

ПРЯНОСТЬ ДОЛЖНА ПОСТУПАТЬ

ДЮНІА

ВОЙНА, ДИПЛОМАТИЯ И ПРЕДАТЕЛЬСТВО



КООАМ
И РИЧЕЗ



ДОПОЛНЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

Сразу скажем, что в событиях первой части саги о Дюне корпорация КООАМ и Дом Ричезов не принимали заметного участия.

Однако наша игра — о том, что могло бы случиться, и в теории эти две фракции могли повлиять на баланс сил. Ричезы управляли Дюной до передачи планеты Харконненам, а Дома-акционеры КООАМ всегда пытались ограничить власть Императора.

Итак, в борьбу за контроль над Арракисом включаются 2 новые фракции. Что, если бы Дом Ричезов, знаменитый уникальными технологиями, вмешался в ход событий? Что, если бы корпорация КООАМ использовала свои активы, чтобы собрать армию и напрямую влиять на добычу Пряности? Преимущества Дома Ричезов и КООАМ позволят создать ещё больше уникальных ситуаций на вашем игровом столе!

Команда разработчиков Future Pastimes

ФРАКЦИИ

Дом Ричезов, равно как и иксианцы, известен во всей галактике благодаря технологиям, изобретениям и открытиям. Но не всегда всё было гладко: граф Ильбан Ричез принял много неудачных экономических решений, растеряв значительную часть семейных активов. После изгнания с Дюны семейству Ричезов приходится продавать патенты, чтобы удержаться на плаву и не выйти окончательно из большой игры.

Корпорация **«Комбайн Оннет Обер Адвансер Меркантайлс»**, или просто **КООАМ**, контролирует торговлю в галактическом масштабе — а значит, заинтересована в Пряности как самом важном ресурсе для всей Империи. КООАМ предпочитает действовать дипломатически и политически, всегда стремясь к увеличению своей прибыли. Великие Дома не зря вкладывают в КООАМ: они получают приличные дивиденды, а сама корпорация развивается и растёт.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

РАЗРАБОТЧИКИ СТУДИИ FUTURE PASTIMES:

Билл Эбери, Джек Киттредж, Грег Олотка,
Питер Олотка, Джек Рида

ПРОИЗВОДСТВО:

Питер Симунович
Джон-Пол Бризиготти

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ:

Тейлору Эми, Иэну Аллену, Берки Аслану, Джону Арнольду, Дилану Блатту, Биллу Дайеру, Рэю Фарреллу, Бену Финкелу, Джорджу Гамильтону, Уильяму Ханнерсу, Чарльзу Хильдебрандту, Брэду Джонсону, Яну Пирсону, Маркусу Портеру, Амиру Раубфогелю, Эрику Робинсону, Крису Россу, Зевону Скоццо, Гаррисону Уоттсу, Эндрю Ву

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН:

Кейси Дэвис

СПАСИБО КОМАНДЕ

BATTLEFRONT STUDIOS:
Крису Таунли, Робу Блансу,
Филу Йетсу

ИЛЛЮСТРАЦИИ:

Сольвейг Рида

ТЕХНИЧЕСКИЕ КОНСУЛЬТАЦИИ:

Брайан Герберт, Кевин Дж. Андерсон,
Байрон Мерритт

ПРОДЮСЕР ОТ GENUINE ENTERTAINMENT:

Джо ЛеФави



КООАМ

Корпорация КООАМ предпочитает закулисные игры. Она почти никогда открыто не вмешивается в политику, но при этом стоит за всеми экономическими процессами в Империи. КООАМ возглавляет ур-директор Малина Ару.

ЛИДЕРЫ



Ур-директор Малина Ару



Франкес Ару



Леди Джелма



Раджив Лондин



Герцог Верден



Виконт Тула



Аудитор

В усложнённом режиме
у КООАМ появляется
дополнительный лидер —
аудитор.



Дом Ричезов

Граф Ильбан Ричез пытается вернуть былую славу своей семьи и сделать так, чтобы их технологии стали незаменимыми.

ЛИДЕРЫ



Граф Ильбан Ричез



Эйн Калимар



Леди Елена



Флинто Киннис



Халла Рунд



Талис Балт

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В этом разделе описано, как добавить компоненты дополнения «КООАМ и Ричез» в игру «Дюна. Война, дипломатия и предательство».

Перед подготовкой к игре проделайте следующее:

2 новых набора фракций: добавьте их к остальным.

ПРИМЕЧАНИЕ: 
карты из этого дополнения помечены особым символом, чтобы вы могли отличить их от карт из базовой игры.

Состав набора фракции:

1 ширма фракции
1 лист фракции
1 маркер игрока
5 больших жетонов лидеров
20 малых жетонов отрядов
1 карта союза

У Дома Ричезов также есть 3 жетона не-поля.

У КООАМ есть 1 жетон инфляции.

11 карт предателей: добавьте эти карты в колоду предателей. Помните, что перед игрой из колоды нужно убрать карты лидеров фракций, не участвующих в игре.

2 карты предсказаний: добавьте эти карты в колоду предсказаний Бене Гессерит.

14 карт навыков лидеров: используйте вариант игры с навыками лидеров, как описано далее, или уберите их в коробку.

6 карт крепостей: используйте вариант игры с картами крепостей, как описано далее, или уберите их в коробку.

2 карты уловок: это варианты карт «Яд в зубе» и «Удар артиллерии», которые вы можете добавить либо вместо аналогичных карт из дополнения «Иксианцы и Тлейлаксу», либо просто замешать их в колоду уловок.

2 обновлённые карты «Карама»: используйте их вместо карт «Карама» из базовой игры.

ДОБАВЛЕНИЯ К УСЛОЖНЁННУМУ РЕЖИМУ

НОВЫЕ ЭФФЕКТЫ КАРТЫ «КАРАМА»:

КООАМ. Вы можете сбросить любое количество карт уловок из руки, включая бесполезные карты, чтобы получить по 3 Пряности за каждую.

Дом Ричезов. Вы можете в любое время потратить 3 Пряности, чтобы купить 1 из карт уловок Ричезов (выберите втайне от других игроков).

ПОЯСНЕНИЕ К ПРАВИЛАМ

Игроки не могут изучать карты в сбросе. Исключение: эффекты некоторых карт, например «Нуль-энтропийный контейнер».

ОПИСАНИЕ ФРАКЦИЙ

ДОМ РИЧЕЗОВ

Граф Ильбан Ричез пытается вернуть былую славу своей семье и сделать так, чтобы их технологии стали незаменимыми.

СТРАТЕГИЯ: у Дома Ричезов в начале игры не так много Пряности и совсем нет отрядов на планете. Другим фракциям интересны ваши технологии (как для того, чтобы ими пользоваться, так и для того, чтобы они не достались противникам), а вам интересно их продать. Продажа карт для вас — единственный источник дохода до тех пор, пока вы не накопите средства для высадки на планету. При этом старайтесь запоминать, кто и что покупает, ведь эти карты могут быть использованы против вас. Наконец, жетоны не-поля позволяют вам не только дешевле высаживать свои отряды, но и держать противника в неведении относительно их числа.

ПРАВИЛА ФРАКЦИИ

НАЧАЛО ИГРЫ: 20 отрядов в резерве (вне планеты).

Начальная Пряность — 5.

У вас есть 10 особых карт уловок, помеченных символом вашей фракции. Они не считаются частью вашей руки.

Также у вас есть 3 жетона не-поля со значениями 0, 3 и 5.

БЕСПЛАТНОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 2 отряда.



ПРЕИМУЩЕСТВА

Дом Ричезов владеет уникальными технологиями.

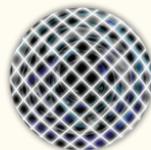
АУКЦИОН: после проверки лимита карт уловок вы должны объявить (до преимущества Иксианцев), когда состоится аукцион за карту уловки Ричезов — сейчас или в конце фазы. Независимо от этого дилер выкладывает на 1 карту уловки меньше. Непосредственно перед этим аукционом вы выбираете тип особого аукциона (см. ниже) и карту из своего запаса (её вы выставляете на аукцион в открытую). Победившую ставку вы забираете себе. Когда вы покупаете карты, Пряность забирает Император (если эта фракция участвует в игре, иначе платите в хранилище). Ваши карты попадают в сброс вместе с остальными, но их нельзя приобрести с помощью карты «Карама».

Одна Назовите направление — по или против часовой стрелки.

ставка Начиная с игрока, который следует за вами в этом направлении, игроки, способные участвовать в аукционе, по очереди делают только 1 ставку. Каждый участник должен сделать более высокую ставку или спасовать. Последнее слово остаётся за вами — можете либо перебить наибольшую ставку, либо спасовать. Если пасуют все остальные игроки, вы можете взять карту бесплатно или убрать её из игры.

Закрытый аукцион Все игроки, способные участвовать в аукционе, зажимают в кулаке любое количество доступной им Пряности (можно поставить 0 Пряности). Одновременно раскройте ставки. Игрок с наибольшей ставкой забирает карту (при ничьей забирает тот, кто в раунде ходит раньше). Если все игроки поставили 0 Пряности, вы можете взять карту бесплатно или убрать её из игры.

НЕ-ПОЛЕ: подобным образом называют технологии, используемые для маскировки. Вместо высадки отрядов по обычным правилам вы можете оплатить высадку 1 отряда, но поместить на территорию жетон не-поля лицевой стороной вниз, а не отряд. Другие игроки не знают, какое значение на этом жетоне; считается, что на его месте 1 отряд.



ЖЕТОН
НЕ-ПОЛЯ

В любой момент перед началом фазы боя вы можете перевернуть жетон не-поля и разместить вместо него указанное количество отрядов из резерва (или меньше при их нехватке). Вы можете перебрасывать такие жетоны так же, как обычные отряды. Если жетон не-поля становится жертвой бури или червя, вы должны перевернуть его и потерять столько отрядов, сколько указано на жетоне (переместите их из резерва в аксолотль-баки).

На планете может находиться только 1 жетон не-поля. Вы не можете использовать один и тот же жетон 2 раза подряд (для себя или союзника). Чтобы не запутаться, храните использованный жетон не-поля лицевой стороной вверх перед своей ширмой, пока не поместите другой.

Если вы участвуете в бою на территории, где есть ваш неперевёрнутый жетон не-поля, вы обязаны перевернуть его при раскрытии своего боевого плана (сразу разместите вместо него указанное количество отрядов из резерва или меньше при их нехватке). Если вы вступили в бой с Домом Атрейдесов или его союзником и на территории есть жетон не-поля, противник не может узнать значение на вашем диске боя.

СОЮЗ

Вы можете предложить союзнику высадить его отряды из резерва вне планеты с помощью жетона не-поля в вашем резерве, но жетон нужно перевернуть сразу же при размещении. Если при этом на поле уже был такой жетон, сначала переверните его и замените соответствующим количеством отрядов.

Также вы можете в любой момент передать союзнику карту уловки Ричезов из своей руки (если союзник не достиг лимита карт уловок в руке).

УСЛОЖНЁННЫЙ РЕЖИМ

ЧЁРНЫЙ РЫНОК: в начале фазы аукциона, до применения любых эффектов, у вас есть возможность выложить на аукцион 1 из карт уловок из руки лицевой стороной вниз. Вы вправе оставить в тайне, что это за карта, а если решите озвучить, то можете как сказать правду, так и соврать (Дом Атрейдесов может изучить эту карту и распорядиться этой информацией на своё усмотрение). Вы также выбираете тип аукциона: обычный или 1 из 2 особых. При особом аукционе правила лимита карт уловок сохраняются. Если никто не делает ставку на вашу карту, вы возвращаете её в руку и аукцион продолжается. Если же её купят, на аукцион необходимо выложить на 1 карту меньше. Пряность за вашу карту получаете вы. Вашу карту нельзя купить с помощью карты «Карама». Если вы выбираете обычный тип аукциона, то ставки делаются в порядке очерёдности хода игроков.

ОСОБОЕ УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ ФРИМЕНОВ: Дом Ричезов считается одной из фракций, отрядов которой не должно быть в *счетче Туэка*, чтобы сработало особое условие победы Фрименов.

КООАМ

Корпорация КООАМ предпочитает закулисные игры. Она почти никогда открыто не вмешивается в политику, но при этом стоит за всеми экономическими процессами в Империи.

СТРАТЕГИЯ: у вас слабые лидеры, но хороший доход, поэтому постарайтесь набрать внушительный арсенал карт уловок. В начале игры у вас нет отрядов на планете. Помните, что лучше высадить сразу большую армию. Учитывая, что вы получаете Пряность в каждой фазе субсидий КООАМ и даже можете удвоить её поступление в ключевой момент, вам хватит Пряности и на покупку карт, и на высадку, и на восстановление отрядов. Особенно если другие фракции не будут злоупотреблять вашими субсидиями!

ПРАВИЛА ФРАКЦИИ

НАЧАЛО ИГРЫ: 20 отрядов в резерве (вне планеты). Начальная Пряность — 2.

БЕСПЛАТНОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ: нет.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Вы манипулируете игровой экономикой.

СУБСИДИИ: каждый раунд в фазе субсидий КООАМ, до того как игроки получат субсидии, вы берёте из хранилища по 2 Пряности за каждого участника в игре. При этом, когда игрок берёт субсидию, он берёт эту Пряность у вас.

УЛОВКИ: ваш лимит уловок — 5 карт, а не 4. В конце любой фазы раунда вы можете сбросить повторяющиеся карты и получить 3 Пряности за каждую (например, если у вас 2 карты «Ядоискатель», вы можете показать их и сбросить дубликат). Также вы можете сбрасывать бесполезные карты, чтобы получать 2 Пряности за каждую. Более того, для вас бесполезные карты обладают уникальными небоевыми эффектами:

Балисет: отмените переброску отрядов 1 противника на территорию, где есть ваши отряды. Высадку отменить нельзя.

Кул вахад: когда другой игрок пытается разыграть карту «Карама», заблокируйте ему эту возможность до конца текущей фазы.

Кулон: в фазе высадки и переброски перебросьте свои отряды на 1 дополнительную территорию.

Ла, ла, ла: когда другой игрок хочет бесплатно восстановить свои отряды в фазе восстановления, заблокируйте ему эту возможность до конца текущей фазы.

Плащ-джубба: отмените потерю ваших отрядов на 1 территории при передвижении маркера бури.

Полёт на Гамонт: в фазе итогов уберите 1 отряд другого игрока с поля в его резерв.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ: в фазе восстановления вы не восстанавливаете отряды бесплатно, но можете восстановить любое их количество за Пряность, причём для вас каждый отряд стоит 1 Пряность.

ИНФЛЯЦИЯ: в фазе итогов вы можете положить жетон инфляции на деление фазы субсидий КООАМ на шкале фаз любой стороной вверх на ваш выбор: «удвоение» или «отмена». В следующем раунде все субсидии либо удваиваются, либо отменяются (включая Пряность, которую вы получаете в начале фазы). Это действует даже для Бене Гессерит в усложнённом режиме. В следующей фазе итогов переверните жетон на другую сторону. Если он уже был перевёрнут, уберите его из игры. Когда жетон инфляции лежит стороной «удвоение» вверх, игроки не имеют права подкупать друг друга.

СОЮЗ

1 раз в раунд в конце любой фазы вы можете обсудить и обменяться с союзником картами уловок (вы отдаёте 1 и получаете 1 взамен). Также вы можете оплачивать отряды союзника в бою.

УСЛОЖНЁННЫЙ РЕЖИМ

АУДИТОР КООАМ: в начале игры возьмите жетон лидера своей фракции «Аудитор» и замешайте его карту предателя в колоду предателей. Если вы используете Аудитора в бою, вы можете провести аудит: изучить 2 случайные карты уловок в руке противника (не считая тех, что были разыграны), если аудитор выжил в бою, или 1 карту, если он погиб. Противник может заплатить вам по 1 Пряности за карту, чтобы отменить аудит. Вы можете восстановить Аудитора как 1 разрешённого лидера в раунд, как если бы все ваши лидеры были в аксолотль-баках. Аудитор не может быть ххолой для Тлейлаксу и не может быть захвачен Домом Харконненов. Также Аудитору нельзя назначить карту навыка лидера.

ОТРЯДЫ: каждый раз, когда другой игрок оплачивает Пряностью свои отряды в бою, половину этой Пряности забираете вы (с округлением вниз). Сами вы платите в хранилище. Если игрок победил в бою с помощью карты предателя, он не платит Пряность за отряды, а значит КООАМ её не получает.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Вы можете добавить в партию следующие новые элементы: карты навыков лидеров и карты крепостей (вместе или по отдельности). При этом неважно, сколько игроков и какие фракции участвуют в партии.

КАРТЫ НАВЫКОВ ЛИДЕРОВ

Эти карты дают дополнительные игровые возможности 1 из ваших лидеров. Если вы решаете их использовать, при подготовке к игре, после того как Иксианцы, если они есть в игре, воспользуются своим преимуществом и все игроки получат карты уловок, раздайте каждому игроку по 2 карты из колоды навыков лидеров. Каждый

игрок оставляет себе 1 карту, а другую замешивает обратно в колоду, не показывая остальным.

Положите карту навыка лидера лицевой стороной вверх перед ширмой, затем положите рядом с ней жетон 1 из ваших лидеров также лицевой стороной вверх. Пока этот лидер жив, он обладает навыком, описанным на карте. Затем завершите подготовку к игре.

Пока выбранный вами лидер жив, а карта лежит лицевой стороной вверх, навык лидера действует постоянно. Когда этот лидер участвует в бою, применяется боевая часть навыка, если лидер не погиб в этом бою. Навык лидера всегда применяется до преимущества фракции (например, сначала навык лидера «Ментат», затем преимущество Дома Атрейдесов). Если такой лидер захвачен, вы отдаёте карту навыка захватчику. Он может использовать только боевую часть навыка и только в бою с участием этого лидера.

Когда вы выбираете лидера для участия в бою, можете оставить лидера с навыком перед ширмой или убрать его за ширму. Чтобы использовать его в бою, приложите его жетон и карту навыка к диску боя вместе с картами уловок. В таком случае верхняя часть навыка всё ещё применяется (если это уместно), а также применяется боевая часть навыка. Если вы выбрали лидера без навыка и оставили лидера с навыком за ширмой, то не действует ни одна часть навыка. Если же вы оставили лидера с навыком перед ширмой, верхняя часть навыка действует и тогда, когда в бою участвуют другие ваши лидеры.

После боя положите жетон лидера (если он выжил) и его карту навыка перед ширмой.

Если в описании навыка указано, что надо разыграть карту уловки определённого типа, она должна быть частью боевого плана, чтобы вы получили бонус навыка. Например, карту «Химия» из дополнения «Иксианцы и Тлейлаксус» можно использовать и как оружие, и как защиту; для навыка лидера «Глава ассасинов» нужно, чтобы эта карта была использована как ядовитое оружие.

Если ваш лидер с навыком погибает, замешайте карту навыка в колоду навыков лидеров. Каждый раз, когда вы восстанавливаете любого лидера и при этом у вас нет карты навыка, вы можете взять из колоды навыков 2 карты, выбрать 1 из них и положить её вместе с восстановленным лидером перед ширмой (невыбранную карту замешайте обратно в колоду навыков лидеров).

КАРТЫ КРЕПОСТЕЙ

Игрок, контролирующий крепость, получает также её карту, дающую ему то или иное преимущество. Эти карты используются **только в усложнённом режиме**. В конце каждого раунда каждый игрок, контролирующий крепость, берёт соответствующую ей карту крепости. Если у игрока есть карта крепости, но её контролирует другой игрок или не контролирует никто, владелец карты передаёт её новому владельцу или откладывает в сторону также в конце раунда. Чтобы контролировать крепость, только у вас должны быть отряды в ней (не считая советниц Бене Гессерит). В начале игры ни у одного игрока нет карт крепостей, даже если у фракции есть отряды в крепости, поскольку карты крепостей распределяются только в фазе итогов.

Предыстория

На основе произведений «Дюна: Дом Атрейдесов», «Дюна: Дом Харконненов» и «Дюна: Герцог Каладана» Брайана Герберта и Кевина Дж. Андерсона.

Уступив Арракис Дому Харконненов, а ценные контракты на хайлайнеры — иксианцам, Дом Ричезов был практически разорён. Единственной надеждой графа Ильбана Ричеза оставалась инновационная технология не-поля, но её ещё нужно было восстановить...

Тем временем лидеры КООАМ под управлением ур-директора Малины Ару вели подрывные действия против Императора. События на Дюне заставили корпорацию перейти к более агрессивной политике, которая может изменить Империю навсегда.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ ПО ДОПОЛНЕНИЮ

КООАМ

Что произойдёт, если КООАМ разыграет «Полёт на Гамонт» против Дома Ричезов на территории, где у них лежит только жетон не-поля?

Ответ: Дом Ричезов должен перевернуть жетон не-поля, выложить отряды на территорию и убрать 1 из них в резерв. Если это был жетон со значением «0», ничего убирать не нужно, а карта «Полёт на Гамонт» считается разыгранной.

В игре с жетонами технологий (из дополнения «Иксианцы и Тлейлаксу») получает ли игрок, контролирующий жетон «Производство Пряности», свой бонус, если в фазе субсидий КООАМ получает субсидию только КООАМ?

Ответ: нет. На количество Пряности, которое позволяет получить этот жетон, также не влияет эффект жетона инфляции КООАМ.

Если КООАМ использует Аудитора, и он выживает, а у противника осталась 1 карта в руке, достаточно ли заплатить 1 Пряность, чтобы отменить аудит?

Ответ: да, чтобы отменить аудит, противник КООАМ платит лишь столько Пряности, сколько карт Аудитор может изучить. Более того, если у вас несколько карт уловок в руке, вы не можете заплатить только 1 Пряность, чтобы фракция КООАМ изучила только 1 карту.

Получает ли КООАМ 1 Пряность, если другой игрок использует карту крепости Арракин?

Ответ: да, КООАМ получает половину Пряности, которую этот игрок заплатил за отряды (с округлением вниз), в том числе 1 Пряность из 2, выплачиваемых из хранилища по эффекту карты.

Если у КООАМ в руке есть карты «Ядоискатель» и «Щит-искатель», может ли этот игрок сбросить 1 из этих карт по преимуществу своей фракции?

Ответ: нет, карты должны быть именно одинаковыми. «Портативный ядоискатель» также не является дубликатом «Ядоискателя».

ДОМ РИЧЕЗОВ

Если Дом Ричезов не переворачивает жетон не-поля на территории с Пряностью, игрок собирает 2 Пряности (или 3, если имеет доступ к орнитоптерам)?

Ответ: да. Жетон не-поля считается 1 отрядом для всех эффектов, пока он не перевёрнут, даже если это жетон со значением «0».

Если союзник Иксианцев покупает карту уловки Ричезов или карту на чёрном рынке, может ли он сбросить её и взять верхнюю карту колоды уловок?

Ответ: карту уловки Ричезов — не может, а вот карту с чёрного рынка — может (даже если она окажется картой уловки Ричезов).

Получает ли Дом Харконненов бесплатную 2-ю карту из колоды уловок, когда покупает карту уловки Ричезов или карту на чёрном рынке?

Ответ: в обоих случаях — да.

Если в бою перевёрнут жетон не-поля со значением «0», нужно ли в нём участвовать? Разыгрывать лидера?

Ответ: да, бой состоится, и вы должны (если можете) разыграть лидера или «Героя момента», а также можете добавить карты уловок.

Если Дом Ричезов принимает участие в бою с жетоном не-поля, может ли он выставить на диске боя больше отрядов, чем есть у него в резерве?

Ответ: нет.

Активирует ли высадка отрядов с использованием жетона не-поля жетон технологии «Хайланеры»?

Ответ: да, кроме случаев, когда Дом Ричезов использует жетон не-поля, чтобы высадить на планету отряды Гильдии Космогации в качестве её союзника.

Можно ли разыграть карту «Сок сафо» во время аукциона особого типа Дома Ричезов «Одна ставка», чтобы ходить последним?

Ответ: да.

Если Дом Ричезов высаживает отряды союзника с помощью жетона не-поля, должен ли кто-то платить за это Пряность?

Ответ: да, как за 1 отряд, то есть 1 Пряность, если отряды высаживаются в крепость, и 2 Пряности, если на территорию другого типа. Оплатить эту стоимость может как Дом Ричезов, так и союзник (Пряность уходит Гильдии Космогации или в хранилище, если эта фракция не участвует в игре).

Могут ли Иксианцы использовать преимущество «Технология» по отношению к карте уловки Ричезов или карте с чёрного рынка?

Ответ: нет.

Как сочетаются особые правила аукциона для Дома Ричезов и Иксианцев?

Ответ: если Дом Ричезов решает провести свой аукцион первым, его преимущество действует раньше, чем преимущество Иксианцев. Если Дом Ричезов решает провести свой аукцион последним, он выставляет на аукцион карту от себя по окончании аукциона за обычные карты. В обоих случаях Иксианцы берут на 1 карту меньше за каждую карту, которую Дом Ричезов выставляет на аукцион в этом раунде (карта уловки Ричезов и карта с чёрного рынка). Иксианцы всё ещё берут на 1 карту больше, чем обычное количество карт уловок на аукционе, возвращая 1 карту в колоду.

Если КООАМ и Тлейлаксу состоят в союзе, могут ли Тлейлаксу позволить КООАМ восстанавливать отряды за половину стоимости?

Ответ: да, но помните, что сумма округляется вверх.

КАРТЫ НАВЫКОВ ЛИДЕРОВ

Можно ли использовать в бою лидера с навыком «Ментат» после применения им верхней части навыка?

Ответ: да. Верхняя часть навыка применяется до составления боевых планов, поэтому вы можете применить её и убрать связанного с этой картой лидера за ширму (и, если захотите, использовать его в бою).

Копирует ли лидер Тлейлаксу Зоал бонус, который лидер получает от карты навыка «Ментат» или «Оружейник Дома Гинац»?

Ответ: нет. Зоал копирует только боевую силу лидера, а бонус навыка лидера или Квисатц Хадераха не учитывает.

Если игрок за Тлейлаксу берёт гхолу фракции, у которой нет карты навыка лидера, берёт ли этот игрок 2 карты из колоды навыков лидеров, чтобы выбрать 1 для гхолы?

Ответ: нет, это может делать только игрок, не имеющий карт навыков лидеров и только что восстановивший своего лидера.

Если у Дома Ричезов есть карта навыка лидера «Контрабандист» и этот игрок осуществляет высадку с помощью жетона не-поля, может ли он высадить ёщё 1 отряд бесплатно?

Ответ: да, но только на незанятую территорию.

Если Дом Харконненов захватил лидера с навыком, может ли он использовать этот навык?

Ответ: может, но только боевую часть навыка и только если использует этого лидера в бою (это касается и карты навыка лидера «Ментат»). Дом Харконненов не может использовать верхнюю часть навыка (например, верхняя часть навыка «Хранитель Пряности» не работает, пока лидер не используется в бою, но его боевая часть работает, когда используется).

Можно ли получить 1 Пряность по эффекту навыка «Хранитель Пряности», если другой игрок тратит 4 или более Пряности в фазе восстановления?

Ответ: да, если он оплачивает эту Пряность в хранилище.

Если у Тлейлаксу есть навык «Рихани-десифровщик» и этот игрок получает карту предателя, она считается предателем или лицеделом?

Ответ: эта карта считается лицеделом, но может заменить только нераскрытое лицедела.

КАРТЫ КРЕПОСТЕЙ

Если играющий за Бене Гессерит переворачивает отряды в крепости на сторону советницы, теряет ли он карту этой крепости сразу?

Ответ: нет, он теряет её только в фазе итогов (передаёт игроку, у которого там есть отряды, или откладывает в сторону, если там больше никого нет).

ДЕЙСТВИЕ КАРТЫ «КАРАМА» НА СЛЕДУЮЩИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА ФРАКЦИЙ:

КООАМ

Субсидии: КООАМ не берёт Пряность из хранилища за каждую фракцию, а другие фракции берут субсидии КООАМ из хранилища, при этом сама КООАМ может взять субсидии, тоже из хранилища.

Уловки: игрок не может сбрасывать дубликаты карт и бесполезные карты за Пряность, а также не может применять эффекты бесполезных карт.

Восстановление: устанавливает лимит в 3 отряда (или 5, если позволяет Тлейлаксу), стоимость — 2 Пряности за каждый.

Инфляция: предотвращает выкладывание жетона инфляции в фазе итогов (но не может предотвратить переворот жетона, если он был выложен в предыдущем раунде).

Отряды: в 1 из боёв КООАМ не получает Пряность, которую противник(и) тратит(-ят) на оплату отрядов.

Аудитор КООАМ: блокирует аудит.

ДОМ РИЧЕЗОВ

Аукцион: запрещает выставление на аукцион карты уловки Ричезов (для этого разыграйте «Караму» в начале фазы аукциона).

Не-поле: 1 раз блокирует использование жетона не-поля для высадки отрядов.

Чёрный рынок: запрещает выставление карты из руки на аукцион.

www.GF9GAMES.com



museumofsciencefiction.org

Game Design © Gale Force Nine 2023.

DUNE © 2023 Legendary. Все права защищены.

Gale Force Nine is a Battlefront Group Company

В сотрудничестве с музеем
Научной Фантастики