ДЮНА

ИМПЕРИЯ
ВОССТАНИЕ



Арракис. Дюна. Планета Пустыни. Именно здесь добывается самый ценный ресурс во Вселенной — Пряность. Император Шаддам Коррино IV назначил Дом Атрейдесов управлять Дюной, но это была ловушка: он уничтожил конкурентов с помощью Дома Харконненов и вернул им власть над планетой.

Но вскоре среди фременов появляется загадочный воин и мессия — Муад'Диб, бросающий вызов Императору и его союзникам. Конфликт разгорается с новой силой, втягивая всё больше участников — от контрабандистов до сестёр Бене Гессерит. Любой может сыграть решающую роль в определении судьбы Империи. Но одно остаётся неизменным…

Кто контролирует Пряность — контролирует Вселенную.

Устройство Империи

«Дюна. Империя. Восстание» — настольная игра с размещением рабочих и построением собственной колоды. Игра основана на культовой книжной серии «Дюна» Фрэнка Герберта, Брайана Герберта и Кевина Дж. Андерсона, а образы персонажей взяты из одноимённых фильмов Дени Вильнёва.

Примечание: в составе игры есть лидеры из разных Великих Домов. Если вы хотите, чтобы ваша партия оставалась близкой к духу оригинала, не используйте нескольких лидеров из одного Дома. Если же вы допускаете нетривиальные сценарии, используйте любые сочетания лидеров.

На этой странице рассказывается не про саму игру, а про её вселенную. Вы можете пропустить этот раздел. Если же продолжите читать, то узнаете, что представляет собой игровое поле и как взаимосвязаны различные персонажи и элементы игры.

Император Шаддам IV из Дома Коррино твёрдой рукой правит людьми в границах Известной Вселенной.
За преданность Император готов предоставить вам финансы и своих лучших воинов — сардаукаров.

Император также председательствует в **Ландсрааде** — законодательном органе Империи, представляющем интересы могущественных Великих Домов.
Неудивительно, что за внушительную сумму солярий 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. Выполняйте их контракты за солярии — основную валюту Империи — или продавайте Пряность, чтобы получить ещё больше денег и политическое влияние.

Гильдия Космогации обладает монополией на межзвёздные путешествия.
Их громадные корабли — хайлайнеры — доставят на Дюну столь нужные вам войска и ресурсы… но оплачивать их услуги придётся самым дорогим — Пряностью.



Населённые области Дюны — стратегически важные для любых военных кампаний локации. В большинстве из них можно нанимать боевые отряды. Барьерная Стена защищает некоторые такие локации (а также Имперскую Котловину) от песчаных червей.

Орден сестёр **Бене Гессерит** известен своими интригами, махинациями и планами, уходящими на целые поколения вперёд. Зримо или незримо, они присутствуют в каждом уголке Империи.

Песчаные черви обитают в **пустыне**, где краулеры добывают Пряность — самый ценный ресурс Империи. Почувствовав приближение червя, скорее спасайтесь бегством… или же можете попробовать оседлать его с помощью крюков, если фримены научат вас этому искусству.

Фримены — грозные воины, которые как никто умеют воевать в пустыне и укрощать смертоносных песчаных червей.

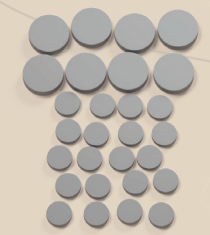
Состав игры



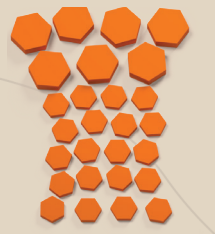
Двустороннее игровое поле



20 фишек воды



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



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



Фишки песчаных червей
4 пластиковые,
4 деревянные
(используйте любые из них или все сразу)



Жетон первого игрока



4 жетона союзов



Жетон Барьерной Стены



4 жетона крюков Подателей



18 карт резерва
8 карт *«Подготовка пути»*
10 карт *«Пряность должна поступать»*



9 планшетов лидеров
с памяткой структуры игрового хода на обороте
(включая 1 планшет только для мини-дополнения «КООАМ»*)*



44 карты интриг
(включая 4 карты только для мини-дополнения «КООАМ»*)*



Фишка Фейда
Используется при игре с лидером Фейд-Раутой Харконненом



Справочник ячеек на игровом поле



69 карт Империи
(включая 4 карты только для мини-дополнения «КООАМ»*)*



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



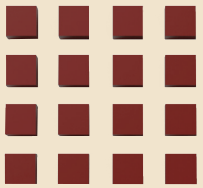
5 карт задач

Чтобы включить в игру мини-дополнение *«КООАМ»*, изучите дополнительные правила на с. 16.

Личный набор игрока



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



16 кубиков



2 диска
1 маркер победных очков
1 фишка советника



3 фишки шпионов



3 жетона контроля



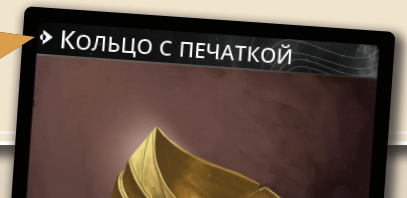
3 фишки агентов



Жетон боевой силы

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

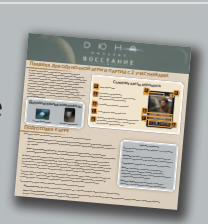
Все карты стартовой колоды отмечены таким символом





Если вы уже знакомы с игрой *«Дюна. Империя»*, ищите на страницах разделы с этим символом. В них описаны отличия между играми.

В одиночной игре и партиях с 2 участниками используются уникальные компоненты и правила, указанные в отдельном буклете.



В игре с 6 участниками используются уникальные компоненты и правила, указанные в отдельном буклете.



Подготовка к игре

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

А Положите игровое поле в центре стола (изображённой стороной вверх) и разместите на нём следующие компоненты:

А¹ Положите жетон Барьерной Стены в отмеченную область под ячейкой «Склад Пряности».



А² Положите жетон союза с соответствующим символом в каждую из отмеченных областей на треках влияния фракций (Император, Гильдия Космогации, Бене Гессерит, Фримены).



Б 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.

В Сложите следующие типы карт у любого удобного края игрового поля (если вы не включили в игру мини-дополнение *«KOOAM»*, описанное на с. 16, не выкладывайте карты с символом ●):

В¹ Перемешайте карты интриг и сложите их в колоду лицевой стороной вниз.

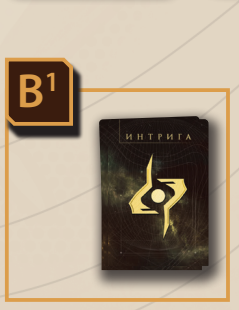
В² Перемешайте карты Империи и сложите их в колоду лицевой стороной вниз. Затем раскройте и выложите в ряд 5 карт — это будет рынок карт Империи (далее «рынок Империи»).

В³ 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. Если вы играете без мини-дополнения *«KOOAM»*, нельзя выбрать лидера Шаддама Коррино IV.

За именем лидера следуют символы, количество которых обозначает сложность игры за него: от 1 до 3. **Советуем всем игрокам в первой партии** выбрать лидеров с 1 символом.







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.

Для партии с 2 или 6 участниками и одиночной игры требуются дополнительные шаги подготовки. Они изложены в отдельных буклетах.

В³





Е¹ **Каждый игрок получает 1 фишку воды** в личный запас.

Е² Сложите остальные фишки воды, а также фишки соляриев, Пряности и песчаных червей (любые из них или все сразу) в общий запас. Они считаются неограниченными: если фишки какого-либо типа закончатся, используйте любую подходящую замену. Также положите в общий запас 4 жетона крюков Подателей.

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

Ж¹ Положите 2 свои фишки агентов на планшет лидера. Свою третью фишку агента положите рядом с игровым полем — это оружейник.

Ж² Положите 1 из 2 своих дисков на трек победных очков: на деление «1» в партии с 4 игроками или «0» в любой другой партии.

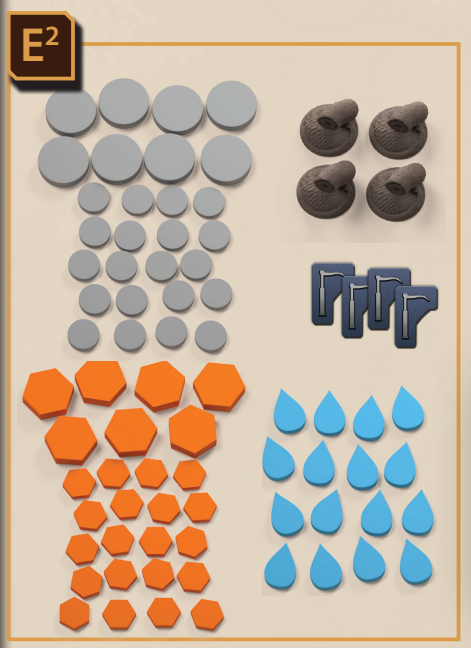
Ж³ Положите свой жетон боевой силы указанной справа стороной вверх на деление «0» трека боевой силы.

Ж⁴ Положите по 1 кубику своего цвета в ячейки под треками влияния каждой из 4 фракций.

Ж⁵ Остальные 12 кубиков — это ваши боевые отряды (далее — «отряды»). Положите 3 из них в 1 из 4 круглых областей на игровом поле (каждый игрок выбирает ближайшую к себе) — это ваш гарнизон.

Ж⁶ Сложите остальные компоненты в личный запас, видимый для всех игроков.

Е²



Е¹, Ж⁶



Д



Г, Ж¹



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

З На некоторых картах задач есть отметки для 1–3 игроков или 4/6 игроков. Уберите в коробку карты, не соответствующие количеству игроков в партии, а остальные перемешайте.

Каждый игрок берёт 1 случайную карту задачи и кладёт её лицевой стороной вверх в личный запас. Игрок, получивший карту с изображением жетона первого игрока, берёт этот жетон.



Этап А: в этой игре нет фишки ментата, но есть жетон Барьерной Стены и специальная область для него. Этап В³: в этой игре нет карт *«Свёрнутое пространство»* и *«Связные Арракиса»*.
Этап Е²: добавьте в общий запас фишки песчаных червей и жетоны крюков Подателей.
Этап Ж: каждый игрок добавляет в личный запас все фишки шпионов своего цвета.
Этап З: игроки берут карты задач, по которым определяется первый игрок.

Об игре

Цель игры

Вы — лидер одного из Великих Домов Ландсраада (или другая влиятельная фигура галактической Империи). Побеждайте противников в сражениях, зарабатывайте политическое влияние и формируйте союзы с 4 фракциями Империи. Ваши успехи 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 1 из 2 условий: у 1 из игроков 10 или более ПО; в колоде конфликта больше нет карт. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество ПО.

Лидеры

Каждый лидер обладает 2 уникальными способностями:

Способность 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»* для отправки агента.



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, которые сделают вашу колоду уникальной и определят 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 2 фишками агентов (в ходе партии вы сможете получить 3-го). Вы отправляете агентов в ячейки игрового поля с разными целями: получить ресурсы, потратить ресурсы ради нужного эффекта и многое другое. Подробнее об этом — в разделе «Ход игрока. Отправка агента» (см. с. 9–11), а также 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.



В *«Восстании»* нет фишки ментата.

Фракции

В игре *«Дюна. Империя. Восстание»* представлены 4 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 1 своим кубиком в ячейке под треком 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 треку влияния этой фракции.

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

Достигнув 4-го деления на треке 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 треке влияния этой фракции, он забирает этот жетон и получает 1 ПО, а игрок, у которого забрали жетон, это 1 ПО теряет.

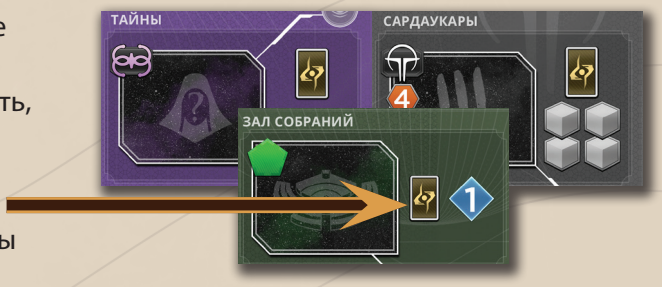


Карты интриг



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 3 ячейки, позволяющие получать карты интриг: «Тайны», «Сардаукары» и «Зал собраний». 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 **3 типов**: карты заговора, карты сражения и карты цели.

- Карты заговора можно разыграть в любой момент своего хода при отправке агента или раскрытии карт.
- Карты сражения можно разыграть только в фазе сражения.
- Карты цели можно разыграть только в конце партии.



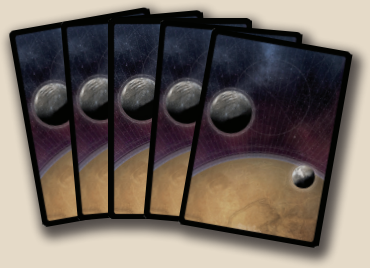
Структура раунда

Игра «*Дюна. Империя. Восстание*» разделена на раунды. Каждый раунд состоит из 5 фаз, которые проходят в следующем порядке:

1. Начало раунда
2. Ходы игроков
   Отправка агентов
   Раскрытие карт
3. Сражение
4. Податели
5. Возвращение

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 1 ходу за раз.

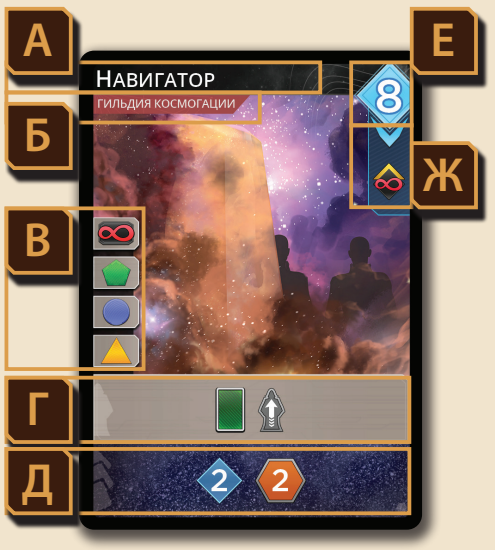
В свой ход вы можете **отправить агента** или **раскрыть карты**. Это основная фаза раунда, и она подробно расписана на следующих страницах. Как правило, вы отправляете агентов, пока у вас есть фишки агентов, а затем раскрываете карты. Однако при желании вы можете раскрыть карты, даже если у вас ещё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

В любой момент своего хода на протяжении этой фазы 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 1 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

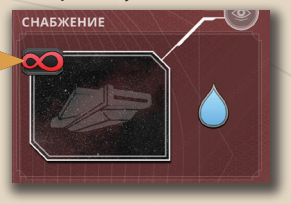
Д — Эффект раскрытия

Е — Стоимость карты (очки убеждения)

Ж — Бонус покупки
Не все карты дают бонус покупки (подробнее о таких 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 1 из символов агентов на разыгрываемой карте (шпионы позволяют обходить это правило, см. с. 11).



Вы обязаны выбрать только **1** символ агента на карте. Соответственно, с помощью 1 карты можно отправить только 1 агента.

Вы не можете отправить агента в уже занятую ячейку (шпионы позволяют обходить это правило, см. с. 11).

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

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

Если на карте нет символов агентов, её нельзя разыграть для отправки 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 2 ячейки Фременов. Чтобы отправить агента в верхнюю ячейку — «Война в пустыне», — необходимо заплатить 1 воду.

Нижняя ячейка — «Фримпакет» — не имеет стоимости.



Особые условия

Чтобы отправить агента в некоторые ячейки, у вас должно быть достаточно влияния в указанной фракции.

- **«Привилегии»:** вы должны иметь не менее 2 влияния во фракции Императора.
- **«Поставки»:** вы должны иметь не менее 2 влияния во фракции Гильдии Космогации.
- **«Сиетч Табр»:** вы должны иметь не менее 2 влияния во фракции Фременов.



На картах встречаются следующие символы агентов:

- **Император**
- **Гильдия Космогации**
- **Бене Гессерит**
- **Фримены**
- **Ландсраад**
- **Город**
- **Торговля Пряностью**
- **Шпион**



У карты *«Имперский куратор»* 2 символа агентов. Символ «Император» позволяет отправить агента в любую из 2 ячеек Императора. Символ «шпион» позволяет отправить агента в любую ячейку рядом с наблюдательным пунктом, в котором 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 1 деление вверх по треку 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 не получаете указанный эффект. Вы можете заплатить стоимость и получить такой эффект лишь 1 раз в свой ход.

Например, разыгрывая карту «Экологическая станция», *вы можете не платить 2 воды, но в таком случае вы не берёте 2 карты. При этом нельзя, например, заплатить 4 воды, чтобы взять 4 карты.*





На поле стало больше ячеек, требующих 2 влияния в той или иной фракции, а также появился новый символ агента — шпион.

Ход игрока. Отправка агента (продолжение)

Размещение боевых единиц в зоне конфликта

В начале каждого раунда раскрывается новая карта конфликта. На ней указано, какие награды могут получить игроки за участие в сражении.

Чтобы побороться за эти награды, игроки должны разместить боевые единицы в зоне конфликта. Есть 2 типа боевых единиц: отряды (кубики) и песчаные черви (фишки).

> В дополнении *«Расцвет иксианцев»* появляется третий тип боевых единиц — дредноуты.

Когда вы применяете эффект с символом кубика, изображённым на карте или в ячейке на поле, вы нанимаете 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 нет отрядов, вы не можете их нанять, пока они не окажутся там снова.



Боевые единицы 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: 1 у Гильдии Космогации («Хайлайнер») и 2 у Фрименов («Война в пустыне» и «Фримпакет»).

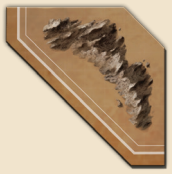


Отправляя агентов в ячейки конфликта, вы можете размещать боевые единицы в зоне конфликта — это область на поле, окружённая гарнизонами. Вы можете разместить **все боевые единицы**, нанятые вами в этом ходу (благодаря эффектам ячейки и карты), или же **часть из них**, а также **до 2** боевых единиц из своего гарнизона. Боевые единицы, которые вы нанимаете, но не размещаете в зоне конфликта, попадают в гарнизон. Обратите внимание, что зона конфликта разделена на 4 области. Размещайте боевые единицы в области, примыкающей к вашему гарнизону.

Когда вы применяете эффект с символом песчаного червя, вы сразу размещаете его фишку в зоне конфликта (фишки песчаных червей не могут находиться в гарнизоне). У этого эффекта есть 2 ограничения:



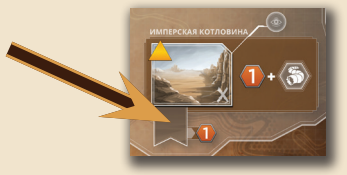
Во-первых, чаще всего для размещения песчаного червя нужно, чтобы в вашем гарнизоне находился жетон крюка Подателя (его можно получить в ячейке «Сиетч Табр»).



Во-вторых, песчаного червя нельзя разместить, если конфликт разгорается в локации, защищённой Барьерной Стеной (см. раздел «Бонусы контроля и Барьерная Стена»).

Бонусы контроля и Барьерная Стена

Некоторые карты конфликта (см. раздел «Фаза 3. Сражение», с. 14) позволяют игроку получить контроль над 1 из 3 ячеек игрового поля: «Арракин», «Склад 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 «Склада Пряности» этот бонус — 1 солярий, для «Имперской котловины» — 1 Пряность.

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

Эти 3 локации защищены от песчаных бурь и червей Барьерной Стеной, представленной в виде жетона. Пока этот жетон находится на поле, никто не может размещать песчаных червей в зоне конфликта, если сражение происходит за контроль над этими локациями. Но Барьерную Стену можно пробить!



Когда вы применяете эффект с символом «подрыв Барьерной Стены», вы *можете* убрать жетон Барьерной Стены с поля. Он убирается в коробку до конца партии! С этого момента песчаные черви могут участвовать в *любом* сражении.



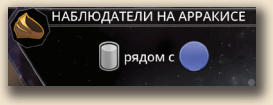
Новые боевые единицы — песчаные черви (см. слева). От них защищает Барьерная Стена, которую можно взорвать (см. выше).

Шпионы

На поле есть **наблюдательные пункты**, в которые игроки могут отправлять шпионов. Наблюдательные пункты связаны с 1 или несколькими ячейками.



Когда вы применяете эффект с символом шпиона, вы можете поместить свою фишку шпиона в незанятый наблюдательный пункт. Если при отправке шпиона в вашем запасе их нет, вы можете сначала вернуть своего шпиона из наблюдательного пункта без применения какого-либо эффекта.



Некоторые эффекты позволяют отправить шпиона только в наблюдательный пункт рядом с ячейкой определённого типа (пример справа: эффект на планшете лидера леди Марго Фенринг). Если это условие не выполняется, вы не можете отправить шпиона с помощью такого эффекта.

Когда вы применяете эффект с символом «возвращение шпиона», вы можете вернуть любого своего шпиона из наблюдательного пункта в личный запас (как правило, это является условием применения сильного эффекта).

Шпиона также можно вернуть (без символа «возвращение шпиона»), чтобы применить **1 из 2** эффектов:

Внедрение. Вы можете вернуть своего шпиона, чтобы отправить своего агента в ячейку рядом с этим наблюдательным пунктом, даже если она занята агентом другого игрока.

Разведка. Каждый раз, когда вы отправляете агента в ячейку, вы можете вернуть своего шпиона из наблюдательного пункта рядом с этой ячейкой, чтобы взять карту из личной колоды. Это делается в момент размещения агента, перед применением всех эффектов.

Если у вас есть сразу 2 шпиона в разных наблюдательных пунктах рядом с одной и той же ячейкой, вы можете вернуть обоих шпионов, отправив агента в эту ячейку. При этом вы обязаны применить разные эффекты. Например, отправив агента в ячейку «Научная станция», рядом с которой есть 2 ваших шпиона, вы можете вернуть одного шпиона для разведки, а другого для внедрения; применить дважды разведку нельзя.

Символ агента «шпион» позволяет отправить агента в любую ячейку рядом с наблюдательным пунктом, в котором есть ваш шпион (при этом, если ячейка не занята, шпиона возвращать не нужно).



В этом разделе описан новый игровой элемент — шпионы.



Дмитрий разыгрывает карту «Дюна — Планета Пустыни», *чтобы отправить агента в «Имперскую котловину». Он берёт полагающуюся ему Пряность. Эта карта не даёт дополнительных эффектов агента.*

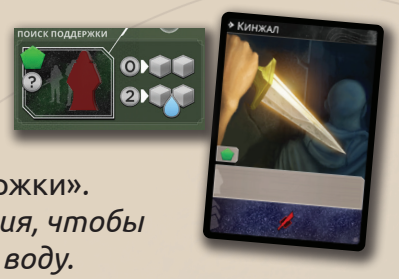
«Имперская котловина» также является ячейкой конфликта. Дмитрий не нанял новые отряды: такую возможность не даёт ни эффект карты, ни эффект ячейки. Однако у него есть 3 отряда в гарнизоне, и он решает разместить в зоне конфликта 2 отряда (максимально разрешённое количество).



Алёна разыгрывает карту «Снабженец повстанцев», *чтобы отправить агента в «Арракин». В наблюдательном пункте рядом с этой ячейкой есть её шпион, и она решает вернуть его, чтобы провести разведку и взять карту из личной колоды. Под ячейкой с прошлого раунда лежит жетон контроля Дмитрия, поэтому он сразу получает бонус — 1 солярий из общего запаса.*

Эффект ячейки позволяет Алёне нанять 1 отряд и взять 1 карту. Карта «Снабженец повстанцев» *даёт Алёне ещё 2 отряда, поскольку она вернула шпиона в свой ход.*

Алёна могла бы разместить новые отряды в гарнизоне, но «Арракин» — ячейка конфликта, и Алёна считает, что сможет победить Дмитрия в сражении. Она размещает в зоне конфликта 3 только что нанятых отряда и единственный отряд из гарнизона. Если бы в её гарнизоне было 2 отряда, она могла бы разместить оба.



Никита решает накопить силы на следующий раунд. Он разыгрывает карту «Кинжал», *чтобы отправить агента в ячейку* «Поиск поддержки». *Он решает заплатить 2 солярия, чтобы нанять 2 отряда и получить 1 воду. Это не ячейка конфликта, поэтому Никита не может разместить эти отряды в зоне конфликта и отправляет их в гарнизон.*

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 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

После раскрытия, но до сброса карт вы определяете свою боевую силу в предстоящем сражении.

Каждая боевая единица **в зоне конфликта** даёт очки боевой силы (боевые единицы в гарнизоне и личном запасе не учитываются). Каждый отряд даёт 2 очка боевой силы. Каждый песчаный червь даёт 3 очка боевой силы.



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

Чтобы вы могли участвовать в сражении, в зоне конфликта должна быть хотя бы 1 ваша боевая единица. Если в зоне конфликта не осталось ни одной вашей боевой единицы, 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 «+20» и отметьте своё положение на треке с учётом этого.

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 1 карты и делить очки из одного источника для покупки нескольких карт. Очки убеждения не копятся и не переходят в следующий раунд: все непотраченные 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 1 карту, вы можете следом сразу же купить другую, выложенную на её место (если, конечно, вам хватит очков убеждения).

В свой ход Дмитрий раскрывает карты — выкладывает перед собой лицевой стороной вверх 3 оставшиеся на руке карты: «Подготовка пути», «Снабженец повстанцев» *и* «Ударный флот».



У карты «Снабженец повстанцев» *есть эффект раскрытия: Дмитрий берёт 1 Пряность из общего запаса. Также раскрытые карты дают ему очки убеждения и боевой силы.*

В сумме у Дмитрия 3 очка убеждения. Он покупает на рынке Империи карту «Выживание в пустыне» *за 2 очка 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 Дмитрия 2 отряда в зоне конфликта — это 4 очка боевой силы. Раскрытые карты дают ещё 4 очка: 1 за «Снабженца повстанцев» *и 3 за* «Ударный флот». *Дмитрий передвигает свой жетон боевой силы на деление «8» соответствующего трека.*

Также Дмитрий решает разыграть карту заговора «Неожиданные союзники»*: он платит 2 воды, убирает с поля жетон Барьерной Стены, размещает в зоне конфликта песчаного червя и сбрасывает разыгранную карту интриги. Теперь у него 11 очков боевой силы.*

Наконец, Дмитрий сбрасывает все лежащие перед ним карты.

Ходы игроков продолжаются. Эта фаза завершится, когда Алёна и Никита раскроют карты. Дмитрий же просто ожидает фазы сражения.



Боевая сила считается теперь не отдельным этапом, а может быть подсчитана во время раскрытия, по ходу того как вы применяете эффекты раскрытия. Это сделано затем, чтобы игроки могли применять такие эффекты, как, например, способность лидера Гурни Халлека.

Фаза 3. Сражение

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

Карты сражения



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

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

Если карта сражения меняет количество боевых единиц игрока в зоне конфликта (или другим образом меняет его боевую силу), этот игрок должен сразу же передвинуть свой жетон боевой силы на треке. Помните, что, если у вас нет боевых единиц 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. Третья награда (по такому же принципу) выдаётся только в игре с 4 или 6 участниками (но может достаться игрокам в партии с 1–3 участниками, если они делят второе место). Наконец, победивший в сражении игрок берёт карту конфликта и кладёт в личный запас лицевой стороной вверх, а затем проверяет, есть ли совпадения по боевым символам (см. ниже).

Ничьи

Если несколько игроков претендуют на первое место:

- Все они получают вторую награду с карты конфликта, и никто не забирает эту карту в личный запас.
- Если в партии 3 участника или меньше, другие награды не разыгрываются. Если в партии с 4 или 6 участниками больше 2 игроков претендуют на первое место, другие награды не разыгрываются. Если же претендента только 2, остальные участники сражения соревнуются за третью награду.

Если несколько игроков претендуют на второе место, все они получают третью награду. При этом для победителя в сражении ничего не меняется: он получает награду за первое место и карту конфликта. Вторая награда не выдаётся.

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

Игроки, чья боевая сила равна 0, не участвуют в сражении и не получают никаких наград.

Значение всех символов на картах конфликта 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 треке боевой силы на деление «0». Уберите в общий запас фишки песчаных червей, которые участвовали в сражении.

Боевые символы



На картах конфликта встречаются 3 боевых символа: крис, кенгуровая мышь и орнитоптер. Когда вы побеждаете в сражении и забираете карту конфликта, вы проверяете, есть ли у вас в запасе другая карта конфликта или карта задачи с таким же боевым символом. Если такая карта есть, переверните лицевой стороной вниз обе карты и получите 1 ПО.

Удвоение награды

Если вы получили награду за участие в конфликте и при этом у вас был хотя бы 1 песчаный червь, **удвойте эту награду**. Почти любая награда может быть удвоена (кроме контроля над ячейкой и боевого символа на карте). Если награда требует оплаты, вы можете оплатить повторно и получить её во второй раз.

Если на вашей стороне был песчаный червь и вы получили эту награду, вы получите 2 влияния (2 в одной фракции или по 1 в разных), а также сможете получить 1 ПО за 3 Пряности или 2 ПО за 6 Пряности.





Боевые символы и удвоение наград повышают значимость сражений. После распределения всех прочих наград победитель получает карту конфликта и проверяет, есть ли у него другая карта с таким же символом. Песчаные черви после сражения возвращаются в общий запас.

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

У Алёны есть карта сражения «Запасной план», *и она её разыгрывает. Эта карта добавляет 3 очка боевой силы — Алёна передвигает свой жетон на деление «12» на треке боевой силы.*



Следующий игрок в очереди — Никита, но у него нет боевых единиц в зоне конфликта. Его боевая сила равна 0, и он не может ни участвовать в сражении, ни разыгрывать карты сражения.

Ход переходит к Дмитрию. Несмотря на то, что он спасовал ранее, сейчас Дмитрий имеет право разыграть карту сражения, поскольку Алёна не спасовала. Однако среди его карт интриг нет карт сражения, и поэтому он снова пасует.



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

В итоге Алёна побеждает и получает верхнюю награду с карты конфликта «Охрана Имперской котловины» — *2 Пряности, 1 отряд (из личного запаса в гарнизон) и контроль над «Имперской котловиной». Она размещает свой жетон контроля под ячейкой «Имперская котловина» на поле.*

Дмитрий получает награду за второе место, которая удваивается благодаря песчаному червю (это стало возможным из-за того, что в свой ход раскрытия он убрал жетон Барьерной Стены), — 4 воды из общего запаса и 2 отряда.

Никита не получает никаких наград, поскольку не участвовал в сражении. Однако, даже если бы он занял третье место, в партии с 3 участниками третья награда с карты конфликта не выдаётся.

Поскольку Алёна победила, она также забирает карту конфликта с боевым символом «кенгуровая мышь». Если бы у неё была ещё 1 карта с таким символом, лежащая лицевой стороной вверх, она могла бы их перевернуть и получить 1 ПО. Теперь Алёна заинтересована в том, чтобы получить ещё 1 карту конфликта с таким боевым символом.

Наконец все отряды из зоны конфликта возвращаются в личные запасы игроков, а фишка песчаного червя — в общий запас.

Фаза 4. Податели

В этой фазе в определённых ячейках игрового поля накапливается Пряность — это «Глубокая пустыня», «Имперская котловина» и «Котловина Хагга». В партии с 6 участниками есть ещё 1 такая ячейка — «Эрг Хаббанья». В каждую из этих ячеек, где нет агента, положите по 1 фишке Пряности из общего запаса — на символ Подателя или поверх фишек, накопившихся за предыдущие раунды.

В фазе ходов игроков Дмитрий отправил агента в «Имперскую котловину», поэтому в этой ячейке не появляется новая фишка Пряности. В ячейках «Котловина Хагга» и «Глубокая пустыня» агентов нет, поэтому туда нужно добавить Пряность. В ячейке «Глубокая пустыня» 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 противном случае проведите подготовку к следующему раунду:

- Игроки возвращают агентов на свои планшеты лидеров.
- Передайте жетон первого игрока следующему участнику 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 Алёне, и начинается новый раунд.

Конец игры

Прежде всего, каждый участник 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. Побеждает претендент с наибольшим значением оцениваемого параметра.

Мини-дополнение «KOOAM»

Сначала мы рекомендуем сыграть в *«Дюна. Империя. Восстание»* без этого мини-дополнения, чтобы ознакомиться с игрой. Оно вводит новый игровой элемент — контракты, за выполнение которых можно получить ресурсы.

Подготовка к игре

Проведите подготовку к игре с изменениями на следующих этапах:



А³ Перемешайте 20 жетонов контрактов, положите стопку лицевой стороной вниз в общий запас, выложите 2 жетона в отмеченные ячейки на поле (под Ландсраадом) и раскройте их, перевернув лицевой стороной вверх.

В¹ Замешайте 4 карты интриг из мини-дополнения в колоду интриг.

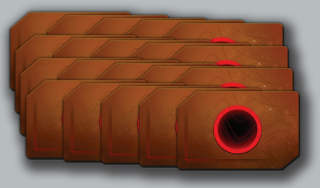
В² Замешайте 4 карты Империи из мини-дополнения в колоду Империи.

Г Помимо прочих, можно выбрать лидера Шаддама Коррино IV (это не обязательно).

Состав мини-дополнения

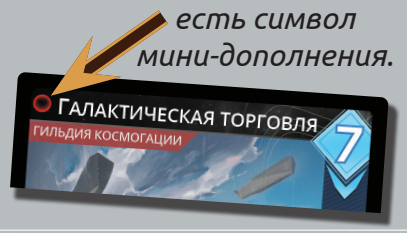


4 карты Империи
4 карты интриг
Планшет лидера Шаддама Коррино IV



20 жетонов контрактов

На картах есть символ мини-дополнения.



Эти жетоны используются только с дополнением *«Расцвет иксианцев»*
(см. ниже)



10 жетонов контрактов иксианцев

Контракты

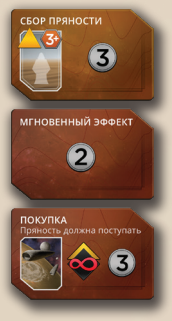


Если вы играете **без мини-дополнения** *«KOOAM»*, то, когда вы применяете эффект с символом контракта, вы просто получаете 2 солярия. Если же вы играете **с мини-дополнением**, вы берёте 1 из раскрытых жетонов контрактов и кладёте его в личный запас (при этом сразу раскройте и выложите новый жетон из стопки). Если все жетоны разобраны, этот эффект снова даёт 2 солярия.

Выполнение контрактов

Контракт — это обязательство, которое вы берёте на себя перед корпорацией KOOAM. За выполнение этих обязательств вы получаете награду.

- В большинстве контрактов указана ячейка на поле, в которую вам нужно отправить агента.
- Чтобы выполнить контракт с указанием **«Сбор Пряности»**, вам нужно отправить агента в ячейку с символом Подателя и получить в этот ход указанное на жетоне количество Пряности из любых источников.
- Контракты с указанием **«Мгновенный эффект»** выполняются в момент получения.
- Контракт с указанием **«Пряность должна поступать»** выполняется, когда вы в следующий раз покупаете одноимённую карту из резерва.



Когда вы выполняете контракт, объявите об этом, получите указанную награду и переверните жетон контракта. Эффекты некоторых карт связаны с выполненными контрактами, поэтому оставляйте эти жетоны в личном запасе.

Если вы взяли контракт, требующий отправить агента в ячейку, в которой уже есть ваш агент, он не считается выполненным, поэтому придётся осуществить необходимое уже в следующий раз. (У вас должен быть контракт в личном запасе перед отправкой вашего агента.)

Мини-дополнение *«KOOAM»* с дополнением *«Расцвет иксианцев»*

Если вы играете с дополнением *«Расцвет иксианцев»*, 1 из ячеек, в которой можно получить контракт, будет заменена. Чтобы это компенсировать, используйте дополнительно 10 жетонов контрактов иксианцев (у них отличается рубашка).



Проведите обычную подготовку с 20 жетонами контрактов. Далее перемешайте 10 жетонов контрактов иксианцев и раздайте каждому игроку по 2 жетона. Затем все участники выбирают по 1 из 2 жетонов, одновременно раскрывают их и кладут в личные запасы — это будут их **первые контракты.** Остальные жетоны контрактов иксианцев уберите в коробку.

Пояснения по эффектам

Леди Джессика. В начале игры планшет этого лидера должен быть на стороне леди Джессики (а не Преподобной Матери Джессики).

Леди Марго Фенринг и принцесса Ирулан. Вы достигаете 2 влияния во фракции, даже если «перескакиваете» с 1-го деления на 3-е за один ход. Вы достигаете 2 влияния во фракции, только когда получаете влияние, то есть *поднимаетесь* по треку (причём это можно сделать сколько угодно раз, опускаясь и снова поднимаясь на 2-е).

Покровительство Гильдии. Когда вы убираете эту карту в сброс в конце раунда, это не активирует способность сброса.

Фейд-Раута Харконнен. При подготовке положите фишку Фейда в крайнее левое деление трека обучения на планшете этого лидера. Когда она достигает крайнего правого деления, она остаётся там до конца игры и больше не даёт бонусов при активации.

Шаддам Коррино IV. Когда вы разыгрываете *«Кольцо с печаткой»*, способность «Император Известной Вселенной» начинает действовать немедленно, то есть вы не можете размещать боевые единицы в зоне конфликта до конца своего текущего хода.

Эмиссар Гильдии. Сыграв эту карту в ход отправки агента, вы обязаны сбросить карту.



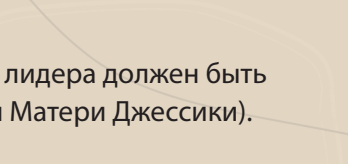
Эти пояснения касаются только компонентов *«Восстания»*. На соседней странице описано новое мини-дополнение *«КООАМ»*.

Советы по игре



Вода — редкий и ценный ресурс, необходимый для добычи Пряности. Гильдия Космогации поставляет воду в небольших количествах. Фримены тоже готовы поделиться ей, но, чтобы попасть в сиетч Табр, нужно наладить связи с этой фракцией.

Пряность — универсальный ресурс, который можно использовать для разных целей. Три фракции (Император, Гильдия Космогации, Бене Гессерит) обменивают Пряность на уникальные услуги.





Солярии (валюта Империи) можно обменять на услуги Ландсраада. Вы можете нанять оружейника (третий постоянный агент), а также получить дополнительные отряды или даже место в Высшем Совете.

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



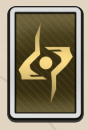


Достигнув 2 влияния во фракции, вы не только получаете ПО, но и открываете дополнительные возможности. Император, Гильдия Космогации и Фримены делают доступной новую ячейку на поле, а Бене Гессерит усиливают некоторые карты. Чтобы начать пользоваться этими возможностями, постарайтесь поскорее разблокировать их.

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 великая 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.

Заключение союза с фракцией не просто даёт вам ПО — это также не даёт получить ПО другим игрокам. Следите, чтобы вас не обогнали на треке влияния, и сами не упускайте возможности обогнать других!





Шпионы — ваш источник уверенности: внедрение позволит отправить агента в занятую ячейку, а разведка поможет найти нужную карту. Чем больше ваших шпионов на поле, тем лучше!



Песчаные черви — живое воплощение жестокой природы Арракиса, но фримены могут обучить вас управлять этой силой. На это требуется время, и к середине игры вы можете почувствовать себя отстающим от других игроков… Но, когда червь на вашей стороне, это всё компенсирует: он даёт много боевой силы и удваивает награду за участие в конфликте. Даже второе или третье место может принести вам больше наград, чем у победителя!

Совместимость с другими коробками серии *«Дюна. Империя»*

Игра *«Дюна. Империя. Восстание»* сочетается с базовой игрой и дополнениями к ней.

«Расцвет иксианцев»



- При подготовке сложите планшет КООАМ вдвое и положите так, чтобы он закрывал только правый угол поля (в Ландсрааде будут закрыты только 2 ячейки: «Зал собраний» и «Поиск поддержки»), а у вас появится новая секция КООАМ.
- На планшете КООАМ и планшете планеты Икс нет наблюдательных пунктов (поскольку это дополнение появилось раньше). **Считайте, что наблюдательный пункт есть** рядом с ячейками «Межзвёздная поставка» и «Контрабанда», и ещё 1 рядом с ячейками «Переговоры» и «Дредноут».
- Рекомендуем не добавлять карты конфликта из *«Расцвета иксианцев»*, поскольку на них нет боевых символов. Однако, если вы играете в эпическом режиме, вам понадобится ещё 1 карта конфликта уровня III (добавьте карту *«Экономическое превосходство»*).
- Способность лидера Илесы Эказ позволяет брать карты *«Свёрнутое пространство»*, которые есть только в базовой версии игры. Если этого лидера выбрал кто-то из участников, он может брать эти карты (другие игроки не могут).

«Бессмертие»



- Хотя «Научная станция» в *«Восстании»* отличается от одноимённой ячейки в базовой версии, её всё равно нужно накрыть жетоном из дополнения *«Бессмертие»*.

Базовая версия



- Рекомендуем не добавлять карты конфликта из базовой версии, поскольку на них нет боевых символов.
- Поскольку в *«Восстании»* не используется ментат, уберите из игры карту интриги *«Своевременный наём»*, а также карту конфликта уровня II *«Преодоление хаоса»* (если вы всё-таки решили использовать карты конфликта из базовой версии).
- Все оставшиеся карты интриг и карты Империи из базовой версии сочетаются с *«Восстанием»*, поэтому вы можете смешать обе колоды полностью или выбрать, какие карты будут в общей колоде.

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

http://www.duneimperium.com/FAQ

Хотите получить больше впечатлений от партии?
Скачайте приложение Dire Wolf Game Room
на свой компьютер, планшет или телефон.

Создатели игры

DIRE WOLF DIGITAL

Автор игры
Пол Деннен

Руководитель проекта
Скотт Мартинс

Оформление и графический дизайн
Клэй Брукс, Нэйт Сторм

Иллюстрации на картах
Клэй Брукс, Атилла Гузи, Дерек Херринг, Кенан Джексон, Крис Меркадо, Бретт Нинбург, Рауль Рамос, Нэйт Сторм, Дэн Тейлор

Производство
Эван Лоренц, Маршалл Бритт

Развитие проекта
Джастин Коэн, Пол Деннен, Калеб Вэнс

Помощь в развитии проекта
Фил Амилон, Энди Клотис, Джулия Дуга, Эван Лоренц, Кевин Спак, Юрий Толпин, Джей Трит

GALE FORCE 9

Продюсер и бренд-менеджер
Джо ЛеФави

Genuine Entertainment

Сопродюсер
Джон-Пол Бризиготти

Особая благодарность всем, кто участвовал в создании игры:
Брайан Герберт, Кевин Дж. Андерсон, Байрон Мерритт, компания Herbert Properties, LLC.
Также благодарим наших партнёров в кинокомпании Legendary Entertainment.
И, разумеется, всю команду Dire Wolf Digital, их родных и близких, помогавших в тестировании нашей игры *«Дюна. Империя. Восстание»*.

Русскоязычная версия игры подготовлена компанией Tabletop KZ.
Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Даниилу Яковенко, Денису Карпенко, Роману Дженбазу, Андрею Черепанову, Ксении Хацкалёвой, Владиславу Пржигоцкому, Андрею Королёву, Андрею Багрикову, Марии Гольской-Диас, Михаилу Соколову и Всеволоду Чернову за помощь в подготовке русскоязычного издания.

www.direwolfdigital.com
@direwolfdigital

Издатель: Dire Wolf Digital
© 2023 Dire Wolf Digital, Inc. Все права защищены.
DUNE: IMPERIUM — UPRISING is published under license from Gale Force Nine, a Battlefront Group company.
DUNE © 2023 Legendary. Все права защищены.

Справочник символов и терминов

Агент. При подготовке к игре ваш третий агент (оружейник) кладётся рядом с полем. Вы можете получить его на всю оставшуюся игру, отправив 1 из 2 своих агентов в соответствующую ячейку.

Активные карты. Это карты, разыгранные при отправке агентов или выложенные при раскрытии карт. Они остаются активными до конца вашего хода раскрытия (если вы не удалите их из колоды).

Можете убрать с поля (и из игры) жетон **Барьерной Стены**.

Боевой символ. Когда вы побеждаете в сражении и забираете карту конфликта, посмотрите, есть ли у вас в личном запасе неперевёрнутая карта конфликта или задачи с таким же символом (крис, кенгуровая мышь, орнитоптер). Если есть, переверните 2 карты с одинаковыми символами и получите 1 ПО.

Когда наступает конец игры, вы можете составить пару из **универсального боевого символа** и любого из 3 боевых символов на вашей открытой карте конфликта или задачи в личном запасе. Переверните обе карты и получите 1 ПО.

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 данный бонус.

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).

2 влияния в :

Возвращение агента. Чтобы вернуть агента, переместите его из занимаемой ячейки на свой планшет лидера. Вы сможете ещё раз использовать этого агента в свой следующий ход в этом же раунде. Нельзя вернуть агента, отправленного в этот ход.

Возвращение шпиона. Заберите фишку вашего шпиона из любого наблюдательного пункта и положите её в личный запас.

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.

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

Восстание. Этот символ в правом нижнем углу карты означает её принадлежность к этой игре. Он не имеет игровых эффектов.

Кольцо с печаткой. Когда вы разыгрываете карту *«Кольцо с печаткой»*, вы применяете правую способность на планшете лидера (она отмечена таким же символом).

Контракт. Если вы играете без мини-дополнения *«КООАМ»*, получите 2 солярия. Иначе возьмите 1 из раскрытых жетонов контрактов (если жетоны кончились, возьмите 2 солярия).

Контроль. Если вы побеждаете в сражении за «Арракин», «Склад 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.

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

Крюк Подателя. Возьмите из общего запаса жетон крюка Подателя, если у вас ещё нет такого жетона. Положите его в свой гарнизон до конца партии. Этот жетон означает, что вы можете использовать песчаных червей. Если после символа жетона стоит двоеточие, это значит, что для применения указанного эффекта у вас должен быть этот жетон.

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

Отряд. Этот символ означает, 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.

Отступление. Когда ваши отряды отступают, переместите их из зоны конфликта в ваш гарнизон.

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.

Песчаный червь. Этот символ не имеет эффекта, если текущий конфликт происходит в локации, защищённой Барьерной Стеной. В ином случае с помощью этого эффекта вы размещаете в зоне конфликта фишку песчаного червя из общего запаса рядом со своим гарнизоном.

Победное очко. Получив или потеряв 1 ПО, передвиньте свой маркер подсчёта очков на 1 деление вверх или вниз по треку победных очков.

Податель. В фазе Подателей 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.

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 влияния, вы не можете распределить их между 2 фракциями.

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

Сбросьте любую карту с руки (это не может быть карта интриги, если не указано иное).

Связь фрименов. Вы можете применить этот эффект, если у вас есть *ещё* 1 или несколько активных карт Фрименов. 2 карты со «связью фрименов» могут активировать друг друга вне зависимости от порядка, в котором они были разыграны (см. «Активные карты»).

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

Союз с :

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. Вы не можете оплатить стоимость больше 1 раза в ход, за исключением случаев удвоения награды.

Удалите любую вашу карту интриги.

Удалите 1 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, удалять карту или нет, но иногда удаление карты (другой или той, что вы разыгрываете) является стоимостью эффекта.

Шпион. Поместите фишку шпиона из личного запаса в незанятый наблюдательный пункт. Иногда действуют ограничения (например, «рядом с » означает, что ваш шпион может быть отправлен только в незанятый наблюдательный пункт рядом с ячейкой). Если в момент отправки у вас нет шпионов в личном запасе, можете сначала вернуть своего шпиона из наблюдательного пункта без применения какого-либо эффекта.