

ДУНАЄ

ІМПЕРІУМ

ПІДНЕСЕННЯ

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

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

Хто контролюватиме видобуток прянощів, контролюватиме Всесвіт...



ЗНАЙОМСТВО З ІМПЕРІУМОМ

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

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



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



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



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



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



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



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



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



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



ВМІСТ ГРИ



Двостороннє ігрове поле



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



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



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



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



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



5 карт цілей



20 маркерів
води



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



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



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



Жетон
першого
гравця



1 жетон
Оборонної
стіни



4 жетони союзів



4 гаки творця



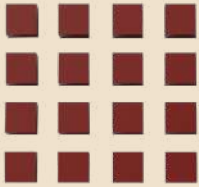
Довідник з локацій поля

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

КОМПОНЕНТИ ГРАВЦЯ



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



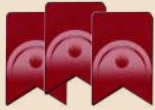
16 кубиків



2 фішки
1 фішка рахунку
1 фішка радника



3 шпигуни



3 маркери контролю



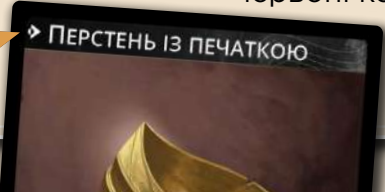
3 агенти



маркер бою

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

Кarti початкової колоди
можна розпізнати
за цим символом.



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

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



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



ПРИГОТУВАННЯ

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

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



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



B Сформууйте колоду конфліктів:

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

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

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

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

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

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

C¹ Перетасуйте колоду інтриг і покладіть її долілиць.

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

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

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

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

C²



C¹



A²



A²



A²

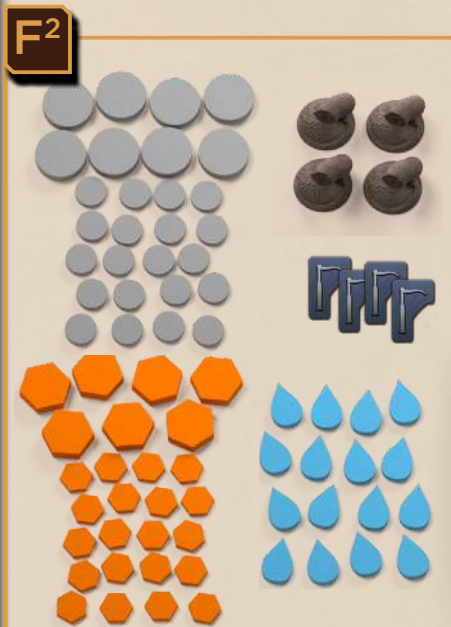


A²



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

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



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

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

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

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



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



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



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



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

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



Кожен гравець має власний запас із однаковими компонентами.

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

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



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

Огляд гри й основні концепції

МЕТА

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



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

ЛІДЕРИ

Кожен лідер володіє двома особливими вміннями.

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

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



ПОБУДОВА КОЛОДИ

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

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

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

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

АГЕНТИ



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

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



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

ФРАКЦІЇ

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



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

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

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

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

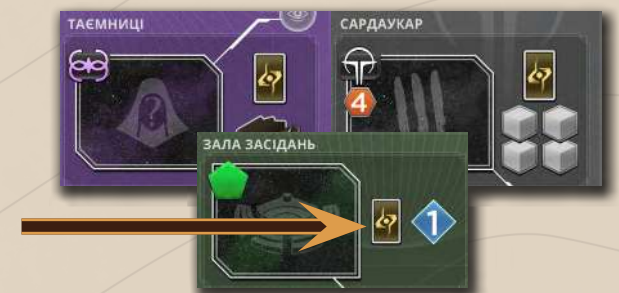


КАРТИ ІНТРИГ



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

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



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

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



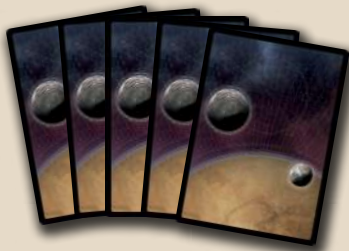
СТРУКТУРА РАУНДУ

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



ФАЗА 1. ПОЧАТОК РАУНДУ

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



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



ФАЗА 2. ХОДИ ГРАВЦІВ

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

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

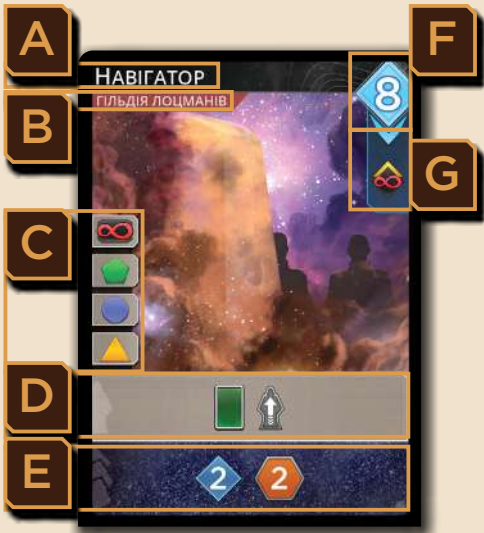
Після виконання ходу «Розкрити карти» ви більше не виконуєте ходів у цій фазі. Ваші суперники можуть далі виконувати свої ходи. Щойно всі гравці виконають свої ходи «Розкрити карти», ця фаза завершується.

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

СТРУКТУРА КАРТИ

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

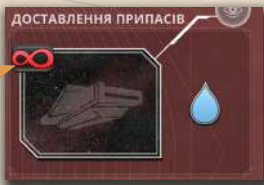
- A** Назва карти
- B** Фракція
Не всі карти належать до якоїсь фракції.
- C** Символи агентів
- D** Комірка агента
- E** Комірка розкриття
- F** Очки переконливості
- G** Ефект придбання
Не всі карти мають ефект придбання (докладніше читайте на останній сторінці цих правил).



Хід гравця. Відправити агента



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



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

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

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

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

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



Ціна локації

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

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

Нижня локація «Фримпакет» не має додаткової ціни.



Вимоги щодо впливу на фракції

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

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



Вісім різних символів агентів:

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



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

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

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

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

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



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

Хід гравця. Відправити агента (продовження)

Підрозділи та конфлікт

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

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

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

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

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

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

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

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

Ключові локації та Оборонна стіна

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

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

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

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

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



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

Шпигун

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

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

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

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

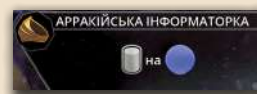
Шпигуна також можна відкликати (без використання символу відкликання шпигуна) для отримання *одного* з таких двох ефектів:

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

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

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

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



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



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



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

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

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

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



Шпигуни — новий елемент гри, докладніше див. вище.

ХІД ГРАВЦЯ. РОЗКРИТИ КАРТИ

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

РОЗКРИТИ КАРТИ

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

ЗАСТОСУВАТИ ЕФЕКТИ РОЗКРИТИХ КАРТ

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

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



Визначити силу

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

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



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

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

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



ОЧИЩЕННЯ

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

Придбання карт

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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



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

Х ФАЗА 3. БІЙ

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

ІНТРИГОВІ КАРТИ БОЮ

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

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

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



ПРОВЕДЕННЯ БОЮ



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

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

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

Гравець із силою 0 не здобуває ніякої нагороди.

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

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

Символи бою

У грі є три символи бою: крик, пустельна миша та орнітоптер. Перемігши в конфлікті й поклавши у свій запас карту конфлікту, перевірте, чи маєте ви у своєму запасі іншу карту конфлікту чи карту цілі з таким же символом бою. Якщо маєте, то переверніть долілиць пару карт з однаковими символами бою і здобудьте 1 переможне очко.



Подвійна нагорода за піщаного хробака

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

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



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

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

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

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

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

Задоволена своєю перемогою, Ольга також пасує.



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

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

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

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

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



ФАЗА 4. ВИДОБУТОК

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

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



ФАЗА 5. ВІДКЛИКАННЯ

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

Якщо ніхто не переміг, приготуйтеся до наступного раунду:

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

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

КІНЕЦЬ ГРИ

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

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

Модуль «ДАПТ»

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

ПРИГОТУВАННЯ

Додайте нові або змініть такі базові кроки приготувань:

A³ Перемішайте долілиць 20 плиток контрактів, потім переверніть 2 з них горілиць і покладіть на позначені місця ігрового поля під «Радю Ландсрааду». Решту 18 плиток покладіть долілиць у загальний запас.

C¹ Затасуйте 4 додаткові карти інтриг у вашу колоду інтриг.

C² Затасуйте 4 додаткові карти Імперіуму у вашу колоду Імперіуму.

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

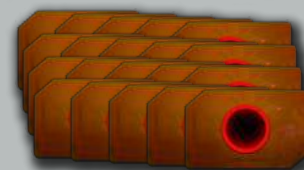
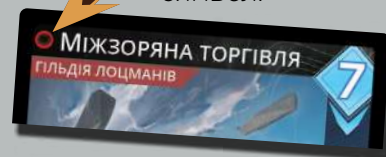


КОМПОНЕНТИ



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

На цих додаткових
картах є такий
символ.



20 плиток контрактів

Використовуйте їх
лише з доповненням
«Розквіт Ікса»



10 плиток контрактів
(відрізняються
зворотами з рамкою)

УЗЯТТЯ КОНТРАКТІВ



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

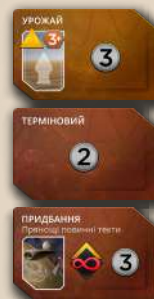
ВИКОНАННЯ КОНТРАКТІВ

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

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

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

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



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

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

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



РОЗ'ЯСНЕННЯ

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

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

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

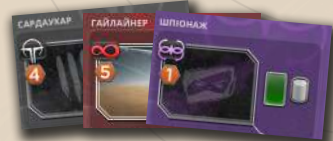
«Прихильність Гільдії Лоцманів» — переміщення цієї карти з гри у ваш скид під час очищення не активує властивості скидання цієї карти.

ПОРАДИ ЩОДО СТРАТЕГІЇ



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

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



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

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



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

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

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



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

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

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



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

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



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

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



ПОЄДНАННЯ РАЗОМ З ІНШИМИ ПРОДУКТАМИ «ДЮНА. ІМПЕРІУМ»

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

ГРА З ДОПОВНЕННЯМ «РОЗКВІТ ІКСА»

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



ГРА З ДОПОВНЕННЯМ «БЕЗСМЕРТЯ»

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



ПОЄДНАННЯ З БАЗОВОЮ ГРОЮ «ДЮНА. ІМПЕРІУМ»

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



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

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

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

DIRE WOLF DIGITAL

Автор гри

Пол Деннен

Керівник проєкту

Скотт Мартінз

Ілюстрації та графічний дизайн

Клей Брукс, Нейт Сторм

Ілюстрації карт

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

Відповідальний за випуск

Еван Лоренц, Маршалл Брітт

Розробники гри

Джастін Коен, Пол Деннен, Калєб Венз

Допомога в розробленні гри

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

GALE FORCE 9

Продюсер і бренд-менеджер

Джо Лефаві

3 Genuine Entertainment

Співпродюсер

Джон-Пол Брізіґотті



www.direwolfdigital.com

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

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

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES»

Керівник проєкту

Олександр Ручка

Випускова редакторка

Алла Костовська

Координатор проєкту

Володимир Рибаків

Перекладач

Святослав Михаць

Редактор

Сергій Лисенко

Верстальник

Артур Патрихалко

Особлива подяка всім,

хто брав участь у створенні цієї гри:

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

Нашим партнерам з Legendary Entertainment

Усім чудовим членам команди Dire Wolf Digital,
а також їхнім друзям і сім'ям, що допомогли
протестувати нашу гру «Дюна. Імперіум — Піднесення».



www.geekach.com.ua

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

info@geekach.com.ua



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

Видавець: Dire Wolf Digital

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

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

DUNE © 2023 Legendary. Усі права застережено.

ДОВІДНИК ІЗ СИМВОЛІВ І ДОДАТКОВИХ ПОНЯТЬ

 **Агент.** З локації «Майстер меча» ви можете отримати свого третього агента (розміщеного біля ігрового поля під час приготувань до гри), а потім використовувати його до кінця гри.

 **Видобуток.** Кожна з трьох локацій на ігровому полі з символом видобутку отримує по 1 додатковій прянощі під час фази 4 «Видобуток», якщо на ній немає агента. Коли ви відправляєте агента в одну з цих локацій, ви також отримуєте всі додаткові прянощі з цієї локації.

 **Відкликання агента.** Поверніть одного вашого іншого агента (не того агента, якого ви відправили під час цього ходу) з ігрового поля на карту вашого лідера. Ви можете використати агента знову під час іншого ходу «Відправити агента» в тому ж раунді.

 **Відкликання шпигуна.** Поверніть одного вашого шпигуна зі спостережного пункту на полі у свій запас.

Відступ — коли ви відступаєте загоном, то переміщуєте його із Зони конфлікту назад у свій гарнізон.

Вплив — ви можете застосувати цей ефект лише тоді, коли маєте принаймні ту кількість впливу, яку вимагає конкретна фракція (у цьому прикладі — щонайменше 2 очки впливу на Фрименів).

 Візьміть із загального запасу жетон **гаків творця**, якщо ви ще його не маєте. Покладіть його у свій гарнізон до кінця гри; тепер ви можете викликати піщаних хробаків. Якщо цей символ зображений перед двокрапкою, це означає, що ви повинні мати жетон гаків творця у своєму гарнізоні.

 **Загін.** Найміть 1 загін: візьміть його з вашого запасу й розмістіть у своєму гарнізоні. Якщо ви найняли загін, відправивши агента в бойову локацію, то можете розгорнути цей загін у Зоні конфлікту.

 **Заплатити ціну.** Стрілка вказує на ціну (ліворуч від стрілки або над нею) та ефект (праворуч від стрілки або під нею). Якщо ви не заплатите ціну, то не зможете скористатися ефектом. Ви не зобов'язані платити ціну, указану на карті. Ви можете заплатити ціну лише один раз за хід (за винятком ситуацій, коли нагорода карти конфлікту подвоюється завдяки піщаному хробаку).

Запорука Фрименів — ви можете застосовувати цей ефект, якщо маєте в грі 1 чи більше інших карт Фрименів. Дві карти із запорукою Фрименів можуть активувати одна одну, незалежно від порядку, в якому вони зіграні (див. «У грі»).

 **Здобути 1 очко впливу** на зображену фракцію: Імператора, Гільдію Лоцманів, Бене Гессерит чи Фрименів.

 **Здобути 1, здобути 2, втратити 1 очко впливу.** Виберіть будь-яку з чотирьох фракцій (здобуваючи 2 очки впливу, ви не можете вибрати дві різні фракції).

 **Знищити будь-яку карту інтриги** з руки.

 **Знищити одну карту** зі своєї руки, скиду чи з гри. Поверніть карту в коробку, бо вона більше не знадобиться до кінця гри. Однак карти Фонду повертають у скид карт Фонду. Знищувати карти не обов'язково, якщо тільки це не пов'язано з оплатою ціни або якщо сама карта не вказує її знищити.

 **Контракт.** Якщо ви граєте без модуля «ДАПТ», отримайте 2 солярії. Якщо ви граєте з модулем «ДАПТ», візьміть відкритий контракт (а якщо таких не залишилося, отримайте 2 солярії).

 **Контроль** — якщо ви перемагаєте в конфлікті та здобуваєте контроль над локацією «Арракін», «Меланжоочисний завод» або «Імперський басейн», то покладіть свій маркер контролю на прапор під цією локацією (замінивши там маркер будь-якого суперника). Коли відкривається карта конфлікту для локації, яку ви вже контролюєте, можете розгорнути 1 загін з вашого запасу в Зоні конфлікту.

 **Меч.** Кожен меч додає 1 очко сили до вашої загальної сили в конфлікті.

 Жетон **Оборонної стіни** можна вилучати з ігрового поля.

 **Переконливість** (у зображеній кількості). Ви здобуваєте очки переконливості переважно з комірок на ваших картах. Переконливість використовують для придбання карт з Ряду Імперіуму чи Фонду, заплавши ціну, указану в правому верхньому куті карти.

 **Переможне очко.** Здобувши 1 переможне очко, перемістіть свою фішку рахунку на 1 поділку вгору по треку рахунку. І навпаки, втративши 1 переможне очко, перемістіть фішку рахунку на 1 поділку вниз.

 **Перстень із печаткою.** Коли ви граєте карту «Перстень із печаткою» під час свого ходу «Відправити агента», ви використовуєте властивість персня з печаткою (з відповідним символом) з карти вашого лідера.

 **«Піднесення»** — цей символ зображений у правому нижньому куті всіх карт із цього доповнення. Це суто довідковий символ.

 **Піщаний хробак.** Нічого не робить, якщо на цю мить Зона конфлікту захищена Оборонною стіною. В іншому разі гравець може викликати й розгорнути 1 піщаного хробака (узяти його з загального запасу й розмістити у своєму квадранті Зони конфлікту).

 **Придбання.** Деякі карти мають спеціальну комірку придбання, зображену під їхньою ціною. Ви можете один раз застосувати ефект цієї комірки в момент придбання карти (але не потім, коли гратимете її з руки).

 **Ресурси: солярії, прянощі, вода.** Коли ви отримуєте ресурс або сплачуєте ним ціну, то берете його із загального запасу чи повертаєте його туди (цифра на символі ресурсу означає його кількість).

 **Символ бою.** Перемігши в конфлікті й поклавши у свій запас карту конфлікту, перевірте, чи маєте ви у своєму запасі іншу карту з таким же символом бою (крис-ніж, пустельна миша або орнітоптер). Якщо маєте, то переверніть відповідну пару карт долілиць і здобудьте 1 переможне очко.

 Наприкінці гри цей **універсальний символ бою** замінює будь-який із трьох символів бою, допомагаючи утворювати потрібні пари символів. Переверніть відповідну пару карт долілиць і здобудьте 1 переможне очко.

 **Скинути** зі своєї руки будь-яку карту. Отримавши можливість скинути карту завдяки цьому символу чи в будь-якому іншому випадку, ви не можете скинути карту інтриги, якщо не вказано інакше.

Союз — ви можете застосовувати цей ефект лише тоді, коли маєте жетон союзу зображеної фракції (у цьому прикладі — союз із Гільдією Лоцманів).

У грі — карти, які ви граєте під час своїх ходів (відправляючи агентів чи розкриваючи карти), залишаються лежати горілиць та перебувають у грі, поки ви не заберете їх наприкінці вашого ходу «Розкрити карти» (якщо перед тим ви їх не знищите).

 **Узяти карту** зі своєї колоди. Якщо ваша колода порожня, перетасуйте свій скид, щоб сформувати нову колоду, а потім добирайте карти.

 **Узяти карту інтриги** з колоди інтриг. Зберігайте її долілиць, поки не зіграєте. Ви можете подивитися на неї будь-коли.

 **Украсти карту інтриги.** Кожен суперник, що має 4 чи більше карт інтриг, повинен віддати вам одну з них (вибравши її навмання).

 **Шпигун.** Розмістіть 1 шпигуна: візьміть його з вашого запасу й розмістіть у вільному спостережному пункті на полі. (Деякі ефекти обмежують розміщення. Наприклад:  на  означає, що спостережний пункт повинен бути з'єднаний з локацією  на ігровому полі.) Якщо ви не маєте шпигунів, то можете спершу відкликати одного зі своїх шпигунів без застосування ефекту.