

Д Ю Н А

И М П Е Р И Я

Б Е С С М Е Р Т И Е



МИР ЗА ПРЕДЕЛАМИ ДЮНЫ

Учёные-экспериментаторы, называющие себя Бене Тлейлаксу или просто тлейлаксу, обитают на самой окраине Империи. Их технологии настолько же компрометирующие, насколько дорогие. Дома по всей Империи пользуются запасными органами, но с подозрением относятся к выведению гибридов и генетическим манипуляциям.

Самые охраняемые секреты тлейлаксу — лицеделы и гхолы, которых выращивают в аксолотль-чанах. Первые — шпионы и убийцы, способные менять свою внешность. Вторые — клоны без воспоминаний, воссозданные из ДНК погибших людей; своеобразная форма бессмертия...



СОСТАВ ИГРЫ



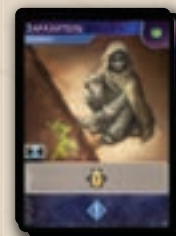
Планшет тлейлаксу



30 карт Империи



Жетон ячейки «Научная станция»



18 карт тлейлаксу

У этих карт такие же рубашки, как у карт Империи, но отличие в ресурсе покупки



1 карта резерва
«Солдаты-клоны»

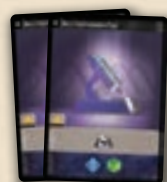


15 карт интриг

ЛИЧНЫЙ НАБОР ИГРОКА



Жетон фамильного
атомного оружия



2 стартовые карты
«Эксперименты»



2 диска

1 фишка исследования

1 фишка тлейлаксу

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

Используются
только в одиночной игре



4 карты
Дома Хагаль

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Если вы играете с дополнением «Бессмертие», следуйте инструкции ниже.

1

Замешайте 30 карт Империи в колоду Империи (перед формированием рынка Империи).



2

Положите планшет тлейлаксу над рынком Империи и картами резерва.

Положите 2 фишки Пряности из общего запаса в 4-е деление трека тлейлаксу.



Каждый игрок берёт новые компоненты своего цвета. Положите один диск в крайнее левое деление трека тлейлаксу (фишка тлейлаксу), а другой — в крайнее левое деление трека исследования (фишка исследования).



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

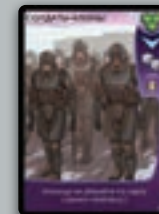


3

Создайте рынок тлейлаксу над рынком Империи.

Положите карту «Солдаты-клоны» слева от планшета тлейлаксу.

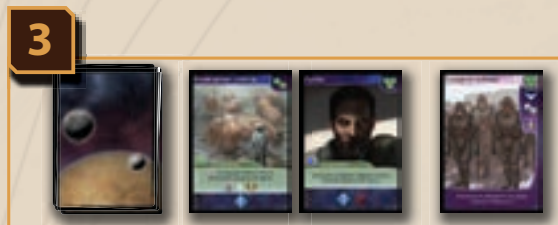
Перемешайте карты тлейлаксу и сложите их в колоду лицевой стороной вниз над рынком Империи. Выложите 2 карты лицевой стороной вверх рядом с картой «Солдаты-клоны».



Вы можете расположить планшет и рынок тлейлаксу в любом другом удобном для вас месте, но рекомендуется, чтобы рынки Империи и тлейлаксу лежали рядом.

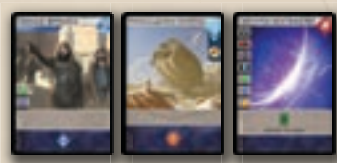
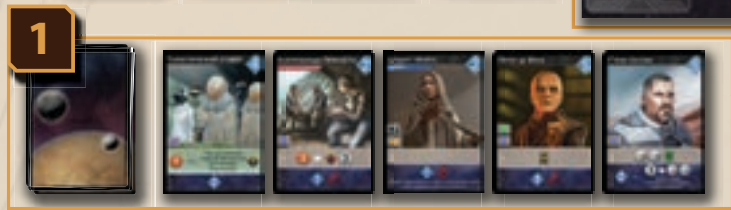
4 Положите жетон ячейки «Научная станция» поверх одноимённой ячейки на игровом поле.

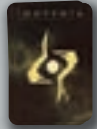
5 Каждый игрок кладёт жетон фамильного атомного оружия в личный запас.



6 Добавьте остальные новые карты к базовым:

Каждый игрок убирает из своей стартовой колоды обе карты «Дюна — Планета Пустыни» и кладёт вместо них 2 карты «Эксперименты».



 Замешайте 15 карт интриг в колоду интриг.



Изменения для одиночной игры описаны на с. 13 (включая подготовку для новых карт Дома Хагаль).

ПЛАНШЕТ ТЛЕЙЛАКСУ

Взаимодействие игроков с таинственными тлейлаксу отслеживается на 2 треках нового планшета: треке исследования и треке тлейлаксу.

ТРЕК ИССЛЕДОВАНИЯ

На этом треке игроки получают бонусы за участие в научных программах тлейлаксу.



Каждый раз, когда вы применяете эффект с символом **исследования**, передвиньте вашу фишку исследования на 1 деление вправо. Часто, но не всегда, у вас будет выбор из двух делений. Фишка не двигается вверх, вниз и влево. Фишка может передвинуться на деление, занятое соперником.

Передвинув фишку, получите бонус, указанный в новом делении.

Кира применяет эффект исследования и теперь может продвинуть свою фишку исследования вправо вниз, чтобы удалить карту и получить образец, или вправо вверх, где изображён ещё 1 символ исследования, что означает ещё 1 продвижение по треку исследования.



Генетические маркеры отмечают открытия, которые вы совершаете в ходе исследования.

Когда ваша фишка исследования достигает колонки делений, отмеченной внизу генетическим маркером, до конца игры вы можете применять эффекты карт, на которых он встречается. Для одних эффектов достаточно 1 маркера, для других нужно получить 2 маркера, то есть дойти до конца трека исследования.



С того момента, как вы достигли первого маркера, вы можете класть карты тлейлаксу, которые покупаете, на верх вашей колоды.



После того как вы достигли второго маркера и конца трека, символ исследования позволяет вам взять карту из вашей колоды вместо продвижения по треку.



ТРЕК ТЛЕЙЛАКСУ

Этот трек отражает степень вовлечённости игроков в тёмные дела тлейлаксу.



Каждый раз, когда вы применяете эффект с символом **тлейлаксу**, передвиньте вашу фишку тлейлаксу на 1 деление вправо.



Передвинув фишку, получите бонус, указанный в новом делении.

Достигнув этого деления на треке тлейлаксу, вы получаете 1 ПО. Если вы достигли его **первым**, вы забираете себе 2 фишки Пряности, помещённые сюда во время подготовки к игре.

КАРТЫ ТЛЕЙЛАКСУ

На этих картах отображены уникальные технологии и создания учёных тлейлаксу.



Карты тлейлаксу во многом похожи на карты Империи (у них даже одна рубашка, так что не перепутайте их при подготовке). Вы можете купить их при раскрытии карт (при покупке вы также кладёте их в сброс), а разыграть — при отправке агента (либо раскрыть в ход раскрытия). Но рынок карт тлейлаксу расположен отдельно от рынка карт Империи, и покупаются карты тлейлаксу не за очки убеждения, а за образцы.



Когда вы применяете такой эффект, вы можете переместить 1 отряд из вашего запаса в аксолотль-чаны на планшете тлейлаксу. Сколько у вас отрядов в этой области, столько у вас образцов.



Вы можете тратить образцы, чтобы покупать карты с рынка тлейлаксу (стоимость указана в правом верхнем углу), а также чтобы применять эффекты, требующие расхода образцов. Потратив образец, верните его в личный запас.



В любой момент игры вы можете вернуть любое количество образцов в личный запас (например, если вам нужно нанять больше отрядов, а ваш запас иссяк).

В любой момент игры на рынке тлейлаксу должны быть раскрыты 2 карты, а также «Солдаты-клоны». Как только игрок покупает карту тлейлаксу, сразу выложите на её место новую. Карта «Солдаты-клоны» всегда остаётся на своём месте. Когда игрок покупает её, он не берёт её себе, а просто применяет её эффект: нанимает 2 отряда или продвигает свою фишку на треке тлейлаксу.

Нельзя покупать карты тлейлаксу с помощью эффектов, позволяющих покупать карты Империи. Более того, эффекты, меняющие стоимость карт в очках убеждения, не действуют на стоимость карт тлейлаксу.



СРАЩИВАНИЕ



На некоторых новых картах вы обнаружите новый игровой термин — сращивание. Эти карты комбинируются с другими картами на вашей руке, усиливая ваш ход отправки агента.



ЭФФЕКТ СРАЩИВАНИЯ

- Когда вы разыгрываете карту с эффектом сращивания при отправке агента, вы **обязаны** разыграть ещё 1 карту вместе с ней.
- При этом необязательно, чтобы на второй карте был этот эффект; это может быть и обычная карта.
- Вы можете использовать символ агента с любой из этих карт, чтобы отправить агента в соответствующую ячейку на поле.
- При этом для обеих карт считается, что вы отправили агента (это может быть важно для эффекта карты).
- Вы применяете эффекты обеих карт, а также эффект ячейки на поле, в любом порядке.
- В ход раскрытия карты с эффектом сращивания раскрываются по обычным правилам.





Кирилл разыгрывает сразу 2 новые карты: «Сверхбыстрые рефлексы» (с эффектом сращивания) и «Из чанов». Он может отправить агента в ячейку с символом  или . Кирилл отправляет агента в «Имперскую котловину» и собирает Пряность.

Поскольку его фишка исследования уже достигла первого генетического маркера, он применяет эффект карты «Сверхбыстрые рефлексы»: берёт две карты.

Карта «Из чанов» даёт Кириллу два отряда. Поскольку он отправил агента в ячейку конфликта, он размещает эти отряды в зоне конфликта и добавляет к ним ещё 2 отряда из своего гарнизона.

Когда вы разыгрываете 2 карты, используя срачивание, то можете применить эффект «при срачивании», если он есть на какой-либо из этих карт.

Кира «срачивает» карты «Гхола» и «Гены Коррино». Она может отправить агента в ячейку с символом  или  — и выбирает ячейку «Богатство», получая 2 солярия и 1 влияние во фракции Императора. Также Кира дважды продвигает свою фишку по треку тлейлаксу: один раз по эффекту карты «Гены Коррино», другой — потому что «Гхола» копирует эффект сращённой карты (а эти карты считаются сращёнными).



Когда эффект ссылается на «вторую сращённую карту», имеется в виду другая карта, принимающая участие в срачивании.

Кира разыгрывает карту «Кресло-собака» вместе со «Связными Арракиса», чтобы отправить агента в ячейку с ментатом. В начале хода раскрытия она возвращает «Связных Арракиса» на руку и раскрывает эту карту вместе с остальными.

ФАМИЛЬНОЕ АТОМНОЕ ОРУЖИЕ

У каждого игрока теперь есть жетон фамильного атомного оружия. Вопреки ожиданиям, влияет оно не на сражение. Один раз за игру вы можете в любой момент своего хода сбросить этот жетон, чтобы убрать из игры все карты с рынка Империи и выложить 5 новых карт из колоды Империи.



ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Сочетание «Бессмертия» с эпическим режимом из «Расцвета иксианцев»

Если вы играете с обоими дополнениями и в эпическом режиме, в начале игры положите карту «Контроль над Пряностью» в свой сброс и не убирайте никакие карты из своей стартовой колоды.



Игра до 11 очков

Поскольку «Бессмертие» добавляет новые возможности, в том числе и для создания колод, некоторые игроки скорее всего захотят немного продлить время партии, чтобы посмотреть, как будут себя вести их творения, созданные на основе запретных технологий тлейлаксу. Чтобы всё успеть, можете играть до 11 очков (если вас четверо, начните с 0 и играйте до 10). Этот вариант особенно рекомендуется для опытных игроков и турнирных игр!

ИЗМЕНЕНИЯ ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

В этом разделе вы узнаете, как оппоненты взаимодействуют с новыми элементами дополнения «Бессмертие» в одиночной игре. Обратите внимание, что эти изменения НЕ касаются партий с двумя участниками.

ПОДГОТОВКА

Уберите из игры три карты Дома Хагаль с пометкой «Карфаг».

Замешайте в колоду Дома Хагаль 4 новые карты из дополнения «Бессмертие»: 3 карты с пометкой «Карфаг» и 1 карту с пометкой «Научная станция».

Поместите фишки тлейлаксу каждого оппонента на начало трека тлейлаксу. При этом оппоненты никак не взаимодействуют с треком исследования.



Если хотите, чтобы одиночная игра длилась дольше, используйте вариант «Игра до 11 очков», описанный на с. 12.

НОВЫЕ КАРТЫ ДОМА ХАГАЛЬ

Новые карты Дома Хагаль дают оппонентам доступ к новой ячейке на поле и меняют эффекты другой ячейки.



Трек тлейлаксу — если оппонент использует карту Дома Хагаль с символом тлейлаксу, чтобы отправить агента, он продвигается по треку тлейлаксу и получает соответствующий бонус.



Рынок тлейлаксу — эти символы означают либо левую, либо правую карту рынка тлейлаксу (не считая карту «Солдаты-клоны»). Когда оппонент использует карту с таким символом, чтобы отправить агента, уберите из игры карту тлейлаксу, отмеченную крестиком, и выложите новую.

ПОЯСНЕНИЯ ПО ЭФФЕКТАМ

Тайная встреча — чтобы разыграть эту карту для отправки агента, вы должны добавить ей хотя бы один символ агента (например, через эффект срачивания).

Посол доброй воли — если вы срачиваете 2 карты и разыгрываете эту карту интриги, вы выбираете, какая карта получает символы агента.

Гхола — Если вы решите срастить карту «Гхола» с картой «Борьба за власть» и отправить агента в ячейку фракции, то в таком случае у вас не получится повторить первую часть эффекта агента с карты «Борьба за власть», которая даёт дополнительное влияние во фракции. Кроме того, «Гхола» повторит вторую часть эффекта агента карты «Борьба за власть», тем самым карта «Гхола» также будет удалена вместе с картой «Борьба за власть» без какого-либо положительного эффекта для сыгравшего эти карты участника.

«Гхола» полностью копирует эффект агента карты, с которой вы её срачиваете, включая такой эффект, как «Удалите эту карту».

Если вы срачиваете «Гхолу» с картой Бене Гессерит, которая требует наличия ещё 1 активной карты Бене Гессерит (например, «Гайя-Елена Мохийам»), то для эффекта «Гхолы» такой будет считаться вторая срачиваемая карта. Но сама по себе карта «Гхола» не является картой Бене Гессерити не влияет на эффекты, требующие карту Бене Гессерит.

Если срастить карты «Гхола» и «Колдовской бой» (из дополнения «Расцвет иксианцев»), вы можете сделать 2 дополнительных хода подряд!

Илеса Эказ — если вы срастите карту с той, что отложили в начале раунда по свойству этого лидера (из дополнения «Расцвет иксианцев»), вы можете получить 1 Пряность или 1 солярий в зависимости от символов агентов на отложенной карте, даже если вы направили агента символом второй срачиваемой карты.

Квисатц Хадерах — эта карта меняет обычные правила отправки агента. Вы можете сделать только 1 отправку, даже если срастите эту карту с другой. Копирование «Гхой» эффекта этой карты позволит вам взять дополнительную карту из колоды.

Космопорт — этот жетон технологии (из дополнения «Расцвет иксианцев») позволяет класть карты тлейлаксу на верх колоды, даже если вы не достигли первого генетического маркера на треке исследования.

Узурпация — эту карту необязательно срачивать с картой с рынка Империи; вы можете срастить её с картой на руке. Сращённая карта с рынка Империи не считается активной, но, когда вы удаляете карту с рынка Империи, её эффект при удалении (если он есть) срабатывает, например, «фасеточные глаза» или карты с символом балласта («Расцвет иксианцев»).

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

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

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,
Рауль Рамос, Дэн Тейлор

Производство

Эван Лоренц

Развитие проекта

Джастин Коэн, Пол Деннен

Помощь в развитии проекта

Фил Амилон, Юлия Дуга, Эван Лоренц, Кевин Спак,
Юрий Толпин, Джей Трит, Калев Вэнс



www.direwolfdigital.com

GALE FORCE 9

Продюсер и бренд-менеджер

Джо ЛеФави

Genuine Entertainment

Сопродюсер

Джон-Пол Бризиготти

Особая благодарность всем, кто принял участие в создании игры:

Брайан Герберт, Кевин Дж. Андерсон и Herbert Properties, LLC.
Нашим замечательным партнёрам из кинокомпании Legendary
Entertainment и съёмочной команде фильма «Дюна»,
без которых эта игра была бы невозможна.

Замечательным людям Dire Wolf Digital, их не менее замечательным
друзьям и родственникам за помощь в тестировании игры.
Бесконечная благодарность Фрэнку Герберту, создателю вселенной
Дюны, чьё воображение продолжает вдохновлять нас.

Русская версия игры подготовлена компанией Tabletop KZ.

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову,
Даниилу Яковенко, Денису Карпенко,
Андрею Черепанову, Роману Дженбазу,
Андрею Королёву, Андрею Багрикову,
Александрю Стригину, Михаилу Соколову
и Даниилу Евдокимову

за помощь в подготовке русского издания.



Издатель: Dire Wolf Digital

© 2023 Dire Wolf Digital, LLC. All rights reserved.

DUNE: IMPERIUM is published under license from Gale Force Nine, a Battlefront Group company. DUNE © 2023 Legendary. Все права защищены.

НОВЫЕ СИМВОЛЫ



Конфликт — вы можете разместить отряды в зоне конфликта, как если бы отправили агента в ячейку конфликта.



Генетические маркеры — эффекты, отмеченные этими символами, применяются только в том случае, если ваша фишка исследования достигла колонки с ними на треке исследования.

С момента, когда вы достигли колонки с одним генетическим маркером, вы можете класть приобретаемые карты тлейлаксу на верх вашей колоды (действует до конца игры).



С момента, когда вы достигли колонки с двумя генетическими маркерами, вы больше не можете продвигать фишку исследования. Когда вы применяете эффект символа исследования, вы берёте карту.



Секреты бессмертия — этот символ в правой нижней части карты означает её принадлежность к этому дополнению. Он не имеет игровых эффектов.



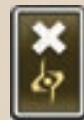
Исследование — продвиньте вашу фишку исследования на 1 деление *вправо* по треку исследования. Если деление соединено стрелками с 2 другими делениями, выберите 1 из них. Вы не можете двигать фишку вверх или вниз по колонке делений, а также влево (назад).



Образец — поместите 1 отряд из вашего запаса в аксолотль-чаны (область на планшете тлейлаксу). Чтобы оплатить покупку карты или эффект, требующие образцов, переместите нужное количество ваших отрядов из аксолотль-чанов в запас.



Тлейлаксу — продвиньте фишку тлейлаксу на 1 деление *вправо* по треку тлейлаксу. Получите бонусы этого деления.



Сбросьте карту интриги с руки.

ОБНОВЛЁННАЯ ЯЧЕЙКА ИГРОВОГО ПОЛЯ



Научная станция

Символ агента: Город

Ячейка конфликта

Стоимость: 2 воды

Возьмите 2 карты и продвиньте фишку исследования.