

ДИЮНИА

ИМПЕРИЯ

ЧАВО

Версия от 08.03.2021

Банкиры гильдии. Скидка распространяется на все копии карты «*Пряность должна поступать*», которые вы покупаете в тот ход, когда разыгрываете эту карту.

Барон Владимир Харконнен. Вы можете воспользоваться способностью «*Уловка*» только 1 раз за партию.

Боевой топтер. Если у соперника нет отрядов в гарнизоне, на него не распространяется эффект агента с этой карты.

Быстрая мобилизация. См. «*Отступление*».

Вербовка. Если вы получаете несколько карт в этом ходу, то решение о том, класть их на верх колоды или в сброс, принимайте отдельно для каждой карты. См. также «*Карты интриг*».

Гайя-Елена Мохийам. Ваши соперники сами выбирают, какие карты сбросить, и делают это по часовой стрелке, начиная с игрока слева от вас. См. также «*Сбросить*».

Граф Ильбан Ричез. Способность «*Жёсткие переговоры*» срабатывает только при оплате соляриями напечатанной на игровом поле стоимости ячейки (не срабатывает при оплате соляриями способности карты).

Графиня Ариана Торвальд. Способность «*Зависимость от Пряности*» применяется не выборочно, а действует всегда и влияет влияет только на Пряность, получаемую за отправку агента в ячейку «*Великой Равнины*», «*Котловины Хагга*» и «*Имперской котловины*». На прочие эффекты, дающие Пряность, она не распространяется.

Грузолёт. Базовое количество Пряности для «*Имперской котловины*» — 1, для «*Котловины Хагга*» — 2, для «*Великой равнины*» — 3.

Дань победителю. См. «*Карты интриг*».

Двойная игра. Чтобы вы могли сыграть эту карту интриги, хотя бы у 1 соперника должен быть отряд в зоне конфликта (но вам необязательно иметь хотя бы 1 отряд в своём запасе для этого).

Елена Ричез. Соперники не могут купить карту, убранныю с помощью способности «*Манипуляция*». Если вы не купите эту карту во время своего ближайшего раскрытия карт, уберите её из игры.

«*Если вы победили в сражении*». Карта, в тексте которой есть фраза «*если вы победили в сражении*», не может быть разыграна, если вы разделили победу с соперником.

Если за победу в сражении вы получаете карту интриги и в тексте этой карты есть фраза «*если вы победили в сражении*», вы можете разыграть её немедленно.

Заказное убийство. Эффект этой карты не позволяет удалить её. Чтобы получить 4 солярия за её удаление, вам необходимо воспользоваться каким-либо другим эффектом.

Имперский шпион. Чтобы взять карту интриги, вы должны использовать эффект агента и удалить эту карту (если вы удаляете её иным способом, то не берёте карту интриги).

Карты интриг. Чтобы сыграть карту интриги, вы должны выполнить её условия и заплатить её стоимость. Например, вы должны занимать место в Высшем Совете, чтобы сыграть «*Привилегии советника*», или вы должны заплатить 2 солярия, чтобы сыграть «*Подкуп*».

Вы можете сыграть любую карту заговора в свой ход (неважно, отправляете вы агента или раскрываете карты). Если эффект карты срабатывает только при раскрытии карт (например, «*Харизма*», «*Вербовка*»), держите её перед собой лицевой стороной вверх до тех пор, а затем сбросьте.

Если колода карт интриг опустела (случается нечасто), перемешайте сброшенные карты интриг и сформируйте новую колоду.

См. также «*Если вы победили в сражении*», «*Раскрытие карт*».

Льет Кинес. Учитываются как карты, разыгранные для отправки агентов, так и раскрытые в этом раунде. За каждую подходящую карту Льет Кинес даёт 2 убеждения.

Необходимая жертва. Разыграв эту карту интриги, не забудьте передвинуть жетон боевой силы назад.

Необязательные эффекты. Большинство эффектов ячеек и карт обязательны. Исключения:

- В тексте карты говорится, что вы «*можете*» что-либо сделать.
- В описании эффекта есть стрелка (если вы не хотите применять эффект, указанный после стрелки, можете не платить стоимость, указанную перед ней. Исключение — карты интриги, требующие заплатить что-либо).
- Вы удаляете карту, используя символ справа (обратите внимание, что удаление карты является обязательным, если текст карты предписывает удалить её саму, без стрелки).



Новый вектор. Если у вас в сбросе нет карт, когда вы разыгрываете эту карту, перемешайте только свою колоду, прежде чем взять карту.

См. также «*Раскрытие карт*».

Одиночная игра. Оппоненты в одиночной игре получают ПО за треки влияния фракций (как за достижение 2-го деления, так и за жетон союза). Однако они НЕ получают бонус за достижение 4-го деления на треке влияния.

См. также «*Сражение*».

Оплата стоимости. Когда стрелка показывает стоимость, которую вы можете заплатить для применения эффекта, вы можете сделать это только 1 раз. Например, когда вы разыгрываете карту «*Дункан Айдахо*», можете заплатить 1 воду, чтобы нанять 1 отряд и взять 1 карту. Вы не можете заплатить 2 воды, чтобы нанять 2 отряда и взять 2 карты.

Отступление. Если карта позволяет отступить *«любим количеством»* отрядов, вы можете выбрать 0 отрядов.

Планы внутри планов. На каждом треке фракции 6 делений. У вас есть не менее 3 очков влияния во фракции, если вы достигли деления, следующего за тем, достижение которого приносит 1 победное очко.

Победные очки. Вы можете заработать больше 12 ПО, хотя на треке победных очков всего 12 делений (этого достаточно для большинства партий).

Преодоление хаоса. Выиграв в этом сражении, возьмите фишку ментата в начале следующего раунда.

Пряность должна поступать. У вас остаётся победное очко за приобретение этой карты, даже если впоследствии вы удалите её.

Раскрытие карт. Если вы берёте карту во время своего раскрытия карт (например, за розыгрыш карты *«Ядоискатель»* или *«Новый вектор»*), то обязаны сразу раскрыть её и использовать в этом ходу.

Сбросить. Если какой-то эффект заставляет игрока сбросить карту (например, карты *«Человек ли ты?»* или *«Гайя-Елена Мохийам»*), речь идёт о карте Империи на руке игрока, если не сказано иначе.

Свёрнутое пространство. Вы не можете купить эту карту за очки убеждения. Её можно получить только с помощью соответствующей ячейки.

Смена лояльности. Вы можете потерять и получить влияние в одной и той же фракции (в конечном итоге получив 1 влияние в этой фракции).

Как и с любой другой оплатой стоимости вы обязаны на самом деле заплатить её (потеряв 1 влияние), чтобы получить 2 влияния. Вы не можете *«потерять»* влияние в фракции, в которой ваше влияние 0.

Союз. Если у вас есть жетон союза фракции и вы теряете влияние в ней, вы также теряете этот жетон в одном из 2 случаев:

- Перед этим у вас была ничья по влиянию в этой фракции с соперником. Тогда вы отдаёте жетон союза ему (если ничья была между 3 или более соперниками, вы сами выбираете, кому из них отдать жетон союза).
- Ваше влияние в фракции опустилось ниже 4-го деления трека (если ни у кого из соперников нет кубика на 4-м делении этого трека или выше, верните жетон союза на трек).

Сражение. Правила распределения наград за сражения одинаковы при игре с 1, 2 или 3 игроками. Они отличаются только при игре вчетвером. См. **«Если вы победили в сражении»**.

Торговое доминирование. Подсчитайте общее число карт *«Пряность должна поступать»* в вашей колоде и сбросе. Подсчитайте то же самое для каждого из соперников по отдельности. Если хотя бы у одного из них столько же этих карт (или больше), вы не выполняете условие нижнего эффекта этой карты.

Требование уважения. См. **«Карты интриг»**.

Трек победных очков. См. **«Победные очки»**.

Харизма. См. **«Карты интриг»**.

Чани. См. **«Отступление»**.

Человек ли ты? См. **«Сбросить»**.

Ядоискатель. См. **«Раскрытие карт»**.