



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



Шпион. Разместите одного Шпиона; возьмите его со своего запаса и поставьте на свободный Пост Наблюдения на игровом поле. (Некоторые эффекты ограничивают размещение. Например:  на  означает, что Пост Наблюдения должен быть соединён с  секцией на поле.) Если у вас в запасе нету Шпионов, вы можете сначала отозвать одного из своих Шпионов без применения эффекта.



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



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



Удалите карту интриги со своей руки по вашему выбору.



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



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



Восстание — этот символ в правом нижнем углу выделяет карты дополнения «Восстание» и не имеет влияния на игру



Победные очки. Получив или потеряв 1 ПО, передвиньте свой маркер подсчёта очков на одно деление вверх или вниз по дорожке победных очков.