

ДУНЄ

І М П Е Р І У М

РОЗКВІТ ІКСА





# РОЗШИРЕННЯ ІМПЕРІУМУ

Доповнення «Розквіт Ікса» до гри «Дюна. Імперіум» ще більше розширює всесвіт Дюни. Зокрема, ідеться про появу на галактичній сцені двох головних фігур — однієї, чия роль була обмежена в базовій грі, та іншої, що з'являється вперше.



Усі великі дома мають свої частки акцій у **ДАПТ**. Ця компанія встановлює ціни й координує продаж і перевезення в тандемі з Гільдією Лоцманів, що надає кораблі й забезпечує міжзореву навігацію.



Планета **Ікс** відома в усьому Імперіумі своїми технологіями. Іксіанські «немислездатні» машини такі прогресивні, що дехто каже, ніби вони перетинають моральні межі... Водночас вони такі корисні, що на це заплющують очі.

## ВМІСТ ГРИ



Накладне поле ДАПТ



4 карти конфліктів

конфлікт I (2)  
конфлікт II (1)  
конфлікт III (1)



17 карт інтриг



18 плиток технологій



Поле Ікса



4 жетони вловлювачів

Використовуються з лідером Тессією Верній



35 карт колоди Імперіуму

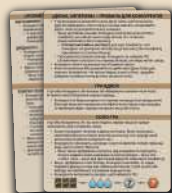


6 лідерів

Використовуються лише в соло-грі та грі вдвох



9 карт Дому Гагал



2 карти-пам'ятки Конкурентів

## КОМПОНЕНТИ ГРАВЦЯ



1 фішка вантажника

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



2 дредноути

Використовується лише в епічному режимі гри



1 початкова карта «Контроль над прянощами»

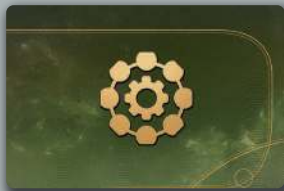
# ПРИГОТУВАННЯ

Якщо ви граєте з доповненням «Розквіт Ікса», то кроки приготування до гри зазнають певних змін.

- 1 Розмістіть накладне поле ДАПТ поверх верхнього правого кута поля базової гри (накривши частини поля Ландсрааду й ДАПТ).

- 2 Розмістіть поле Ікса біля ігрового поля.

Перемішайте долілиць 18 плиток технологій, а потім розділіть їх на три стоси по 6 плиток. Покладіть ці стоси на три місця на полі Ікса, потім переверніть горілиць верхню плитку кожного стосу.



- 3 Додайте нові карти конфліктів до карт з базової гри.

Хоча ви тепер вибиратимете навмання з більшої кількості карт, проте формуватимете колоду конфліктів як завжди: 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**.



Зауважте, що раніше в грі використовувалися всі карти конфлікту III. Тепер у вас залишиться одна зайва карта, і ви повернете її в коробку з іншими невикористаними картами конфліктів.

- 4 Додайте інші нові карти до карт з базової гри:

Затасуйте 17 карт інтриг у колоду інтриг.



Затасуйте 35 карт Імперіуму в колоду Імперіуму (перед формуванням Ряду Імперіуму).

Додайте 6 нових лідерів до лідерів з базової гри. Беручи карти лідерів, гравці можуть вибрати будь-яку комбінацію лідерів з доповнення і базової гри.



- 5 Кожен гравець бере нові компоненти свого кольору.

Помістіть два дредноути до вашого запасу (разом з іншими початковими компонентами).



Помістіть фішку вантажника на найнижчу поділку треку перевезень.



Для соло-гри та гри вдвох дивіться додаткові правила на с. 8 (зокрема приготування до гри з новими картами Дому Гаґал).

Щоб ознайомитися з новим епічним режимом гри (у якому використовують карти «Контроль над прянощами»), дивіться с. 10.



# ПЛИТКИ ТЕХНОЛОГІЙ

Доповнення «Розквіт Ікса» надає гравцям доступ до іксіанських технологій і машин. Ці нові можливості представлені 18 унікальними плитками технологій.

## ПРИДБАННЯ ПЛИТОК ТЕХНОЛОГІЙ



Символ **придбати технологію** — це єдиний спосіб придбати плитку технології. Щоразу, коли ви активуєте один з них (на ігровому полі чи карті), то можете придбати одну плитку технології з поля Ікса. 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 технологій.

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

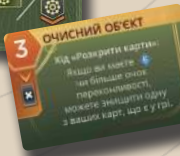
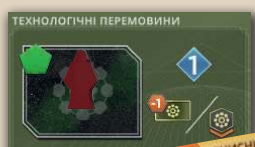


**Знижки на технології.** Якщо символ «придбати технологію» має в кутку позначку «-1» чи «-2» прянощів, то під час цієї разової купівлі ціна зменшується на вказану кількість прянощів. Не можна поєднувати знижки з кількох символів.



**Технологічні перемовини.** Щоразу, коли ви активуєте цей символ (на ігровому полі чи карті), то можете взяти загін з вашого запасу і розмістити його як делегацію перемовників на полі Ікса, на прапорі ліворуч від плиток технологій. Якщо ви не маєте загонів у вашому запасі, то нічого не відбувається.

Ваші технологічні перемовини дадуть зиск пізніше, під час активації символу «придбати технологію». У той момент ви можете повернути до вашого запасу будь-яку кількість ваших делегацій перемовників з поля Ікса. За кожен повернуту вами делегацію ціна плиток технологій, яку ви купуєте, зменшується на 1 прянощі. Ви можете поєднувати це зменшення ціни зі знижкою на технології.



Виконуючи хід своїм агентом, Богдан вирішує послати його на технологічні перемовини. На додаток до 1 очка переконливості, яке він отримає пізніше у свій хід «Розкрити карти», Богдан тепер може придбати плитку технології зі знижкою в 1 прянощі або послати загін зі свого запасу на Ікс як делегацію на перемовини. Він вибирає перше. Отже, Богдан вирішує придбати «Очисний об'єкт» ціною в 3 прянощі з одного зі стосів плиток технологій. Його знижка на технології дозволяє заплатити 2 прянощів. Якби Богдан уже мав делегацію перемовників на Іксі, то міг би ще зменшити цю ціну, повернувши делегацію до свого запасу. Отже, він платить 2 прянощів.

Богдан активує ефект придбання плиток технологій «Очисний об'єкт» (знищити карту), потім кладе плитку до свого запасу. Тепер він зможе застосовувати її властивість до кінця гри. Нарешті він перевертає горілиць наступну плитку того стосу, звідки придбав «Очисний об'єкт».

## 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, на початку раунду, наприкінці гри тощо.



Властивість із цим символом ви застосовуєте під час одного з ваших ходів «Відправити агента», і можете застосувати її лише **один раз за раунд** гри. Застосувавши властивість плиток технологій, 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  
*У соло-грі Конкурент може придбати цю плитку. Докладніше на с. 9.*



# ТРЕК ПЕРЕВЕЗЕНЬ

Доповнення «Розквіт Ікса» розширює роль ДАПТ у грі «Дюна. Імперіум». Кожен гравець тепер контролює вантажник на треку перевезень (на накладному полі ДАПТ), що дозволяє розширити стратегію взаємодії з компанією.

## ПЕРЕМІЩЕННЯ І ВІДКЛИКАННЯ ВАНТАЖНИКІВ



Щоразу, коли ви активуєте символ **вантажника** (на ігровому полі чи карті), то можете перемістити ваш вантажник одним із двох способів:

- **Перемістити** ваш вантажник на одну поділку вгору треком перевезень (це не можна зробити, якщо ваш вантажник уже на найвищій поділці).
- **Відкликати** ваш вантажник на самий початок (низ) треку перевезень. Зробивши це, ви отримуєте всі нагороди, пов'язані з поділкою, де розміщувався ваш вантажник, і всі нагороди з поділок під ним.



## ОТРИМАННЯ НАГОРОД ЗА ПЕРЕВЕЗЕННЯ

Відкликавши ваш вантажник, ви отримуєте нагороди в будь-якому порядку. Нагороди за кожну поділку на треку перевезень:

Ви можете придбати технологію зі знижкою на технології в розмірі 2 прянощів.

Ви наймаєте два загони, а також отримуєте 1 очко впливу на будь-яку з чотирьох фракцій.

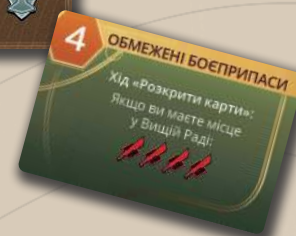
Ви вибираєте щось одне:

- Отримати 5 соляріїв, і кожен з ваших суперників також отримує 1 солярій (усі Великі Доми мають акції ДАПТ й отримують дивіденди під час розподілу прибутку).
- Отримати 2 прянощів.

*Богдан грає карту, щоб відправити агента в локацію «Міжзоряні перевезення» (він може це зробити, бо має 2 або більше очок впливу на Гільдію Лоцманів). Тепер він здобуває два символи вантажників.*

*За перший символ Богдан просуває свій вантажник на одну поділку вгору. Вантажник уже був на відстані однієї поділки від вершини треку перевезень, і тепер він перемістився туди.*

*За другий символ Богдан відкликає свій вантажник і переміщує його в самий низ треку. Вантажник був на найвищій поділці, тому Богдан здобуває всі нагороди треку, які він може отримати в будь-якому порядку. Спершу він бере 2 прянощів. Потім він купує плитку технології. Заплативши 2 щойно взятих прянощів і скориставшись знижкою на технології (-2), Богдан купує плитку технології «Обмежені боеприпаси» (яка коштує 4). Нарешті він здобуває вплив на фракцію (вибираючи Бене Гессерит) і наймає два загони. «Міжзоряні перевезення» — це не бойова локація, тому Богдан розміщує ці загони у своєму гарнізоні.*





# ДРЕДНОУТИ

Доповнення «Розквіт Ікса» впроваджує у гру дредноути, що збільшують вашу військову силу.



Щоразу, коли ви активуєте символ **дредноута** (на ігровому полі чи карті), то можете мобілізувати один дредноут: узяти його з вашого запасу й розмістити у вашому гарнізоні. Якщо ви мобілізували дредноут під час відправлення агента в бойову локацію, то можете розгорнути його в Зоні конфлікту. Кожен гравець може мати одночасно тільки два мобілізовані дредноути; якщо у вашому запасі більше немає дредноутів, то ви більше не можете їх мобілізувати.

Дредноути мають три вагомні переваги:

**Вони потужні.** Кожен дредноут у Зоні конфлікту дає 3 очки сили. Ба більше, ваші дредноути забезпечують силу, навіть якщо ви не маєте загонів у Зоні конфлікту — ваша сила не стає рівною 0, ваші мечі рахують до загальної сили в бою і ви можете грати інтригові карти бою.

**Вони міцні.** Після завершення бою ваші дредноути, що брали участь у конфлікті, не повертаються до вашого запасу. Якщо ви не перемагаєте в конфлікті, то натомість повертаєте їх до вашого гарнізону.

**Вони можуть контролювати локації на Арракісі.** Коли ви перемагаєте в конфлікті, у якому брав участь принаймні один ваш дредноут, то здобуваєте контроль над однією локацією ігрового поля до кінця наступної фази бою.

## Військовий підрозділ

Цей новий термін означає загін або дредноут. Нові карти можуть посилатися на «підрозділ» загалом або конкретно на «загін» чи «дредноут». Усі карти з базової гри, що посилаються на «загони», не впливають на «підрозділи» й тому **не можуть** впливати на дредноути.

Правила розгортання військ у Зоні конфлікту (с. 10 правил базової гри) тепер оновлені, щоб використовувати термін «підрозділ»:

Коли ви відправляєте агента на бойову локацію, то можете розгорнути **підрозділи** в Зоні конфлікту (це зона ігрового поля між гарнізонами). Ви можете розгорнути **будь-яку кількість** своїх **підрозділів**, найнятих під час вашого поточного ходу (як з локації на полі, так і зіграної карти), плюс ще **1-2 підрозділи** з вашого гарнізону. Якщо ви не хочете розгортати будь-яку кількість найнятих **підрозділів** у Зоні конфлікту, то розміщуєте їх у гарнізоні як завжди.

## Контроль над локаціями за допомогою дредноута

Дредноут може контролювати будь-яку з трьох локацій ігрового поля, де можна розмістити маркер контролю: «Арракін», «Карфаг» чи «Імперський басейн».

Коли ви виграєте в конфлікті, у якому брав участь принаймні один ваш дредноут, то **повинні вибрати одну** з тих локацій, **де ще немає дредноута**. Розмістіть ваш дредноут на прапор під цією локацією, накривши будь-чий маркер контролю (якщо він там є). Якщо ваш другий дредноут також брав участь у конфлікті, поверніть його до вашого гарнізону.

Поки ваш дредноут перебуває на локації, ви отримуєте будь-який бонус, який зазвичай дає маркер контролю. Локації «Арракін» і «Карфаг» дають бонусом 1 солярій, а «Імперський басейн» — 1 прянощі. Також ви отримуєте 1 загін, коли розкривається карта конфлікту для контрольованої вашим дредноутом локації (бонус захисту). **Ваш контроль над локацією триває до кінця наступної фази бою.** У цей момент гри ваш дредноут повертається у ваш гарнізон (і контроль над локацією повертається власникові маркера контролю, якщо ваш дредноут накривав чийсь маркер на цій локації).



*Богдан виконує хід «Розкрити карти». Він має 2 загони в Зоні конфлікту, тому переміщує свій маркер бою на позначку «4» на шкалі бою. У свій хід «Розкрити карти» Надія не має загонів, але має 1 дредноут і 2 мечі, що загалом дає їй 5 очок сили. Нарешті Сергій виконує хід «Розкрити карти». На цю мить він має 1 дредноут і 2 загони, що дають 7 очок сили. Ніхто не зіграв інтригових карт бою, тож бій відбувається.*

*Сергій виграє у конфлікті, здобуваючи нагороду за перше місце. Він також повинен узяти під контроль локацію своїм дредноутом. Богдан уже має дредноут в «Арракіні» (розміщений там в останньому раунді), тому Сергій вибирає «Імперський басейн», накривши розміщений там маркер контролю Надії.*

*Надія здобуває нагороду за друге місце. Вона не перемогла в конфлікті, тому повертає свій дредноут із Зони конфлікту у свій гарнізон.*

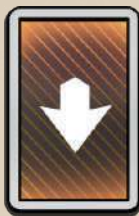
*Після завершення фази бою Богдан переміщує свій дредноут з «Арракіна» (який був там повний раунд) назад у свій гарнізон. Цим він відкриває маркер контролю Надії, і вона повертає собі контроль над «Арракіном».*



# ІНШІ НОВІ СИМВОЛИ

Ці додаткові символи ви можете побачити на деяких картах і плитках технологій з доповнення «Розквіт Ікса».

## СКИНУТИ



Символ скидання означає, що ви вибираєте карту з вашої руки (не карту інтриги) і кладете її до вашого скиду. Зазвичай це робиться для того, щоб заплатити за отримання будь-якого іншого ефекту. Як і раніше, якщо ви не заплатите ціну (тобто не скинете карту), то не отримаєте ефекту.

*Коли ви граєте карту «Головний адміністратор гільдії» під час вашого ходу «Відправити агента», то можете скинути ще одну карту, яка досі у вас на руці. Якщо так, знищте одну карту зі своєї руки, скиду чи з гри.*



## РОЗВАНТАЖИТИ



У комірках розкриття деяких карт із доповнення «Розквіт Ікса» зображено символ розвантаження. Він вказує на два додаткові способи отримання ефектів з комірки розкриття:

- Коли ви скидаєте карту. Наприклад, ви використовуєте символ скидання з вашої карти «Головний адміністратор гільдії» або суперник грає карту «Превелебна Мати Могіям».
- Коли ви знищуєте карту. Наприклад, ви використовуєте символ знищення з вашої карти «Головний адміністратор гільдії» або відправляєте агента на локацію «Генетичний відбір».

Під час вашого ходу «Розкрити карти», коли ви розкриваєте карту, ігноруйте символ розвантаження та отримайте ефекти з її комірки розкриття як завжди.

Зауважте, що карта з символом розвантаження сама по собі **не дає** можливості скинути чи знищити її. Якщо не вказано інакше, ви повинні скористатися для цього іншими способами.

*Ви граєте карту «Головний адміністратор гільдії» і скидаєте карту «Есмар Туек». Ви отримуєте 2 прянощів і 2 солярії, бо на карті «Есмар Туек» є символ розвантаження. Потім ви знищуєте карту завдяки вашому «Головному адміністратору гільдії». Якщо ви знищуєте карту з символом розвантаження, то також активуєте цей ефект. Ви можете навіть знищити «Есмара Туека», отримавши за це ще 2 прянощів і 2 солярії.*



## ПРОНИКНЕННЯ



Деякі карти з доповнення «Розквіт Ікса» мають особливі символи проникнення агента (зображення половини фігурки агента). Цей символ означає, що ви можете проникнути на зайняту локацію: ворожі агенти (навіть кілька ворожих агентів) не перешкоджають вам розмістити вашого агента на локації поля, чий символ є на карті з символом проникнення.

*Сергій уже має агента в локації «Контрабанда». Богдан грає карту «Делегат ДАПТ», що дозволяє проникати на локації з символом торгівлі прянощами. Богдан посилає свого агента в локацію «Контрабанда», ігноруючи агента Сергія.*

Ви не можете використовувати проникнення, щоб відправити вашого другого агента в локацію, де вже є один ваш агент. Проникнення застосовують лише проти **ворожих** агентів.

Проникнення не дозволяє вам ігнорувати ефект карти «Голос».

Якщо ви використовуєте карту інтриги «Відправити посланця», щоб додати символів до карти з символом проникнення, то нові додані символи **не дозволяють** вам проникати на локації.





# ДОПОВНЕННЯ ДО СОЛО-ГРИ ТА ГРИ ВДВОХ

Нові правила визначають, як Конкуренти взаємодіють з елементами доповнення «Розквіт Ікса» в соло-грі та грі вдвох.

## ПРИГОТУВАННЯ

Приберіть з колоди дому Гаґал чотири карти базової гри: 2 карти «Ораторська зала» та 2 карти «Збір загонів».

У доповненні «Розквіт Ікса» є 9 нових карт Дому Гаґал, які треба затасувати в колоду Дому Гаґал. Однак деякі з них вилучають з гри залежно від кількості гравців.

Для соло-гри видаліть 2 карти «Дредноут» з позначкою «2Г» у правому верхньому куті.

Для гри вдвох вилучіть 4 карти з позначкою «1Г» — тобто 2 карти «Дредноут» і 2 карти «Технологічні перемовини».

## НОВІ КАРТИ ДОМУ ГАґАЛ

Нові карти Дому Гаґал відправляють агентів Конкурента на локації поля Ікса та накладного поля ДАПТ, дозволяючи отримувати зображені на картах ефекти.

«Дредноут» — якщо ви відкриваєте цю карту для Конкурента, а він уже має 2 дредноути, пропустіть її і натомість відкрийте наступну карту.

«Міжзоряні перевезення» — локація «Міжзоряні перевезення» вимагає, щоб гравець мав 2 очки впливу на Гільдію Лоцманів. Це також стосується Конкурентів, тому кожна карта «Міжзоряні перевезення» надає альтернативу Конкурентові, якому бракує очок впливу — або він пропускає карту, щоб відкрити наступну, або вказує альтернативну локацію для агента Конкурента.

«Технологічні перемовини» — ця карта (використовується лише в соло-грі) описана в розділі «Плитки технологій» (на подальшій сторінці).



## ТРЕК ПЕРЕВЕЗЕНЬ

Коли Конкурент переміщує свого вантажника треком перевезень, то завжди просуває його вперед, поки не досягне другої поділки (дозволяє найняти 2 загони й здобути 1 очко впливу), а потім відкликає свого вантажника. Він завжди вибирає дивіденди (не прянощі) як нагороду за 1-шу поділку — отримує 5 соляріїв (у соло-грі), а всі інші гравці отримують по 1 солярію. У соло-грі Конкуренти отримують по 1 солярію від дивідендів щоразу, коли інший гравець вибирає цю нагороду (гравець-людина чи Конкурент).

## ДРЕДНОУТИ

Конкурент завжди воліє розгортати дредноути, а не загони, і розгортатиме дредноут в Зоні конфлікту за будь-якої нагоди.

Щоразу, коли Конкурент перемагає у конфлікті, а його дредноут повинен узяти під контроль локацію, він **завжди** накриває маркер контролю суперника, коли це можливо, й уникає накриття своїх маркерів. Коли Конкурент має можливість послати свій дредноут у кілька локацій, то насамперед він вибирає «Імперський басейн» (через цінні прянощі), а потім вибирає локації проти годинникової стрілки («Арракін» і, як останній варіант, «Карфаг»). Наприклад, якщо жоден гравець не контролює «Імперський басейн», а маркери контролю суперників розміщуються і в «Арракіні», і в «Карфазі», то Конкурент відправить свій дредноут в «Арракін».



## КОНКУРЕНТИ В СОЛО-ГРІ

У соло-грі Конкурент може грати за таких нових лідерів, як принц Ромбур Верній і віконт Гандро Морітані. Вибираючи Конкурента, можете перемішати двох лідерів з лідерами базової гри.

**Принц Ромбур Верній** — коли він активує свій перстень із печаткою, то купує плитку технології, якщо може. Якщо ні, тоді він використовує символ технологічних перемовин.

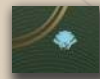
**Віконт Гандро Морітані** — коли він активує свій перстень із печаткою, то завжди витрачає 1 прянощі (якщо має) на активацію символу вантажника.

Деякі нові карти конфліктів винагороджують гравців загонами. Конкурент у соло-грі також здобуває ці нагороди.



## ПЛИТКИ ТЕХНОЛОГІЙ

У **соло-грі** Конкуренти можуть купувати плитку технологій, але тільки ті, що у правому нижньому куті мають маленький символ Дому Гагал. 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 збиратиме прянощі для плиток технологій. Він платитиме 7 спецій за 1 ПО лише тоді, коли поточна карта конфлікту — це карта конфлікту III. Коли Конкурент використовує символ «придбати технологію», він купує найдорожчу плитку технології, яку тільки може. Якщо таких плиток кілька, він вибирає плитку з верхнього стосу на полі Ікса.

Коли Конкурент відправляє агента на технологічні перемовини, то купує технологію зі знижкою на технології в 1 прянощі. Якщо він не може дозволити собі жодної плитку технології, але має принаймні один загін у запасі, то натомість розміщує загін як делегацію перемовників на планеті Ікс. Наступного разу, коли Конкурент матиме можливість придбати технологію, він використає цю делегацію перемовників (і будь-які інші свої делегації на Іксі), щоб зменшити ціну плитку технології, якщо зможе.

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

«**Військовий транспорт**» — Конкурент завжди розгортатиме в Зоні конфлікту всі загони, найняті завдяки треку перевезень (якщо тільки ви не використовуєте правило розгортання військ для експертного рівня складності).

«**Двигун Гольцмана**» — ця плитка наприкінці гри дає Конкурентові 1 ПО. (Як і в ситуації з картою інтриги «Захопити ринок», вважається, що кожен Конкурент має 2 карти «Прянощі повинні текти».)

«**Детонаційні пристрої**» — Конкурент завжди отримає 1 ПО, коли зможе.

«**Загарбницькі кораблі**» — Конкурент перевертає цю плитку, коли йому треба уникнути блокування свого агента. Він виконує це, не оплачуючи вартість скидання.

«**Звукові вловлювачі**» — Конкурент візьме карту інтриги під час придбання цієї плитку, але ніколи не знищить її.

«**Учбові безпілотники**» — щораунду Конкурент перевертатиме цю плитку під час свого ходу за першої ж нагоди, зокрема й під час її придбання.

«**Флагман**» — коли Конкурент відправляє агента в бойову локацію і водночас має 4 солярії (і принаймні 3 загони у своєму запасі), то він витратить ці солярії та переверне цю плитку, щоб найняти й розгорнути 3 загони.

«**Шпигунські супутники**» — якщо у свій хід Конкурент має 3 прянощів, то витратить їх на те, щоб знищити цю плитку й набрати 1 ПО.

## ВАРІАНТИ СОЛО-ГРИ

Якщо хочете, можете використовувати будь-яке з цих додаткових правил у соло-грі.

### Кубики Конкурента для Ряду Імперіуму

*Якщо ви маєте два стандартні 6-гранні кубики, цей варіант імітує придбання карт з Ряду Імперіуму вашими Конкурентами.*

Наприкінці кожного вашого ходу «Розкрити карти» кидайте два кубики. Рахуючи зліва, знищте карти, чії позиції в Ряду Імперіуму відповідають числам на кинутих кубиках. Якщо вам випадають одна чи дві «6», ігноруйте їх і не знищуйте карт. Якщо ви викинули однакове число (від 1 до 5) на обох кубиках, то знищуєте лише одну карту.

### Жорстока ескалація

*Для досвідчених гравців, які хочуть більшого виклику в соло-грі...*

Щоразу, коли суперник бере участь в бою за нагороди карти конфлікту III, переверніть **дві** карти з колоди Дому Гагал й додайте всі мечі з **обидвох** карт до його значення сили.

## ЕПІЧНИЙ РЕЖИМ ГРИ

Цей додатковий варіант гри призначений для гравців, які хочуть тривалішої та напруженішої боротьби з суперниками. Задля особливо епічної гри ви також можете використовувати режим «Розвідники з Арракіна» в допоміжному застосунку **Dire Wolf Game Room** (для вашого комп'ютера, смартфона чи планшета).

В епічному режимі ви **граєте до 12 переможних очок** замість 10. Решта змін стосуються приготування до гри:



Коли формуєте колоду конфліктів, не використовуйте карти конфлікту I. Натомість покладіть 5 випадкових карт конфлікту II поверх 5 карт конфлікту III.

Кожен гравець вилучає одну копію карти «Дюна, пустельна планета» зі своєї початкової колоди та замінює її однією копією карти «Контроль над прянощами» (ця карта в правому верхньому правому куті має символ «Лише епічний режим»).



Кожен гравець бере по 1 карті інтриги. Гравець, який вибрав своїм лідером віконта Гандро Морітані, повинен почекати, поки всі гравці не візьмуть по карті інтриги. Після цього він зможе застосувати вміння розвідки свого лідера.

Кожен гравець починає з 5 загонами у своєму гарнізоні (замість 3).



## РОЗ'ЯСНЕННЯ

«**Асигнування**» — ви не можете змішувати солярії та прянощі, щоб оплатити ціну плитки технології. Ви можете повернути делегацію перемовників з Ікса, щоб за кожну таку делегацію зменшити ціну на 1 солярій.

«**Друга хвиля**» — подібно до всіх інтригових карт бою, ви повинні мати підрозділ у Зоні конфлікту, щоб зіграти цю карту.

«**Зрада**» — на відміну від більшості карт із символом розвантаження, у комірці агента цієї карти вказано, що ця карта знищує саму себе. Це знищення активує символ розвантаження.

«**Ілеса Еказ**» — якщо ви вирішуєте виконати хід «Розкрити карти» у ваш перший хід у раунді, додайте відкладену вбік карту до ваших розкритих карт. Ілеса Еказ не дає вам 1 прянощі чи 1 солярій.

«**Імперський башар**» — комірка розкриття враховує лише ті інші карти, що насправді дають вам мечі в цей хід. Наприклад, ви не враховуєте карту «Сестра Бене Гессерит», якщо вирішуєте отримати 2 очки переконливості замість 2 мечів.

«**Придворні інтриги**»/«**Звукові вловлювачі**» — коли ви кладете карту під низ колоди інтриг, не показуйте її своїм суперникам.



# ТВОРЦІ ГРИ

## DIRE WOLF DIGITAL

**Автор гри**

Пол Деннен

**Керівник проєкту**

Скотт Мартінз

**Ілюстрації та графічний дизайн**

Клей Брукс, Атілла Гузі, Нейт Сторм

**Ілюстрації карт**

Атілла Гузі, Дерек Геррінг, Кенан Джексон,  
Рауль Рамос, Нейт Сторм

**Відповідальний за випуск**

Еван Лоренц

**Розробники гри**

Джастін Коен, Пол Деннен

**Допомога в розробленні гри**

Джулія Дуга, Еван Лоренц, Дилан Нелкін, Сем Парді,  
Луїс Скотт-Варгас, Кевін Спак, Юрій Толпін

## GALE FORCE 9

**Продюсер і бренд-менеджер**

Джо Лефаві

з Genuine Entertainment

**Співпродюсер**

Джон-Пол Брізіґотті



[www.direwolfdigital.com](http://www.direwolfdigital.com)

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

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

## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES»

**Керівник проєкту**

Олександр Ручка

**Перекладач**

Святослав Михаць

**Редактор**

Сергій Лисенко

**Верстальник**

Артур Патрихалко

**Вельми вдячні за неоціненну  
допомогу команді Geekach Games**

Анна Вакуленко, Владислав Дубчак, Дмитро Науменко,  
Ксенія Манусевич, Максим Ткаченко, Поліна Матузевич,  
Сергій Іщук та 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 уява надихнули всіх нас.



[www.geekach.com.ua](http://www.geekach.com.ua)

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

[info@geekach.com.ua](mailto:info@geekach.com.ua)



LEGENDARY



Видавці: Dire Wolf Digital

© 2021 Dire Wolf Digital, LLC. Усі права застережено.

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

DUNE © 2021 Legendary. Усі права застережено.

## НОВІ СИМВОЛИ Й ПОНЯТТЯ



**Вантажник** — виберіть один з двох способів переміщення вашого вантажника: просуньте його на одну поділку вгору треком перевезень або відкличте його на самий початок треку перевезень та отримайте всі нагороди, пов'язані з поділкою, де він розміщувався, та всі нагороди з поділок під ним.



**Дивіденди** — ви отримуєте 5 соляріїв, а кожен з ваших суперників — 1 солярій.



**Дредноут** — мобілізуйте один дредноут: візьміть його з вашого запасу й розмістіть у вашому гарнізоні (або можете розгорнути його в Зоні конфлікту, якщо в цей хід ви відправили агента в бойову локацію). Переваги дредноутів описані на с. 6.



**Лише епічний режим** — карту з цим символом використовують лише в епічному режимі гри. Докладніше на с. 10.



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

**Підрозділ** — загін або дредноут.



**Плитка технології для Конкурента** — цей символ має значення лише в соло-грі, позначаючи лише ті плити, 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.



Ці версії символу «придбати технологію» дають вам **знижку на технології** в розмірі 1 чи 2 прянощів.



**Проникнення** — цей особливий символ агента (зображення половини фігурки агента) дозволяє відправити агента в локацію поля, яку вже займає ворожий агент. У цьому прикладі показано символ для проникнення в локації Фрименів; на картах також є символи проникнення в інші локації поля.



**Розвантаження** — комірка розкриття з символом розвантаження активується в будь-якій з трьох ситуацій: під час вашого ходу «Розкрити карти» (як зазвичай), коли ви скидаєте карту або коли ви знищуєте карту.



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



**Скиньте** будь-яку карту з руки (але не карту інтриги).



**Технологічні перемовини** — ви можете розмістити загін з вашого запасу на планеті Ікс як делегацію перемовників. Пізніше, коли ви купуєте технологію, то можете повернути будь-яку кількість делегацій перемовників з Ікса до вашого запасу, отримуючи знижку в 1 прянощі за кожну повернуту делегацію.

## НОВІ ЛОКАЦІЇ



### Дредноут

Символ агента: Ландсраад  
Вартість: 3 солярії  
Мобілізувати дредноут і/або придбати плитку технології.



### Контрабанда

Символ агента: торгівля прянощами  
Отримати 1 солярій і перемістити свій вантажник.



### Міжзоряні перевезення

Символ агента: торгівля прянощами  
Вимога: ви повинні мати 2 чи більше очок впливу на Гільдію Лоцманів.  
Двічі перемістити свій вантажник.



### Технологічні перемовини

Символ агента: Ландсраад  
Вибрати щось одне: придбати технологію зі знижкою в 1 прянощі або відправити делегацію перемовників на планету Ікс.  
Також: під час вашого ходу «Розкрити карти» ви здобуваєте 1 очко переконливості, якщо маєте тут свого агента.