

KUBIX

DUNE

І М П Е Р І У М

ДИНАСТІЇ



ВМІСТ ГРИ



32 карти колоди Імперіуму

5 карт лише для гри з модулем «ДАПТ»
2 карти лише для гри з модулем «Технології»



18 карт інтриг

1 карта лише для гри з модулем «ДАПТ»
2 карти лише для гри з модулем «Технології»



Імператорські легіони сардаукарів — одні з найсильніших військ у відомому Всесвіті. Вони такі ж нещадні, як і віддані. Утім, цю відданість можна купити в Імператора за гарну ціну...



9 лідерів

1 карта лише для гри з модулем «Технології»



2 карти конфліктів
конфлікт I (1)
конфлікт II (1)



Сардаукарські офіцери

7 пластикових фігурок,
7 дерев'яних фішок
Беріть для гри або фігурки,
або фішки



14 умінь сардаукарських офіцерів

КОМПОНЕНТИ ДЛЯ ЛІДЕРІВ



10 карт навігації
для Стернового Їр'куна



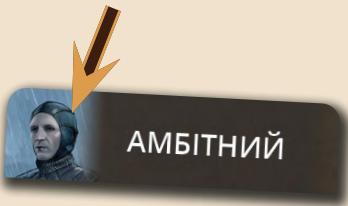
1 плитка локації «Січ Туека»
для Есмара Туека



фішка тактики
для Чані



12 карт заплутаних інтриг
для Пітера де Вріса
кожна така карта має позначку



МОДУЛЬ «ДАПТ»



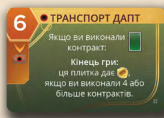
Якщо ви додаєте модуль «ДАПТ» до гри «Дюна. Імперіум — Піднесення», то під час приготувань використовуйте ці компоненти.



5 карт Імперіуму
затасуйте їх у колоду Імперіуму

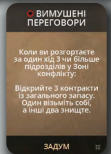


8 плиток контрактів
перемішайте їх із рештою плиток контрактів



Якщо ви також граєте з модулем «Технології» (див. с. 6–7)

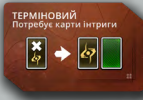
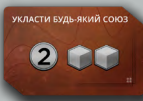
«Транспорт ДАПТ»
додайте її до інших плиток технологій



«Вимушені переговори»
затасуйте цю карту в колоду інтриг

Контракт «Укласти будь-який союз» вважають виконаним після того, як ви берете новий жетон союзу (якого ви ще не маєте).

Ви не можете взяти новий контракт «Терміновий», якщо не маєте карти інтриги, яку можна скинути.



ПРИГОТУВАННЯ

Якщо ви використовуєте доповнення «Династії» разом з «Дюною. Імперіум — Піднесення», то базові кроки приготувань до гри зазнають певних змін.

- 1** Візьміть 7 сардаукарських офіцерів (фігурки або фішки, але не обидва типи, бо їхня кількість обмежена).

Розмістіть 5 із них на ігровому полі, по 1 в кожній з таких локацій: «Сардаукар», «Віддана служба», «Доставлення припасів», «Вища Рада» та «Здобуття підтримки». Залиште місце в кожній локації для агентів, яких розміщуватимуть там протягом гри.

Якщо ви граєте вчотирьох, розмістіть шостого сардаукарського офіцера в локації «Зала засідань» (інакше поверніть його в коробку).

Останнього сардаукарського офіцера розмістіть у загальному запасі (його використовують з картою Імперіуму «Взірцевий сардаукар»).

- 2** Перемішайте долілиць 14 жетонів умінь сардаукарських офіцерів і покладіть їх стосом біля ігрового поля. Переверніть 4 верхні жетони горілиць і покладіть їх біля стосу.



- 3** Додайте нові карти конфліктів до тих, які ви вже маєте.

Хоча ви тепер вибираєте навмання з більшої кількості карт, проте формуєте колоду конфліктів, як і раніше: ви повинні мати колоду конфліктів з 10 карт — зверху **одна карта конфлікту I**, під нею **п'ять карт конфліктів II**, а під ними **чотири карти конфліктів III**.



Невикористані карти конфліктів поверніть у коробку, не дивлячись на них.

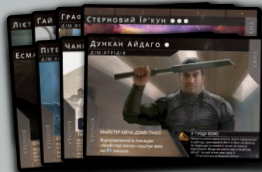
- 4** Додайте інші нові карти до тих, які ви вже маєте:

Затасуйте 15 карт інтриг у колоду інтриг.



Затасуйте 25 карт Імперіуму в колоду Імперіуму (перед формуванням Ряду Імперіуму).

Додайте 8 нових лідерів до тих, яких ви вже маєте. Беручи карти лідерів, гравці можуть вибрати будь-яку комбінацію нових чи попередніх лідерів.



2



Для гри соло або вдвох див. додаткові правила та опис компонентів на с. 8–9.

Для гри вшістьох див. додаткові правила на с. 10.

Якщо ви використовуєте доповнення «Династії» разом з «Дюною. Імперіум», то під час приготувань дотримуйтесь наведених нижче вказівок.



Під час кроку 1 розмістіть 5 сардаукарських офіцерів у локаціях «Змова», «Багатство», «Міжпросторова подорож», «Вища Рада» та «Збір загонів». У грі вчотирьох розмістіть шостого офіцера в локації «Ораторська зала».

Під час кроку 2 вилучіть два жетони умінь «Лють» сардаукарських офіцерів.

Пропустіть крок 3; не додавайте нові карти конфліктів.

Під час кроку 4 вилучіть усі компоненти модуля «ДАПТ», а також:

- **5 карт інтриг:** «Оманливі накази», «Захоплення Арракіса», «Інсайдерська інформація», «Брижі на піску», «Прихований загін».
- **7 карт Імперіуму:** «Арракійська спостерігачка», «Знищення союзників», «Священна війна», «Вишкіл розвідників» (2), «Указуючи шлях», «Таємничий радник».
- **3 карти лідерів:** «Граф Хасимир Фенрінг», «Гай Єлена Могіям», «Ліет-Кайнс».

Якщо ви вибираєте для гри лідера Стернового їр'куна, вилучіть карту навігації, яка дає змогу розміщувати або відкликати шпигуна.

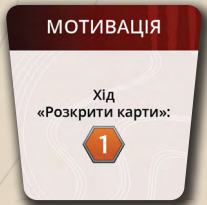
САРДАУКАРСЬКІ ОФІЦЕРИ

Доповнення «Династії» дає змогу гравцям наймати новий тип підрозділів: войовничих сардаукарських офіцерів Імператора.

ВИКОРИСТАННЯ САРДАУКАРСЬКИХ ОФІЦЕРІВ

Якщо під час одного зі своїх ходів ви відправите агента в локацію, де є сардаукарський офіцер, то можете витратити 2 солярії, щоб **придбати** й негайно **найняти** цього офіцера. (Це *ефект* локації — ви можете витратити 2 солярії на сардаукарського офіцера будь-коли в свій хід, виконуючи інші ефекти локації і карт.)

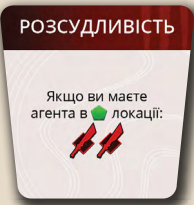
Щоразу після **придбання** сардаукарського офіцера ви отримуєте жетон вміння сардаукарського офіцера. Виберіть один із відкритих жетонів і покладіть його у власний запас (видимий усім іншим гравцям). Ви не можете вибрати такий жетон умінь сардаукарського офіцера, який уже маєте у власному запасі. Узявши жетон умінь сардаукарського офіцера, викладіть новий жетон зі стосу замість узятого.



Щоразу коли ви **наймаєте** сардаукарського офіцера, то використовуєте його майже так само, як і будь-який інший підрозділ:

- можете розмістити його у вашому гарнізоні або — якщо в цей хід ви відправили агента в бойову локацію — розгорнути офіцера в Зоні конфлікту.
- пізніше, якщо офіцер перебуває у вашому гарнізоні, коли ви відправляєте агента в бойову локацію, то офіцер може бути одним з «1-2» підрозділів, які ви розгортаєте з вашого гарнізону.
- офіцер — це «загін», який у конфлікті дає 2 очки сили.
- після завершення бою та отримання нагород, ви повертаєте офіцера у власний запас.

Олена виконує хід «Відправити агента». Вона відправляє агента в локацію «Віддана служба». Крім інших ефектів, які вона застосовує у свій хід, Олена платить 2 солярії, щоб придбати й найняти сардаукарського офіцера з локації «Віддана служба». Вона вибирає жетон умінь офіцера «Мотивація» і додає його у власний запас. «Віддана служба» — це не бойова локація, тому Олена розміщує офіцера у своєму гарнізоні.



У свій наступний хід «Відправити агента» Олена відправляє агента в локацію «Здобуття підтримки». Вона платить ще 2 солярії, щоб придбати й найняти там сардаукарського офіцера. Олена не може взяти друге вміння «Мотивація» як нове вміння офіцера, адже вона вже має його, тому Олена бере вміння «Розсудливість». Вона розміщує нового офіцера у своєму гарнізоні.

Пізніше у свій хід «Відправити агента» Олена відправляє свого агента в локацію «Арракін». Вона розгортає в Зоні конфлікту загін, найнятий у цій локації, а також двох офіцерів зі свого гарнізону.

Ви не можете найняти сардаукарського офіцера із власного запасу звичайними способами. Натомість один раз за хід («Відправити агента» чи «Розкрити карти») ви можете **заплатити 2 солярії, щоб найняти одного сардаукарського офіцера** із власного запасу, перемістивши його у ваш гарнізон (або в Зону конфлікту, якщо в цей хід ви відправили агента в бойову локацію). У цей момент ви не можете взяти ще одне вміння офіцера (бо це не придбання офіцера).

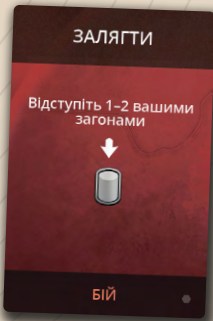
*Тепер Богдан виконує хід «Відправити агента». Він відправляє агента в локацію «Доставлення припасів». Він платить 2 солярії, щоб найняти сардаукарського офіцера з цієї локації, і отримує жетон умінь офіцера. Богдан уже має у своєму запасі двох офіцерів. Він вирішує заплатити ще 2 солярії за наймання одного з них. (Він не може заплатити 4 солярії за наймання обох, бо за один хід можна найняти лише одного офіцера із власного запасу.) Богдан не бере ще один жетон умінь офіцера, бо це не **придбання** офіцера із власного запасу.*

УМІННЯ САРДАУКАРСЬКИХ ОФІЦЕРІВ

Поки в Зоні конфлікту є щонайменше один ваш сардаукарський офіцер, то **всі** ваші вміння офіцерів активні. Кожне з цих умінь дає вам бонус під час вашого ходу «Розкрити карти» або дає додаткові очки сили під час проведення бою. Кожне вміння можна використати лише один раз за раунд, навіть якщо ви маєте в Зоні конфлікту більше ніж одного сардаукарського офіцера.

Коли настає хід Олени «Розкрити карти», вона отримує 1 прянощі завдяки жетону «Мотивація» (а не 2 прянощів, хоча й має в Зоні конфлікту двох офіцерів).

Під час фази бою Олена грає карту інтриги «Залягти». Вона може відступити одним або обома своїми сардаукарськими офіцерами (бо їх вважають «загонами»). Однак, якщо вона відступить ними обома, то більше не матиме офіцерів у Зоні конфлікту, а отже, не отримає додаткових очок сили від жетона вміння «Розсудливість».



ІНШІ НОВІ ЗАСАДИ ІГРОЛАДУ

ШПИГУН ПІД ГЛИБОКИМ ПРИКРИТТЯМ



Цей символ дає змогу розмістити шпигуна за звичайними правилами. Однак ви також маєте можливість ігнорувати шпигунів суперників, коли розміщуєте свого шпигуна. (Ви не можете розмістити шпигуна там, де вже є ваш шпигун.)

Коли у свій хід «Відправити агента» ви граєте карту «Арракійська спостерігачка», то можете скинути карту, щоб розмістити шпигуна — або у вільному спостережному пункті, або в спостережному пункті, зайнятому шпигунами будь-якого суперника (але не вашими шпигунами).



НАКАЗ

У комірках розкриття деяких карт Імперіуму є текст «Наказ (6+)». Під час ходу «Розкрити карти» ви застосуєте цей ефект, якщо матимете 6 або більше очок переконливості.

Коли ви розкриваєте карту «Я вірю», маючи 6 або більше очок переконливості (рахуючи 1 очко від самої карти «Я вірю»), то наймаєте 2 загони. (Не маючи можливості розгорнути їх у Зоні конфлікту, вам доведеться розмістити їх у вашому гарнізоні.)



БІЙ



Цей символ (який раніше з'явився в доповненні «Безсмертя») дає змогу розгорнути загони в Зоні конфлікту, наче ви відправили свого агента в бойову локацію — ви можете розгорнути будь-які підрозділи, які наймете в цей хід, і ще до 2 із вашого гарнізону. Навіть якщо ви маєте 2 або більше таких символів у ваш хід, то все одно можете розгорнути не більше ніж 2 підрозділи з вашого гарнізону.

Якщо після розкриття карти «Тактика дезорганізації» ви вирішуєте знищити її, то можете розгорнути в Зоні конфлікту до 2 підрозділів з вашого гарнізону. Якщо ви наймаєте загони під час цього ходу «Розкрити карти», наприклад, завдяки карті «Я вірю» в попередньому прикладі, ви також можете їх розгорнути.



УНІВЕРСАЛЬНИЙ СИМВОЛ БОЮ



У «Дюні. Імперіум — Піднесення» був доступний лише один універсальний символ бою, тому в правилах стверджувалося, що наприкінці гри він замінює будь-який із трьох символів бою, допомагаючи утворити потрібну пару символів. У доповненні «Династії» цих універсальних символів бою більше.

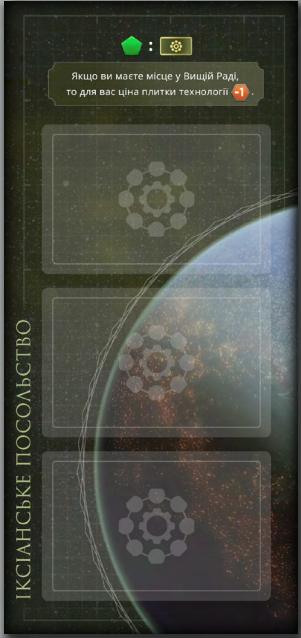
Наприкінці гри ви можете утворити пару з універсального символу бою і будь-якого іншого символу бою, який ви маєте (одного із трьох стандартних символів або іншого універсального символу). Переверніть відповідну пару карт долілиць і наберіть 1 переможне очко.

Наприкінці гри Сергій має у власному запасі карти «Пропаганда» та «Бурі на півдні» з універсальними символами бою. Він може утворити з них пару, щоб набрати 1 переможне очко, або утворити з кожною з цих карт пару зі своїм стандартним символом бою, щоб набрати по 1 переможному очку за кожен таку пару.



Модуль «Технології»

У доповненні «Династії» є також модуль «Технології», що надає доступ до іксіанських технологій і машин. Якщо хочете, можете поєднувати його з модулем «ДАПТ» із гри «Дюна. Імперіум — Піднесення» або гри «Дюна. Імперіум».



ІКСІАНСЬКЕ ПОСОЛЬСТВО

Якщо ви маєте місце у Вищій Раді, то для вас ціна плиток технологій -1.

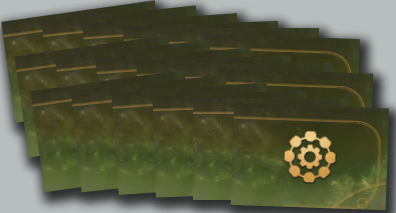
КОМПОНЕНТИ МОДУЛЯ



2 карти Імперіуму,
2 карти інтриг
і Кота Одакс із Ікса

На цих додаткових картах є такий символ.





18 плиток технологій

Лише для соло-гри
(див. с. 8–9)



4 карти Дому Гагал
і 1 карта Конкурента

ПРИГОТУВАННЯ

Кроки приготувань зазнають таких змін.

А Покладіть поле Іксіанського посольства біля ігрового поля.

Перемішайте долілиць 18 плиток технологій, а потім розділіть їх на три стоси по 6 плиток. Покладіть стоси на три відповідні місця на полі Іксіанського посольства, потім переверніть горілиць верхню плитку в кожному стосі.

У деяких випадках вам доведеться вилучити певні плитку технологій перед перемішуванням. Розділіть три стоси якомога рівномірніше.

Якщо ви граєте без модуля «ДАПТ», вилучіть плитку «Транспорт ДАПТ».

Якщо ви граєте в базову гру «Дюна. Імперіум», а не «Дюна. Імперіум — Піднесення», вилучіть такі плитку: «Розширений аналіз даних», «Заборонена зброя», «Флот орнітоптерів», «Паноптикум» і «Шпигунські дрони».



Б Затасуйте 2 нові карти інтриг у вашу колоду інтриг.



В Затасуйте 2 нові карти Імперіуму у вашу колоду Імперіуму.



Г Гравець може вибрати Коту Одакс із Ікса як свого лідера.



ПРИДБАННЯ ПЛИТОК ТЕХНОЛОГІЙ



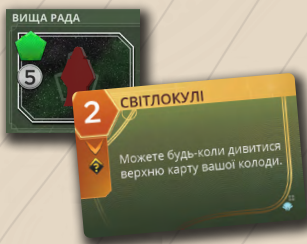
Символ «**Придбати технологію**» — це єдиний спосіб придбати плитку технології. Нагадування про це зображено у верхній частині поля Іксіанського посольства: у той хід, під час якого ви відправляєте агента в локацію, ви можете придбати одну плитку технології. Гравець може володіти будь-якою кількістю плиток технологій.

Щоб придбати плитку технології, виберіть відкриту верхню плитку з будь-якого з трьох стосів, заплатіть указану в прянощах ціну, а потім покладіть плитку до вашого запасу (плитка видима всім гравцям). Нарешті переверніть горілиць наступну плитку в стосі. (Якщо стос вичерпався, тоді до кінця гри ви просто матимете менше варіантів вибору під час придбання плиток технології.)

Є два способи зменшити ціну плиток технології, хоч ціна ніколи не може бути менша ніж 0.

Поле Іксіанського посольства. Поле Іксіанського посольства пропонує знижку — якщо ви займаєте місце у Вищій Раді, то кожна плитка технології коштує вам на 1 прянощі дешевше.

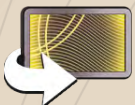
Знижка на технології. Цей символ з'являється на деяких картах. Він дає вам змогу придбати одну плитку технології зі знижкою в 1 прянощі. Ви можете поєднати цю знижку зі знижкою, яку дає поле Іксіанського посольства за місце у Вищій Раді. (Однак не можна поєднувати знижки від двох або більше таких символів.)



Богдан виконує хід «Відправити агента». Він відправляє агента в локацію «Вища Рада» (заплативши потрібні 5 соляріїв). Він кладе свою фішку радника на вільне місце у «Вищій Раді». «Вища Рада» — це локація, тож Богдан може скористатися Іксіанським посольством, щоб придбати плитку технології. Богдан тепер має місце у Вищій Раді, тому плитка технології коштує йому на 1 прянощі дешевше. Він платить 1 прянощі, щоб придбати плитку «Світлокулі», і додає її у свій запас. Це дає йому змогу негайно здобути 1 очко впливу на будь-яку фракцію. До кінця гри Богдан також зможе в будь-який час дивитися верхню карту своєї колоди.

ВИКОРИСТАННЯ ПЛИТОК ТЕХНОЛОГІЙ

Плитки технологій мають чимало властивостей, які діють у різні моменти гри: під час вашого ходу «Розкрити карти», коли ви перемагаєте в конфлікті, наприкінці гри тощо.



Властивість із цим символом ви застосовуєте під час одного з ходів вашого агента. Ви можете застосувати її лише **один раз за раунд** гри. Застосувавши властивість плиток технології, переверніть її долілиць, щоб показати її застосування. На початку наступного раунду (під час фази 1 «Початок раунду») поверніть її горілиць, щоб показати, що ви можете знову застосувати її властивість.

СТРУКТУРА ПЛИТКИ ТЕХНОЛОГІЙ



- А** Ціна в прянощах
- Б** Назва
- В** Ефект придбання
Ви активуєте цей ефект один раз, коли купуєте плитку. Не всі плитки мають такий ефект.
- Г** Властивість
- Д** Плитка технології для Конкурента (біля символу доповнення)
У соло-грі Конкурент може придбати цю плитку. Докладніше на с. 9.

Поєднання модуля «Технології» з доповненням «Розквіт Ікса»

Під час приготувань ви можете поєднати модуль «Технології» із доповненням «Розквіт Ікса», щоб мати для гри більше плиток технологій. Розділіть усі перемішані плиток технологій якомога рівномірніше на три великі стоси.

Щоб грати лише з плитками технологій із доповнення «Розквіт Ікса» (без будь-яких інших компонентів цього доповнення), вилучіть із нього плиток «Детонаційні пристрої» та «Військовий транспорт». Перемішайте інші 16 плиток технологій з плитками з доповнення «Династії».

Щоб використати **всі компоненти** доповнення «Розквіт Ікса», не використовуйте поле Іксіанського посольства з доповнення «Династії». Натомість розмістіть три стоси плиток технологій на полі Ікса як завжди. (Ви можете використовувати локацію «Технологічні перемовини» для отримання знижок, але знижки від Іксіанського посольства за місце у Вищій Раді немає.)

Якщо ви використовуєте всі компоненти доповнення «Розквіт Ікса», то не зможете розмістити двох сардаукарських офіцерів під час приготувань, адже накладне поле ДАПТ накрие їхні локації. Натомість розмістіть одного сардаукарського офіцера в локації «Дредноут» поля Ікса. Якщо ви граєте вчотирьох, розмістіть іншого офіцера в локації «Технологічні перемовини» (інакше поверніть його в коробку).



ДОПОВНЕННЯ ДО СОЛО-ГРИ ТА ГРИ ВДВОХ

Нові правила визначають, як Конкуренти взаємодіють з компонентами доповнення «Династії» в соло-грі або грі вдвох.

Якщо в соло-грі ви використовуєте модуль «Технології», то читайте на наступній сторінці правила того, як Конкурент може придбати плитку технології. Якщо ви граєте вдвох або не використовуєте модуль «Технології», то можете пропустити наступну сторінку. Усе, що вам треба знати, ви прочитаєте на цій сторінці.

ПРИГОТУВАННЯ

Нові карти Конкурентів додають більше можливостей до карт із «Дюна. Імперіум — Піднесення».

Ви можете використати лідера Коту Одакс із Ікса, лише якщо граєте соло з модулем «Технології».

6 нових карт Дому Гаґал затасовують у колоду Дому Гаґал, але їх використовують лише в особливих випадках:

Використовуйте 2 карти «Січ Туека» лише тоді, коли гравець вибрав лідера Есмара Туека. (Ці карти дають Конкурентам доступ до цієї локації.)

Використовуйте 4 карти «Придбати технологію» лише тоді, коли граєте соло й використовуєте модуль «Технології». (Однак не використовуйте їх, якщо граєте з доповненням «Розквіт Ікса».)

РОЗ'ЯСНЕННЯ



Коли Конкурент розміщує шпигуна під глибоким прикриттям, то розміщує його в спостережному пункті першої доступної фракції в його переліку пріоритетів фракцій (ігноруючи будь-яких шпигунів суперників).

Коли Конкурент повинен перемістити шпигуна, він трактує це як розміщення нового шпигуна відповідно до свого переліку пріоритетів (у перший доступний спостережний пункт, крім того, звідки він повинен переміститися). Якщо всі пункти спостереження за фракціями зайняті, то Конкурент втрачає шпигуна.

Коли Конкурент повинен втратити загін, він завжди воліє спершу втратити звичайний загін, а не сардаукарського офіцера, і втратити цей загін з гарнізону (якщо можливо), перш ніж втратити його із Зони конфлікту.

ДОДАТКОВІ ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ



6 карт Дому Гаґал

4 карти лише для гри з модулем «Технології»



6 карт Конкурентів

1 карта лише для гри з модулем «Технології»

САРДАУКАРСЬКІ ОФІЦЕРИ

Конкурент може придбати сардаукарського офіцера з ігрового поля тільки після того, як спершу отримає свого Майстра меча. Щойно Конкурент матиме Майстра меча, його поведінка залежатиме від того, чи граєте ви за правилами варіанту «Прямолінійні Конкуренти» для двох гравців (див. Розділ «Дюна. Імперіум — Піднесення» книжки правил для гри з Конкурентами, с. 4).



Якщо ви використовуєте прямолінійних Конкурентів:

- Коли Конкурент відправляє агента в локацію, де є сардаукарський офіцер, він вилучає цього офіцера з ігрового поля (поверніть його в коробку).

Якщо ви НЕ використовуєте прямолінійних Конкурентів:

- Коли Конкурент відправляє агента в локацію, де є сардаукарський офіцер, то якщо Конкурент має щонайменше 2 солярії, він витратить 2 солярії на те, щоб придбати й найняти офіцера.
- Щоразу коли Конкурент може розгорнути загони в Зоні конфлікту, він завжди спершу розгортає сардаукарського офіцера, а потім звичайний загін.
- Конкуренти ніколи не отримують жетонів умінь сардаукарських офіцерів. Натомість кожен офіцер у конфлікті дає 4 очки сили. Однак після завершення конфлікту Конкурент повертає в коробку всіх своїх офіцерів, які брали участь у конфлікті (тобто вони не повернуться в гру).

Якщо ви поєднуєте «Династії» із базовою грою «Дюна. Імперіум», то не використовуєте карти Конкурентів. Натомість у соло-грі Конкурент може грати двома новими лідерами:



Есмар Туек — не розміщуйте плитку локації «Січ Туек». (Гравець не використовує лідера.) Коли цей Конкурент активує свою властивість персня з печаткою, то завжди вибирає варіант «Узяти 1 додаткові прянощі з локації, де найбільше додаткових прянощів» (у разі нічиєї — де більше прянощів загалом). Якщо в жодній локації немає додаткових прянощів, ігноруйте його властивість персня з печаткою.

Пітер де Вріс — використовуйте його властивість персня з печаткою як завжди.

Для сардаукарських офіцерів: під час соло-гри Конкурент поводить ся так, ніби ви «НЕ використовуєте прямолінійних Конкурентів» (див. вище). Під час гри вдвох Конкурент використовує правила «Прямолінійних Конкурентів» (незалежно від того, здобув він уже свого Майстра меча чи ні).

КОНКУРЕНТИ В СОЛО-ГРІ ТА МОДУЛЬ «ТЕХНОЛОГІЇ»

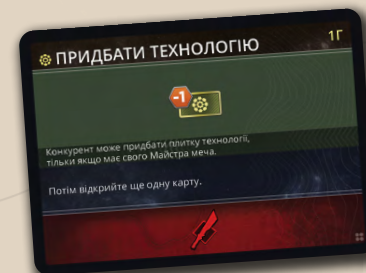
Використовуючи модуль «Технології» в соло-грі, Конкурент має можливість придбати плитку технології — однак лише ті, які позначені маленьким символом Дому Гаґал у правому нижньому куті (біля символу доповнення «Династії»). Якщо в будь-який момент гри верхня відкрита плитка в кожному стосі не матиме цього символу, скиньте таку плитку з найбільшого стосу й відкрийте нову. (Якщо кілька стосів однакові за розмірами, скиньте плитку зі стосу, розміщеного вище.)



У грі **вдвох** ваш Конкурент повністю ігнорує плитку технологій. Жодне з цих правил плиток технологій не застосовується.

Конкурент ігноруватиме плитку технологій, поки не отримає свого Майстра меча. Маючи вже Майстра меча, Конкурент починає збирати прянощі для плиток технологій; він платитиме 7 прянощів за 1 ПО лише тоді, коли поточна карта конфлікту — це карта конфлікту III.

Коли Конкурент у свій хід «Відправити агента» розкриває карту Дому Гаґал «Придбати технологію», він повинен придбати найдорожчу плитку технології, яку тільки може, зі знижкою в 1 прянощі. (Якщо таких плиток кілька, Конкурент вибирає плитку технології зі стосу на найвищому місці на полі Іксіанського посольства.) Лідер Кота Одакс з Ікса також може придбати технологію таким же способом, використовуючи свою властивість персня з печаткою.



Коли Конкурент купує плитку технології, то для нього вона загалом діє так само, як і для звичайного гравця. Однак деякі плиткі технологій вимагають конкретних вказівок або роз'яснень:

«Зона доставлення» — Конкурент ігнорує ефект придбання.

«Зона доставлення», «Паноптикум», «Тренувальна база» — Конкурент отримує ефекти ходу «Розкрити карти» відразу після завершення свого останнього ходу «Відправити агента» у кожному раунді. Якщо плитка технології має властивість наказу, то Конкурент завжди отримує бонус наказу (йому не обов'язково виконувати умову властивості).

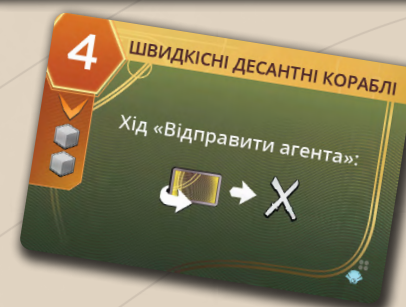
«Сховище з генетичним замком», «Світлокулі», «Самознищувальні повідомлення», «Сервоприймачі» — Конкурент використовує *лише* ефекти придбання. (Плитка «Сховище з генетичним замком» дає Конкурентові карту інтриги.)

«Швидкісні десантні кораблі» — Конкурент перевертає цю плитку, коли вперше за раунд відправляє агента в небойову локацію.

«Шпигунські дрони» — щораунду у свій хід Конкурент перевертає цю плитку за першої ж можливості, зокрема відразу після придбання цієї плиткі. Він отримує 1 солярій, коли перевертає цю плитку (ігноруючи ефект знищення карти).

Соло-гра з доповненням «Розквіт Ікса»

Використовуйте відповідні карти Дому Гаґал з «Розквіту Ікса», щоб визначати, коли Конкурент може придбати плиткі технологій. Пам'ятайте, що Конкурент ігноруватиме плиткі технологій, доки не матиме Майстра меча.



ДОПОВНЕННЯ ДО ІГОР УШІСТЬОХ

Ці модифікації дають змогу грати в «Дюна. Імперіум — Піднесення» шести гравцям.

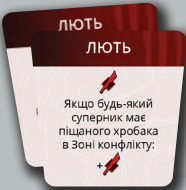
ПРИГОТУВАННЯ



Розмістіть 5 сардаукарських офіцерів на ігровому полі, по 1 в кожній з таких локацій: «Військова підтримка», «Доставлення припасів», «Вища Рада», «Зала засідань» і «Здобуття підтримки». Розмістіть шостого офіцера в локацію «Сардаукар» на планшеті Імператора. Останнього офіцера покладіть у загальний запас як завжди.

Вилучіть 2 жетони умінь «Лють» сардаукарських офіцерів.

Через свою незвичайну взаємодію з піщаними хробаками **ми не радимо використовувати лідера Ліст-Кайнс** у грі вшістьох. В іншому разі союзники можуть вибрати будь-яку комбінацію нових або попередніх лідерів.



Рекомендовані союзники

Муад'Діба:

Чані
Дункан Айдаго
Есмар Туек

Рекомендовані союзники

Шаддама Коррино IV:

Граф Хасимир Фенрінг
Гай Єлена Могіям
Пітер де Вріс

Лідери, які можуть бути

на будь-чиєму боці:

Стерновий Їр'кун
Кота Одакс із Ікса

САРДАУКАРСЬКІ ОФІЦЕРИ

Команда Муад'Діба не може придбати чи найняти сардаукарських офіцерів. Натомість, коли Муад'Діб чи будь-хто з його союзників відправляє агента в бойову локацію з офіцером, то може витратити **2 прянощів** (а не 2 солярії), щоб узяти карту інтриги, а потім вилучити цього офіцера з гри, повернувши в коробку. Вони також нічого не отримують унаслідок знищення карти «Взірцевий сардаукар».

Після того як Шаддам придбав сардаукарського офіцера, він наймає його для свого активованого союзника. Цей союзник вибирає жетон уміння офіцера та кладе його у власний запас. Тепер цей офіцер належить цьому союзнику. Пізніше, коли цей офіцер повертається в запас, то вже союзник повинен заплатити, щоб найняти його в один зі своїх ходів; Шаддам не може заплатити, щоб найняти цього офіцера.

РОЗ'ЯСНЕННЯ

Командувач будь-якої команди може здобути жетон союзу тільки зі свого персонального планшета. Це єдиний спосіб виконати контракт «Укласти будь-який союз».

Якщо ви додаєте до гри модуль «Технології»:

«Флот орнітоптерів» — через те що командувач не може брати у свій запас карти конфліктів, він не матиме символів бою, на які може вплинути ця плитка технології.

«Пласталеві леза», «Верховне командування сардаукарів» — команда Муад'Діба може придбати ці плитки технологій. (Вони також активують їхні ефекти придбання.) Якщо Шаддам має будь-яку з цих плиток, то може використати її лише під час придбання сардаукарського офіцера (адже після цього офіцер належатиме його активованому союзнику).

DIRE WOLF DIGITAL

Ідея гри та розроблення

Пол Деннен,
Філ Амілон, Енді Клотіс, Калєб Венз

Керівник проєкту

Скотт Мартінз

Художнє керівництво

Клей Брукс, Нейт Сторм

Графічний дизайн

Лія Фалін, Джуліанна Стоун

Ілюстрації карт

Дерек Геррінг, Кенан Джексон, Рауль Рамос

Відповідальний за випуск

Еван Лоренц

Допомога в розробленні гри

Корі Беркгарт, Джастін Коен, Кевін Спак, Джей Тріт

GALE FORCE 9

Продюсер і бренд-менеджер

Джо Лефав з Genuine Entertainment

Співпродюсер

Джон-Пол Брізіґотті



www.direwolfdigital.com

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

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

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES»

Керівник видавництва

Олександр Ручка

Керівник проєкту

Володимир Рибаків

Випускова редакторка

Алла Костовська

Перекладач

Святослав Михаць

Редактор

Сергій Лисенко

Верстальник

Артур Патрихалко

Особлива подяка всім,

хто брав участь у створенні цієї гри:

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

Нашим партнерам з Legendary Entertainment.

Усім чудовим членам команди Dire Wolf Digital,
а також їхнім друзям і сім'ям,

що допомогли протестувати нашу гру «Дюна. Імперіум».

І Френку Герберту, автору й творцю всесвіту Дюни,
чиє виняткове бачення та уява надихнули всіх нас.



www.geekach.com.ua

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



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

Видавець: Dire Wolf Digital

© 2025 Dire Wolf Digital, Inc. Усі права застережено.

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

DUNE © 2025 Legendary. Усі права застережено.

ДОВІДНИК ІЗ СИМВОЛІВ І ПОНЯТЬ



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



«Династії» — цей символ зображений у правому нижньому куті компонентів цього доповнення. Це суто довідковий символ.



Заплутана інтрига — цим символом позначають карту інтриги, яку може використовувати лідер Пітер де Вріс.

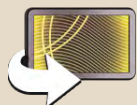


Знищити будь-яку карту інтриги з руки.



Модуль «Технології» — цим символом позначають карту, яку використовують лише в грі з модулем «Технології». Докладніше див. с. 6–7.

Наказ (6+) — можете застосовувати цей ефект лише під час ходу «Розкрити карти», якщо ви створюєте 6 або більше очок переконливості.



Перевернути долілиць цю плитку технології, щоб використати її властивість. На початку наступного раунду переверніть її горілиць (плиткою можна скористатися лише один раз за раунд).



Плитка технології для Конкурента — цей символ має значення тільки в соло-грі з додаванням модуля «Технології», позначаючи лише ті плитку, які може придбати Конкурент. Докладніше на с. 9.



Придбати технологію — ви можете придбати **одну** відкриту плитку технології зверху будь-якого стосу на полі Ікса. Оплатіть її ціну прянощами, додайте до свого запасу, потім переверніть горілиць наступну плитку стосу. (Поле Іксіанського посольства дає вам таку можливість щоразу, коли ви відправляєте агента в  локацію).



Ця версія символу «придбати технологію» дає вам знижку на технології в розмірі 1 прянощів.



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



Шпигун під глибоким прикриттям — розмістіть одного шпигуна; під час його розміщення можете ігнорувати шпигунів будь-яких суперників.

РОЗ'ЯСНЕННЯ

Граф Хасимир Фенрінг — ви не отримуєте соляріїв, коли знищуєте карту інтриги.

Есмар Туек — під час приготувань розмістіть плитку локації «Січ Туека» біля ігрового поля. Це — локація видобутку, де накопичуються прянощі.

Використовуючи свою властивість персня з печаткою, можете покласти бонусні прянощі в локацію «Січ Туека», а потім отримати ці прянощі за допомогою агента, якого відправили туди (усе це протягом одного ходу).

«Заборонена зброя» — якщо для цієї плитку технології ви виберете варіант її властивості, що дає 3 очки сили, то повинні втратити 1 очко впливу на ту фракцію, на яку маєте принаймні 1 очко впливу (якщо це можливо).

Стерновий Їр'кун — можете будь-коли дивитися ваші карти навігації, що лежать долілиць. Втрачаючи чи здобуваючи очки впливу, можна досягати поділки «2» на шкалі впливу на ту саму фракцію більше ніж один раз, щоразу граючи карту навігації.

«Флот орнітоптерів» — кожен ваш символ бою, зокрема кожен універсальний символ бою, треба натомість трактувати як символ орнітоптера. Це може призвести до того, що ви матимете пару символів бою відразу після придбання цієї плитку. Карти інтриг «Крис-ніж» і «Пустельна миша» не можна використовувати для набирання 1 переможного очка, поки ви маєте цю плитку технології.

Чані — під час приготувань розмістіть фішку тактики на треку на карті цієї лідерки на поділці, що відповідає кількості гравців. Коли фішка досягне крайньої правої поділки, поверніть її на початкову поділку.

Якщо ви втратили або відступили кількістю загонів, достатньою для того, щоб переміститися далі за останню поділку треку тактики, ви все одно повертаєтеся на початкову поділку (і не просуваєтеся далі за ці додаткові загони).