

DUNE

І М П Е Р І У М

БЕЗСМЕРТЯ



РОЗШИРЕННЯ ІМПЕРІУМУ

Бене Тлейлакс (або тлейлаксу) — могутнє суспільство на околиці Імперіуму, що спеціалізується на генній інженерії. Перш ніж звертатися до тлейлаксу, Лідери Домів повинні добре поміркувати над фінансовими та етичними наслідками такої співпраці. Замінні органи тлейлаксу широко використовуються по всьому Імперіуму, але їхні програми генетичної трансплантації та гібридні створіння викликають занепокоєння.

Однак найсуперечливіше — це відтворення людського життя в таємничих аксолотлевих резервуарах. За часів герцога Лето Атріда тлейлаксу пильно охороняли таємницю лицеплясів, яких вони використовували як шпигунів і вбивць. Створені з мертвої плоті, гхоли були новими версіями людей. Гхоли не пам'ятали, ким вони були раніше, утім, навіть така спотворена форма безсмертя давала надію жителям Імперіуму.



ВМІСТ ГРИ



Поле Бене Тлейлак



30 карт колоди Імперіуму



Накладна плитка дослідної станції



18 карт колоди тлейлаксу
Їхні звороти ідентичні зворотам карт Імперіуму.



1 карта резерву
«Регеновані сили»



15 карт інтриги

КОМПОНЕНТИ ГРАВЦЯ



1 жетон атоміксу



2 початкові карти
«Експериментування»



2 фішки

1 фішка досліджень
1 фішка тлейлаксу

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

Використовуються
лише в соло-грі



4 карти
Дому Гагал

ПРИГОТУВАННЯ

Якщо ви граєте з доповненням «Безсмертя», тоді базові кроки приготувань до гри зазнають певних змін.

- 1 Затасуйте 30 карт Імперіуму в колоду Імперіуму (перед формуванням Ряду Імперіуму).



- 2 Покладіть поле Бене Тлейлакс над Рядом Імперіуму та картами Фонду.

Покладіть 2 прянощів із загального запасу на четверту поділку треку тлейлаксу.



Кожен гравець бере 2 нові фішки свого кольору, потім розміщує одну з них на крайній лівій поділці треку тлейлаксу (фішка тлейлаксу), а іншу на крайній лівій поділці треку дослідження (фішка досліджень).



- 3 Сформуйте Ряд тлейлаксу над Рядом Імперіуму.

Покладіть карту «Регеновані сили» ліворуч від поля Бене Тлейлакс.



Перетасуйте колоду тлейлаксу й покладіть її долілиць над колодою Імперіуму. Візьміть з колоди тлейлаксу 2 карти й покладіть їх горілиць біля карти «Регеновані сили».

Ви можете розмістити поле Бене Тлейлакс і Ряд тлейлаксу там, де вам буде зручніше. Однак ми радимо розміщувати ряди Імперіуму та тлейлаксу неподалік один від одного.

4

Покладіть накладну плитку дослідної станції поверх локації дослідної станції на базовому ігровому полі.

5

Кожен гравець бере жетон атоміксу та кладе його у свій запас.

**3****2****1****6**

Додайте інші нові карти до карт з базової гри:

Кожен гравець вилучає 2 карти «Дюна, пустельна планета» зі своєї початкової колоди (повертаючи їх у коробку) та замінює їх 2 картами «Експериментування».



Затасуйте 15 карт інтриг у колоду інтриг.

4

Для соло-гри дивіться додаткові правила на с. 13 (зокрема приготування до гри з новими картами Дому Гагал).

ПОЛЕ БЕНЕ ТЛЕЙЛАКС

На полі Бене Тлейлакс кожен гравець відстежує свої відносини з підступними тлейлаксу двома способами: на треку досліджень і на треку тлейлаксу.

ТРЕК ДОСЛІДЖЕНЬ

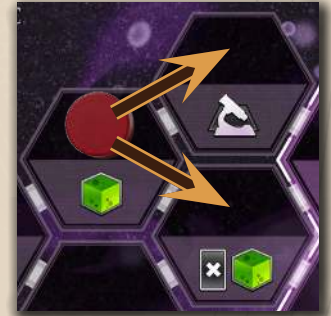
На треку досліджень позначають наукові досягнення кожного Дому, здійснені завдяки допомозі тлейлаксу.



Коли ви активуєте символ **досліджень**, щоразу переміщуйте свою фішку досліджень на 1 поділку праворуч. Ви дуже часто (але не завжди) матимете вибір між двома напрямками праворуч. Однак ніколи не можна переміщувати свою фішку досліджень ані прямо вгору чи вниз, ані ліворуч.

Коли ви переміщуєте свою фішку на поділку дослідження, то відразу отримуєте вказаний там бонус.

Ксенія здобуває символ дослідження і переміщує свою фішку досліджень. Вона може перемістити її праворуч униз (щоб знищити свою карту та створити взірець) або праворуч угору (щоб активувати інший символ дослідження і негайно знову перемістити свою фішку).



Генетичні маркери — це технологічні інновації, які ви здобуваєте в міру просування вашої фішки досліджень.

Коли ваша фішка досліджень досягає стовпця з символом генетичного маркера внизу, то до кінця гри будь-які ефекти на картах із цим символом стають активними для вас. Щоб застосувати деякі ефекти, достатньо лише одного генетичного маркера, тоді як інші вимагають двох (ваша фішка повинна досягти кінця треку досліджень).



Крім того, щойно ваша фішка досліджень досягне першого стовпця з символом генетичного маркера, ви до кінця гри можете класти придбані карти тлейлаксу на верх своєї колоди.



Досягнувши другого генетичного маркера, ви більше не просуватимете свою фішку досліджень уперед, а натомість братимете карту.



ТРЕК ТЛЕЙЛАКСУ

Просування треком тлейлаксу означає впровадження найнезаконніших технологій, які тільки можуть запропонувати тлейлаксу.



Коли ви здобуваєте символ **тлейлаксу**, щоразу просувайте свою фішку тлейлаксу на 1 поділку вперед треком тлейлаксу.



Коли ваша фішка тлейлаксу досягає поділки з бонусом, ви негайно отримуєте його.

Кожен гравець набирає 1 ПО, коли досягає цієї поділки. Крім того, **перший** гравець, який досягне її, отримує додатковий бонус — 2 прянощів, розміщених тут під час приготувань до гри.

КАРТИ ТЛЕЙЛАКСУ

Унікальні творіння Бене Тлейлакс представлені картами тлейлаксу.



Багато в чому карти тлейлаксу схожі на карти Імперіуму. Ви отримуєте їх під час свого ходу «Розкрити карти» (ви кладете ці карти у свій скид, щоб згодом затасувати їх у свою колоду). Ви можете грати ці карти, щоб відправити агента, або розкрити ці карти під час свого ходу. Проте тлейлаксу надходять з ряду тлейлаксу, тому щоб придбати їх, вам треба заплатити взірцями, а не очками переконливості.



Коли на карті або ігровому полі з'являється символ взірця, ви можете створити один взірець. Для цього ви берете один загін із свого запасу та кладете його в комірку аксолотлевих резервуарів на полі тлейлаксу.



Ви можете витратити свої взірці з аксолотлевих резервуарів, щоб придбати карту тлейлаксу з Ряду тлейлаксу (ви платите кількість взірців, указану у верхньому правому куті карти). Також ви можете оплатити взірцями ефект вашої карти, якщо вони потрібні для його застосування.



Коли ви витрачаєте взірець, щоразу повертайте його у свій запас.

Ви можете будь-коли повернути будь-який з ваших взірців у свій запас. (Це вигідно робити тоді, коли вам треба найняти загони, а у вашому запасі їх більше немає.)

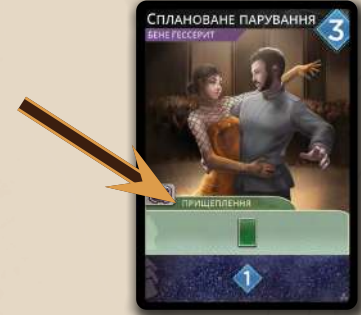
У Ряді тлейлаксу завжди повинно бути 2 карти тлейлаксу та карта «Регеновані сили». Щойно в Ряді тлейлаксу забракне потрібної кількості карт, ви повинні відразу поповнити його верхніми картами колоди тлейлаксу. Карту «Регеновані сили» ніколи не забирають з Ряду тлейлаксу. Коли гравець вирішує «придбати» її, він платить потрібну ціну й застосовує один з її ефектів — найняти 2 загони або просунути свою фішку тлейлаксу на 1 поділку вперед треком тлейлаксу. Однак сама карта «Регеновані сили» залишається на місці.



Ви не можете придбати карти тлейлаксу за допомогою ефектів, що дають змогу придбати карти з Ряду Імперіуму. Ціна карт тлейлаксу вказана не в очках переконливості, тому ви також не можете придбати їх за допомогою ефектів, що стосуються ціни в очках переконливості або змінюють її.



ПРИЩЕПЛЕННЯ

Деякі нові карти мають модифіковану комірку агента, що відрізняється особливим тлом і написом «Прищеплення» над нею. Ці карти можна поєднати з іншими картами на вашій руці, щоб зіграти комбінацію карт.



- Якщо під час ходу «Відправити агента» ви хочете зіграти карту з властивістю прищеплення, то ви не можете зіграти лише її. Ви завжди повинні грати 2 (і тільки дві) карти в цей хід.
- Ви можете зіграти 2 карти з властивістю прищеплення або одну карту з властивістю прищеплення, а іншу без неї.
- Ви можете використовувати символ агента будь-якої з двох карт, щоб відправити свого агента на локацію ігрового поля.
- Вважається, що ви «відправили» агента обома зіграними картами. Байдуже, символ якої карти ви використовуєте.
- Ви застосовуєте ефекти обох карт, а також ефекти локацій у довільному порядку.
- Карти з властивістю прищеплення можна розкривати і як зазвичай, під час вашого ходу «Розкрити карти», щоб застосувати їхні ефекти комірок розкриття.





Тарас грає карту «Надприродні рефлекс», прищеплену до карти «3 резервуарів». Він може відправити свого агента на будь-яку  або  локацію ігрового поля. Тарас відправляє свого агента на локацію «Імперський басейн» й отримує прянощі.

Його фішка досліджень досягла першого стовпця з символом генетичного маркера на треку досліджень, тому він бере з колоди 2 карти завдяки ефекту зіграної карти «Надприродні рефлекс».

Завдяки ефекту карти «3 резервуарів» він також наймає 2 загони. Тарас відправив свого агента на бойову локацію, тому він вирішує розгорнути ці загони у Зоні конфлікту разом зі ще 2 загонами зі свого гарнізону.

Коли ви граєте пару карт завдяки властивості прищеплення, то обидві ці карти вважають «прищепленими». На деяких картах є напис «Якщо прищеплена», що дає змогу активувати їхні додаткові ефекти.

Ксенія грає прищеплені карти «Гхола» та «Гени Коррино». Вона може відправити свого агента на будь-яку  або  локацію ігрового поля. Ксенія вирішує відправити його на локацію «Багатство», що дає їй 2 солярії та 1 очко впливу на Імператора. Вона також двічі переміщує свою фішку тлейлаксу на 1 поділку вперед на треку тлейлаксу. Перший раз завдяки ефекту «Якщо прищеплена» карти «Гени Коррино», а другий раз завдяки ефекту карти «Гхола», бо її ефект «копіює» комірку агента карти «Гени Коррино» (обидві ці карти вважають прищепленими).



Коли карта посилається на «іншу прищеплену карту», то це означає карту, до якої вона прищеплена.

Олена грає карту «Слідокрісло», прищеплену до карти «Представник Арракіса», щоб відправити агента на локацію «Ментат». У цьому раунді на початку свого ходу розкриття карт вона повертає на руку карту «Представник Арракіса», а потім відразу ж розкриває її.

АТОМІКС

Під час приготувань кожен гравець отримує жетон атоміксу. Один раз за гру ви можете під час свого ходу використати цей жетон, щоб вилучити всі карти з Ряду Імперіуму, а потім поповнити його новими картами з верху колоди Імперіуму. Після цього ви повертаєте свій жетон у коробку з грою.



ВАРІАНТИ ГРИ

Доповнення «Безсмертя» в епічному режимі гри доповнення «Розквіт Ікса»

Якщо ви вирішите використати «Безсмертя» в епічному режимі доповнення «Розквіт Ікса», то не замінійте жодну з 10 початкових карт на карту «Контроль над прянощами». Натомість кожен гравець на початку гри кладе свою карту «Контроль над прянощами» у свій скид.



Гра до 11 ПО

Доповнення «Безсмертя» відкриває перед гравцями нові можливості створення колод. Звісно, вам захочеться трохи продовжити гру, щоб побачити, як оживають істоти, створені завдяки технологіям тлейлаксу. Тому ми радимо (насамперед досвідченим гравцям) грати до 11 переможних очок. (У грі вчотирьох почніть з 0 ПО та грайте до 10 ПО.)

ДОПОВНЕННЯ ДО СОЛО-ГРИ

Нові правила визначають, як Конкуренти взаємодіють з елементами доповнення «Безсмертя» в соло-грі. Зауважте, що ці правила не стосуються гри вдвох.

ПРИГОТУВАННЯ

Вилучіть три базові карти з колоди Дому Гаґал: три карти «Карфаг».

Доповнення «Безсмертя» містить 4 нові карти Дому Гаґал, які затакують у колоду Дому Гаґал: три нові карти «Карфаг» та одну карту «Дослідна станція».

Покладіть фішки тлейлаксу кожного Конкурента на початок треку тлейлаксу. Не розміщуйте фішки Конкурентів на треку досліджень, Конкуренти не використовують його.



Якщо в грі соло ви хочете мати трохи більше часу для маневрів і схем, то можете використовувати варіант «Гра до 11 ПО» (див. с. 12).

НОВІ КАРТИ ДОМУ ГАґАЛ

Нові карти Дому Гаґал дають Конкурентам доступ до однієї нової локації та змінюють іншу локацію.



Трек тлейлаксу — якщо для відправлення агента Конкурент використовує карту Дому Гаґал із символом тлейлаксу, він також просувається на 1 поділку вперед треком тлейлаксу, отримуючи бонус нової поділки (якщо такий є).



Ряд тлейлаксу — ці символи на карті Дому Гаґал указують на дві карти в Ряді тлейлаксу (не стосується карти «Регеновані сили»). Коли Конкурент використовує таку карту для відправлення агента, щоразу вилучайте відповідну карту з Ряду тлейлаксу (перекреслена ліва або права карта) та замінійте її новою.

РОЗ'ЯСНЕННЯ

«**Тасмна зустріч**» — щоб зіграти цю карту в хід відправлення агента, вам треба будь-яким способом додати до неї принаймні 1 символ агента. (Наприклад, скористатися властивістю прищеплення.)

«**Відправити посланця**» — якщо ви граєте дві карти, прищеплені разом, щоб відправити агента, то вибираєте, яка карта матиме символи агентів з цієї карти інтриги.

«**Гхола**» — якщо ви прищеплюєте цю карту до карти «Демонстрація сили», щоб відправити агента на локацію певної фракції, то ви здобудете лише 2 очки впливу на цю фракцію, так ніби ви зіграли тільки одну карту «Демонстрація сили».

Карта «Гхола» копіює всю комірку агента тієї карти, до якої вона прищеплена (зокрема такі ефекти як «Зниште цю карту»).

Якщо ви прищеплюєте «Гхолу» до карти Бене Гессерит з ефектом «*Якщо ви маєте іншу карту Бене Гессерит у грі*» (наприклад, карта «Превелебна Мати Могіям»), то карта «Гхола» копіює цей ефект і трактує цю карту Бене Гессерит як «*іншу карту Бене Гессерит у грі*». Однак інші карти для своїх ефектів не трактують «Гхолу» як карту Бене Гессерит, адже сама по собі вона не карта Бене Гессерит.

Якщо ви прищеплюєте «Гхолу» до карти «Чарівницький бій» (з доповнення «Розквіт Ікса»), то можете виконати 2 додаткові ходи поспіль.

Ілеса Еказ — коли ви прищеплюєте карту до карти, відкладеної з допомогою цієї лідерки (з доповнення «Розквіт Ікса»), то отримуєте 1 прянощі або 1 солярій залежно від символів на відкладеній карті, навіть якщо ви відправляєте свого агента на локацію поля завдяки прищепленій карті.

«**Квізац Хадерах**» — ефект комірки агента цієї карти замінює звичайні правила відправлення агента на локацію. Якщо ви прищепите до неї іншу карту, то все одно відправите в цей хід лише одного агента. Навіть «Гхола» не дасть вам змогу відправити другого агента за один хід.

«**Космопорт**» — ця плитка технології (з доповнення «Розквіт Ікса») дає змогу класти придбані карти тлейлаксу на верх колоди, навіть якщо ваша фішка досліджень не досягла стовпця з першим генетичним маркером.

«**Узурпація**» — ви можете прищепити цю карту до іншої карти на вашій руці замість карти з Ряду Імперіуму. Прищеплену карту в Ряді Імперіуму не вважають картою «у грі».

Знищення карти за допомогою «Узурпації» активує ефекти розвантаження (доповнення «Розквіт Ікса») та ефект карти «Штучні очі».

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

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

ТВОРЦІ ГРИ

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, Рауль Рамос, Ден Тейлор

Відповідальний за випуск
Еван Лоренц

Розробники гри
Джастін Коен, Пол Деннен

Допомога в розробленні гри
Філ Амілон, Джулія Дуга, Еван Лоренц, Кевін Спак,
Юрій Толпін, Джей Тріт, Калєб Венз

GALE FORCE 9

Продюсер і бренд-менеджер
Джо Лефаві
з Genuine Entertainment

Співпродюсер
Джон-Пол Брізіготті

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES»

Керівник проєкту
Олександр Ручка

Випускова редакторка
Алла Костовська

Перекладач
Святослав Михаць

Редактор
Сергій Лисенко

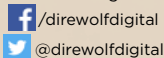
Верстальник
Артур Патрихалко

Вельми вдячні за неоціненну допомогу команді Geekach Games
Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко,
Сергій Іщук і Сергій Тодоров

Особлива подяка всім, хто брав участь у створенні цієї гри:
Браяну Герберту, Кевіну Дж. Андерсону та Herbert Properties, LLC.
Нашим чудовим партнерам з Legendary Entertainment і видатним
кінематографістам, без яких цієї гри могло б і не бути.
Усім чудовим членам команди Dire Wolf Digital, а також їхнім друзям
і сім'ям, що допомогли протестувати нашу гру «Дюна. Імперіум».
І Френку Герберту, автору й творцю всесвіту Дюни,
чиє виняткове бачення і багата уява надихнули всіх нас.



www.direwolfdigital.com



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT



GEEKACH

www.geekach.com.ua



Видавець: Dire Wolf Digital
© 2023 Dire Wolf Digital, LLC. Усі права застережено.
«Дюна. Імперіум» видається за ліцензією Gale Force Nine, компанії Battlefront Group.
DUNE © 2023 Legendary. Усі права застережено.

НОВІ СИМВОЛИ



Бій — можете в цей хід розгорнути загони в Зоні конфлікту, наче ви відправили свого агента на бойову локацію.



Генетичні маркери — ефекти з цими символами неактивні, поки ваша фішка досліджень не досягне відповідного стовпця на треку досліджень.

Щойно ваша фішка досліджень досягне першого стовпця з символом генетичного маркера, ви до кінця гри можете класти придбані карти тлейлаксу на верх своєї колоди.



Досягнувши другого генетичного маркера, ви більше не просуватимете свою фішку досліджень уперед, а натомість братимете карту.



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



Дослідження — перемістіть свою фішку досліджень на 1 поділку *праворуч* треком досліджень. Ви можете перемістити свою фішку на будь-яку з двох з'єднаних шестикутних поділок (інколи ви маєте лише один варіант переміщення). Ви ніколи не можете переміщувати свою фішку досліджень ні прямо вгору чи вниз, ні ліворуч.



Взірець — розмістіть загін зі свого запасу в комірці аксолотлевих резервуарів на полі Бене Тлейлакс. Щоб заплатити взірцем за карту чи застосування ефекту, поверніть свій загін (чи загони) з аксолотлевих резервуарів у свій запас.



Тлейлаксу — перемістіть свою фішку тлейлаксу на 1 поділку *праворуч* треком тлейлаксу. Якщо ви перемістили свою фішку тлейлаксу на поділку з бонусом, негайно отримайте його.



Зниште будь-яку карту інтриги з руки.

ОНОВЛЕНА ЛОКАЦІЯ



Дослідна станція

Символ агента: місто

Бойова локація

Ціна: 2 води

Візьміть 2 карти й виконайте дослідження.