

Д Ю Н А

И М П Е Р И Я

РАСЦВЕТ ИКСИАНЦЕВ



# МИР ЗА ПРЕДЕЛАМИ ДЮНЫ

Дополнение «Расцвет иксианцев» привносит в настольную игру «Дюна. Империя» новые элементы Известной Вселенной. В нём расширена роль стороны, которая почти не была представлена в базовой игре, а также появляется новая сторона конфликта.



Все Великие Дома имеют долю в галактической корпорации «Комбайн Оннет Обер Адвансер Меркантайлс». КООАМ устанавливает цены, координирует продажи и занимается перевозками в тандеме с Гильдией Космогации, в ведении которой — корабли и межзвёздная навигация.



Планета **Икс** известна подданным Империи благодаря невероятным технологиям. Говорят, иксианские компьютеры переступают границу разумности, хотя формально не считаются мыслящими... Но они так эффективны, что многие закрывают на это глаза.

## СОСТАВ ИГРЫ



Планшет КООАМ



4 карты конфликта

2 карты уровня I  
1 карта уровня II  
1 карта уровня III



17 карт интриг



18 жетонов технологий



Планшет планеты Икс



4 жетона жучков

Используются при игре с лидером «Тессия Верниус»



35 карт Империи



6 планшетов лидеров

Используются только в одиночной игре и в партии с двумя участниками



9 карт Дома Хагаль



2 памятки оппонентов

## ЛИЧНЫЙ НАБОР ИГРОКА



1 диск

Фишка  
транспортника



2 фишки  
дредноутов

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

Используется только в эпическом режиме игры



1 стартовая карта  
«Контроль над Пряностью»

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

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

- 1 Положите планшет КООАМ в правый верхний угол игрового поля так, чтобы он закрывал оригинальные области Ландсраада и КООАМ.

- 2 Положите планшет планеты Икс рядом с игровым полем.

Перемешайте все 18 жетонов технологий и разложите их лицевой стороной вниз на 3 стопки по 6 жетонов. Положите стопки в 3 ячейки на планшете планеты Икс и переверните верхний жетон каждой стопки.



- 3 Добавьте новые карты конфликта к базовым.

Колода конфликта при этом составляется по-прежнему: **1 карта уровня I** сверху, затем **5 карт уровня II** и **4 карты уровня III**.



Запомните, что если раньше вы использовали все карты конфликта уровня III, то теперь будет оставаться одна лишняя, которую нужно убирать вместе с остальными неиспользуемыми картами.

- 4 Добавьте остальные новые карты к базовым:

Замешайте 17 карт интриг в колоду интриг.



Замешайте 35 карт Империи в колоду Империи (перед формированием рынка Империи).



Перед тем как выбирать лидеров, добавьте к базовым планшетам 6 новых. В одной партии могут участвовать и базовые, и новые лидеры.



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



- 5 Каждый игрок берёт новые компоненты своего цвета.

Положите две фишки дредноутов в свой запас (вместе с начальными компонентами).



Положите свой диск транспортника в нижнюю ячейку трека поставки.



Изменения для одиночной игры и партии с двумя участниками описаны на с. 8 (включая подготовку для новых карт Дома Хагаль).

Изменения для игры в эпическом режиме (с новой стартовой картой) описаны на с. 10.

# ЖЕТОНЫ ТЕХНОЛОГИЙ

Дополнение «Расцвет иксианцев» открывает доступ к устройствам и технологиям планеты Икс. Эти новые возможности представлены на 18 жетонах.

## ПОКУПКА ТЕХНОЛОГИЙ



Действия с символом **покупки технологии** — единственный способ взять жетон технологии. Каждый раз, когда вы применяете эффект с этим символом (на поле или на карте), вы можете купить **1** жетон технологии с планшета планеты Икс. У вас может быть любое количество таких жетонов.

Чтобы купить жетон технологии, выберите раскрытый жетон из любой стопки на планшете планеты Икс, оплатите указанную стоимость в Пряности и положите этот жетон в свой запас лицевой стороной вверх. Затем раскройте верхний жетон той стопки, откуда вы взяли жетон. Если в какой-либо стопке кончились жетоны, вам придётся выбирать технологии из других стопок.

Есть два способа уменьшить стоимость жетона технологии. При этом стоимость не может опуститься ниже 0.



**Скидки.** Если в левом верхнем углу символа есть обозначение «-1» или «-2», стоимость покупки технологии уменьшается на это количество Пряности на этот раз. Нельзя складывать скидки с нескольких символов покупки технологии.



**Переговоры.** Каждый раз, когда вы применяете эффект с таким символом (на поле или на карте), вы можете взять 1 отряд из своего запаса и отправить его на планшет планеты Икс (на флаг слева от жетонов технологий) — это ваш переговорщик. Если у вас в запасе нет отрядов, то ничего не происходит. Число переговорщиков неограниченно.

Переговорщики используются следующим образом: каждый раз, когда вы применяете эффект с символом покупки технологии, вы можете забрать любое количество своих переговорщиков с планшета планеты Икс в свой запас. За каждого забранного переговорщика стоимость технологии уменьшается на 1 Пряность. Вы можете складывать эту скидку с обычной скидкой.



В свой ход Роман отправляет агента в ячейку «Переговоры». Он получает 1 очко убеждения, которое поможет ему в ход раскрытия, и может купить технологию со скидкой в 1 Пряность ИЛИ отправить 1 отряд на планету Икс в качестве переговорщика. Он решает купить технологию «Очистные сооружения» (один из трёх раскрытых жетонов) со стоимостью 3 Пряности, причём скидка снижает стоимость на 1 Пряность. Будь у него переговорщики, он мог бы снизить стоимость ещё больше. Но у Романа их нет, поэтому он платит 2 Пряности.

Роман тут же получает бонус покупки (удаляет 1 карту) и кладёт жетон технологии «Очистные сооружения» в свой запас. Её способность будет действовать до конца игры. Наконец, он раскрывает верхний жетон стопки, из которой забрал «Очистные сооружения».

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ

Жетоны технологий наделяют вас способностями, которые срабатывают в разные моменты игры: в ход раскрытия, при победе в сражении, в начале раунда или в конце игры и так далее.



Способность с таким символом применяется только **один раз в раунд** в любой из ваших ходов отправки агента. Используя такую способность, переверните жетон: до следующего раунда она недоступна. В начале следующего раунда, если жетон лежит лицевой стороной вниз, переверните его обратно: способность снова становится доступной.

## СТРОЕНИЕ ЖЕТОНА ТЕХНОЛОГИИ



- А** Стоимость в Пряности
- Б** Название технологии
- В** Бонус покупки  
*Вы получаете этот бонус один раз, как только покупаете жетон. Не все жетоны дают бонус покупки.*
- Г** Описание способности
- Д** Метка Дома Хагаль  
*Означает, что в одиночной игре оппонент может купить этот жетон (подробнее на с. 9).*



# ТРЕК ПОСТАВКИ

Дополнение «Расцвет иксиянцев» расширяет роль корпорации КООАМ в игре «Дюна. Империя». Каждый игрок получает транспортник, который можно двигать по треку поставки на планшете КООАМ. Это, в свою очередь, открывает новые игровые возможности.

## ПРОДВИЖЕНИЕ И ВОЗВРАЩЕНИЕ ТРАНСПОРТНИКА



Каждый раз, когда вы применяете эффект с символом **транспортника** (на поле или на карте), вы можете переместить свой транспортник одним из двух способов:

- **Продвинуть** транспортник на одну ячейку вверх по треку поставки (если фишка транспортника в самой верхней ячейке, его нельзя продвинуть).
- **Вернуть** транспортник в нижнюю ячейку трека поставки. При этом вы получаете все бонусы справа: из ячейки напротив той, где находится ваша фишка, **и всех ячеек под ней**. Самая нижняя ячейка, откуда начинается продвижение, не содержит бонусов.



## ПОЛУЧЕНИЕ БОНУСОВ ПОСТАВКИ

При возвращении транспортника вы можете получить бонусы поставки в любом порядке. Возможные бонусы поставки:

- Вы можете купить технологию со скидкой в 2 Пряности.
- Наймите 2 отряда и получите 1 влияние в любой из четырёх фракций.
- Выберите одно:
  - Получите дивиденды — 5 соляриев. Затем каждый соперник получает 1 солярий (у всех Великих Домов есть доля в КООАМ, и при получении прибыли между ними распределяются дивиденды).
  - Получите 2 Пряности.

*Роман отправляет агента в ячейку «Межзвёздная поставка» (она доступна для него, поскольку у него есть 2 влияния в Гильдии Космогации). Он применяет эффект с 2 символами транспортника.*

*За первый символ Роман продвигает свой транспортник на одну ячейку и попадает на верхнюю ячейку трека поставки.*

*За второй символ Роман возвращает свой транспортник в нижнюю ячейку. При этом он получает бонусы всех ячеек (поскольку вернулся с верхней) в любом порядке. Он решает взять 2 Пряности, а затем купить технологию.*

*Роман выбирает технологию «Секретный арсенал». Она стоит 4 Пряности, но бонус ячейки даёт скидку 2, а ещё 2 Пряности Роман получил ранее.*

*Наконец, Роман получает 1 влияние в любой фракции (он выбирает Бене Гессерит) и нанимает 2 отряда. «Межзвёздная поставка» не является ячейкой конфликта, поэтому эти отряды попадают в гарнизон.*



# ДРЕДНОУТЫ

Дополнение «Расцвет иксианцев» вводит в игру дредноуты — мощные боевые корабли, предоставляющие новые возможности в сражениях.



Каждый раз, когда вы применяете эффект с символом **дредноута** (на поле или на карте), вы можете снарядить дредноут, то есть переместить фишку дредноута из своего запаса в свой гарнизон (если вы при этом отправили агента в ячейку конфликта, можете сразу разместить этот дредноут в зоне конфликта). У вас не может быть больше 2 дредноутов одновременно. Если в вашем запасе закончились фишки дредноутов, этот эффект недоступен.

Дредноуты обладают следующими свойствами:

**Дредноут даёт 3 очка боевой силы.** Более того, он обеспечивает ваше участие в сражении, даже если вы не разместили отряды, то есть вы можете добавлять к своей боевой силе символы мечей и разыгрывать карты сражения.

**Дредноуты не уничтожаются.** Если вы не победили в сражении, верните свои дредноуты в гарнизон, а не в запас.

**Дредноуты позволяют получать контроль над ячейками поля.**

Если вы победили в сражении с участием хотя бы одного вашего дредноута, вы устанавливаете контроль над одной из трёх ячеек игрового поля до конца следующей фазы сражения.

## Боевая единица

Этот новый термин может обозначать и отряд, и дредноут. На новых картах встречается как этот термин, так и отдельно «отряд» и «дредноут». Таким образом, карты из базовой игры могут влиять только на отряды, поскольку на них не встречаются новые термины из дополнения.

При этом правила из раздела «Размещение отрядов в зоне конфликта» (с. 10 в базовых правилах) теперь звучат так:

Отправляя агентов в ячейки конфликта, вы можете размещать **боевые единицы** в зоне конфликта — это область на поле, окружённая гарнизонами. Вы можете разместить **все боевые единицы** или **часть боевых единиц**, которые вы наняли в этом ходу (за эффекты ячейки и карты), и **до 2 боевых единиц** из своего гарнизона. **Боевые единицы**, которые вы нанимаете, но не размещаете в зоне конфликта, попадают в гарнизон.

## Контроль над ячейкой с помощью дредноута

Дредноут может контролировать только ту ячейку, где может быть размещён жетон контроля: это «Арракин», «Карфаг» и «Имперская котловина».

Когда вы побеждаете в сражении с участием хотя бы одного вашего дредноута, вы **должны выбрать одну** из упомянутых ячеек, **в которой нет другого дредноута**. Поместите свой дредноут в область с флажком под этой ячейкой, даже если там есть чей-то жетон контроля. Если в сражении участвовали оба ваших дредноута, второй возвращается в гарнизон.

Пока ваш дредноут находится под ячейкой, вы и только вы получаете бонус контроля над этой ячейкой: 1 солярий для «Арракина» и «Карфага», 1 Пряность для «Имперской котловины» и 1 отряд в зоне конфликта, если будет раскрыта карта конфликта, относящаяся к этой ячейке.

**Дредноут контролирует ячейку до конца следующей фазы сражения.** По завершении фазы сражения верните свой дредноут из ячейки в гарнизон (если там был жетон контроля другого игрока, контроль возвращается к нему при условии, что контроль не перешёл другому игроку за счёт награды с карты конфликта).



*В ход раскрытия Романа у него 2 отряда в зоне конфликта: он выставляет свой жетон боевой силы на значение 4. Затем наступает ход раскрытия Никиты. У него нет отрядов в зоне конфликта, но есть дредноут, а также 2 символа меча на картах, итого 5 очков боевой силы. Наконец, раскрывает карты Рита: у неё в зоне конфликта 1 дредноут и 2 отряда — 7 очков боевой силы. Никто не играет карты сражения, и игроки переходят к определению результатов.*

*Рита побеждает и получает награду за первое место. Также, поскольку она использовала дредноут, она обязана установить контроль над ячейкой. «Арракин» уже занят дредноутом Романа (он разместил его в прошлом раунде), поэтому она выбирает «Имперскую котловину»: её дредноут накрывает жетон контроля Никиты.*

*Никита получает награду за второе место и возвращает свой дредноут из зоны конфликта в гарнизон.*

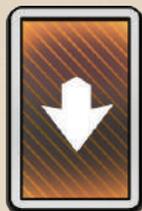
*Фаза сражения заканчивается, и Роман убирает свой дредноут из «Арракина» в гарнизон. В «Арракине» также лежал жетон контроля Никиты, так что контроль над ячейкой возвращается к нему.*



# ДРУГИЕ НОВЫЕ СИМВОЛЫ

На некоторых картах и жетонах технологий из дополнения «Расцвет иксианцев» встречаются следующие символы:

## СБРОС КАРТЫ



Этот символ означает, что вам нужно выбрать карту у вас на руке (кроме карты интриги) и положить её в сброс. Как правило, это используется в качестве оплаты стоимости эффекта (как обычно, если вы не можете или не хотите её оплачивать, то не применяете эффект, однако можете разыграть карту для отправки агента).

*Когда вы разыгрываете карту «Администратор Гильдии» для отправки агента, вы можете сбросить другую карту с руки, чтобы удалить карту по обычным правилам.*



## БАЛЛАСТ



Этот символ в левой нижней части карты означает, что вы можете применить эффекты раскрытия ещё двумя способами (кроме непосредственно раскрытия):

- Когда вы сбрасываете эту карту (например, если вы применяете эффект с символом сброса на карте «Администратор Гильдии» или другой игрок применяет эффект на карте «Гайя-Елена Мохийам»).
- Когда вы удаляете эту карту (например, если вы применяете эффект с символом удаления на карте «Администратор Гильдии» или отправляете агента в ячейку «Генетическая селекция»).

Если же вы разыграли карту с символом балласта в ход раскрытия, вы просто применяете эффекты раскрытия, игнорируя этот символ.

Карта с символом балласта **не может** сбросить или удалить саму себя. Если не указано иное, вы должны удалить или сбросить её посредством применения других эффектов.

*Вы разыгрываете карту «Администратор Гильдии» и сбрасываете карту «Эсмар Туек» (для оплаты стоимости эффекта). Вы получаете 2 Пряности и 2 солярия, поскольку на этой карте есть символ балласта. Затем вы удаляете карту (сам эффект). Если на удаляемой карте есть символ балласта, вы также применяете соответствующие эффекты. Вы можете даже удалить самого «Эсмара Туека», чтобы получить ещё 2 Пряности и 2 солярия!*



## ВНЕДРЕНИЕ



Этот символ выглядит как обычный символ агента, но с частью силуэта фишки агента. Он означает, что вы можете внедрить своего агента, то есть отправить его в ячейку с указанным символом, даже если она занята одним или несколькими вражескими агентами.

*Агент Риты занял ячейку «Контрабанда» на поле. Роман разыгрывает карту «Делегат КООАМ», которая позволяет внедрить агента в занятую ячейку с символом «Торговля Пряностью». Пользуясь этим, Роман отправляет своего агента в ячейку «Контрабанда».*

Вы не можете внедрить агента в ячейку, занятую вашим агентом: этот эффект действует только по отношению к **вражеским** агентам.

Вы не можете внедрить агента в ячейку, отмеченную с помощью карты «Голос».

Если вы разыгрываете карту заговора «Посол доброй воли», чтобы добавить символы фракций к карте с символом внедрения, эффект внедрения **не** распространяется на добавленные символы.



# ИЗМЕНЕНИЯ ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ И ПАРТИИ С ДВУМЯ УЧАСТНИКАМИ

В этом разделе вы узнаете, как оппоненты взаимодействуют с новыми элементами дополнения «Расцвет иксианцев» в одиночной игре и партии с двумя участниками.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Уберите из колоды Дома Хагаль 4 карты: 2 карты «Зал выступлений» и 2 карты «Сбор войск».

Дополнение «Расцвет иксианцев» добавляет 9 новых карт Дома Хагаль, некоторые из них используются только при определённом количестве участников.

При подготовке к одиночной игре уберите 2 карты «Дредноут» с отметкой «2И» (2 игрока) в правом верхнем углу.

В партии с двумя участниками уберите 4 карты с отметкой «1И» (1 игрок): 2 карты «Дредноут» и 2 карты «Переговоры».

## НОВЫЕ КАРТЫ ДОМА ХАГАЛЬ

С помощью новых карт Дома Хагаль агенты оппонентов могут отправиться в ячейки на планшете планеты Икс и на планшете КООАМ, применяя при этом эффекты, обозначенные на этих картах.

### Дредноут

Если при раскрытии этой карты у оппонента уже снаряжены оба дредноута, игнорируйте её и раскройте новую карту Дома Хагаль.

### Межзвёздная поставка

Требование «иметь 2 влияния в Гильдии Космогации» распространяется и на оппонентов, поэтому на каждой карте «Межзвёздная поставка» есть альтернатива на случай, если у оппонента недостаточно влияния: это либо раскрытие новой карты, либо другая ячейка для отправки агента.



### Переговоры

Эта карта, используемая только в одиночной игре, описана в разделе «Жетоны технологий» на следующей странице.

## ТРЕК ПОСТАВКИ

Оппонент продвигает свой транспортник только до второй ячейки (2 отряда и 1 влияние), а затем всегда возвращает его. Также он всегда выбирает дивиденды в качестве бонуса первой ячейки (в одиночной игре), при этом остальные игроки, как обычно, получают по 1 солярию. Оппоненты в одиночной игре тоже получают 1 солярий, когда этот бонус выбирает другой оппонент или игрок.

## ДРЕДНОУТЫ

Оппонент **всегда** стремится разместить в зоне конфликта сначала дредноут, а затем отряды, и размещает дредноут при любой возможности.

Когда оппонент побеждает в сражении и его дредноут должен установить контроль над ячейкой, он **всегда** стремится накрыть вражеский жетон контроля и избегает накрытия собственных жетонов. Если есть выбор между ячейками, он предпочитает контролировать «Имперскую котловину» (поскольку Пряность для него более ценна), затем «Арракин», а потом «Карфаг». Например, если никто не контролирует «Имперскую котловину», а в «Арракине» и «Карфаге» есть жетоны контроля соперников, оппонент отправит дредноут в «Арракин».



## ОППОНЕНТЫ В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

Двое из новых лидеров могут быть использованы как оппоненты в одиночной игре: принц Ромбур Верниус и виконт Хундро Моритани. Можете добавить их к набору доступных лидеров перед выбором лидеров оппонентов.

### Принц Ромбур Верниус

Когда этот оппонент применяет способность справа, он при возможности покупает технологию. Если такой возможности нет, он применяет эффект ячейки «Переговоры».

### Виконт Хундро Моритани

Когда этот оппонент применяет способность справа, он всегда тратит 1 Пряность (если она у него есть), чтобы переместить транспортник.

Некоторые новые карты конфликта содержат награды, включающие отряды. Оппоненты в одиночной игре могут получить эти награды.

# ЖЕТОНЫ ТЕХНОЛОГИЙ

В **одиночной игре** оба оппонента могут покупать технологии, но не любые, а только те, которые отмечены символом Дома Хагаль в правом нижнем углу. Если **в любой момент** игры среди верхних жетонов стопок нет ни одного жетона с этим символом, уберите в коробку жетон из самой большой стопки и раскройте новый (если стопки одного размера, выбирается та, что в ячейке выше). Делайте это, пока не будет раскрыт жетон с символом Дома Хагаль.



В **игре с двумя участниками** ваш оппонент не использует жетоны технологий, то есть правила ниже не применяются.

Оппоненты стараются накопить Пряность для покупки технологий. Они не будут менять 7 Пряности на 1 ПО, пока не будет раскрыта первая карта конфликта уровня III.

Когда оппонент применяет эффект с символом покупки технологии, он стремится купить самую дорогую из доступных ему технологий (если таких несколько, выбирается технология из стопки в ячейке выше).

Когда оппонент отправляет агента в ячейку «Переговоры», он покупает технологию со скидкой в 1 Пряность. Если у оппонента не хватает Пряности на покупку, но есть хотя бы 1 отряд в запасе, он отправит этот отряд в качестве переговорщика на планету Икс. В следующий раз, когда оппонент получит возможность купить технологию, он снижает её стоимость на 1 (если отправил агента в ячейку «Переговоры») + ещё на 1 за каждого своего переговорщика (он не обязан использовать их всех, а лишь столько, сколько нужно для покупки самой дорогой технологии, которую он может себе позволить).

Оппоненты применяют жетоны технологий так же, как игроки, разве что с небольшими нюансами, описание которых вы найдёте ниже:

## **Взрывные устройства**

Каждый раз, когда оппонент побеждает в сражении, используя дредноут, он сбрасывает его, чтобы получить 1 ПО.

## **Двигатель Хольцмана**

Эта технология даёт оппоненту 1 ПО в конце игры (всегда считается, что у оппонента есть две карты «Пряность должна поступать», так же как и для карты интриги «Торговое доминирование»).

## **Десантные корабли**

Оппонент всегда будет размещать в зоне конфликта все отряды, получаемые через трек поставки (исключение: игра на сложности «Ментат» или «Квисатц Хадерах»).

## **Подслушивающие устройства**

Оппонент получает карту интриги, когда покупает эту технологию, но никогда не удаляет этот жетон технологии.

## **Спутники-шпионы**

Если у оппонента на начало его хода есть 3 Пряности, он первым делом тратит их и удаляет эту технологию, чтобы получить 1 ПО.

## **Учебные дроны**

В свой ход оппонент всегда переворачивает этот жетон при первой возможности, в том числе сразу после его покупки.

## **Флагман**

Каждый раз, когда оппонент отправляет агента в ячейку конфликта, он будет тратить 4 солярия и отправлять 3 отряда в зону конфликта (если у него есть не менее 4 соляриев и 3 отрядов).

## **Флот вторжения**

Оппонент, не сбрасывая карту, переворачивает этот жетон, когда ему нужно отправить агента в занятую ячейку.

## ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Вы можете играть в одиночку с некоторыми или всеми правилами ниже.

### **Обновление рынка Империи**

*Если у вас есть два шестигранных кубика, вы можете смоделировать «покупку» карт с рынка Империи вашими оппонентами.*

После каждого вашего хода раскрытия бросайте 2 кубика. Сбросьте с рынка карты, порядковые номера которых выпали на кубиках (счёт идёт от 1 до 5 слева направо). Игнорируйте значение «б». Если выпали два одинаковых значения (кроме «б»), сбросьте только 1 карту.

### **Не жалея сил**

*Кажется, что оппоненты слишком просты? Что ж, их можно сделать ещё сильнее.*

Каждый раз, когда оппонент принимает участие в сражении с карты конфликта уровня III, раскрывайте **2** карты Дома Хагаль и добавляйте символы мечей на обеих картах к боевой силе оппонента.

# ЭПИЧЕСКИЙ РЕЖИМ

Эпический режим подойдёт игрокам, жаждущим более длительного и напряжённого противостояния. А для пущей эпичности можете дополнить его ещё одним — «Разведчики Арракина» из приложения Dire Wolf Game Room.

В эпическом режиме вы **играете до 12 ПО** вместо 10. Внесите следующие изменения при подготовке:



Сформируйте колоду конфликта следующим образом: 5 карт уровня II, а под ними 5 карт уровня III (карты уровня I не используются).

Каждый игрок убирает из своей стартовой колоды одну карту «Дюна — Планета Пустыни» и кладёт вместо неё карту «Контроль над Пряностью» (в правом верхнем углу этой карты есть символ эпического режима).



Каждый игрок берёт карту интриги (игрок, выбравший лидера «Хундро Моритани», берёт карту последним, а затем использует способность «Разведка»).

Каждый игрок начинает игру с 5 отрядами в гарнизоне (вместо 3).



## ПОЯСНЕНИЯ ПО ЭФФЕКТАМ

### Вероломство

В отличие от других карт с символом балласта, на этой карте указано, что она удаляется после розыгрыша для отправки агента, а значит, вы можете при этом применить её эффект раскрытия.

### Вторая волна

Как и в случае с другими картами сражения, у вас должна быть хотя бы одна боевая единица в зоне конфликта, чтобы вы могли разыграть эту карту.

### Дворцовые интриги / Подслушивающие устройства

Не раскрывайте соперникам карту интриги, которую убираете под низ колоды.

### Илеса Эказ

Если вы первым своим ходом в раунде раскрываете карты, вы раскрываете и отложенную карту, но не получаете ни 1 Пряности, ни 1 солярий.

### Имперский башар

Эффект раскрытия этой карты учитывает только символы мечей, дающих вам боевую силу (например, символы с карты «Сестра Бене Гессерит» не учитываются, если вы выбрали получение 2 очков убеждения вместо 2 символов мечей).

### Присвоение

Вы не можете оплатить часть стоимости соляриями вместо Пряности, только полную стоимость. При этом вы можете снижать эту стоимость на 1 солярий за каждого забранного переговорщика.

# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

## DIRE WOLF DIGITAL

### Автор игры

Пол Деннен

### Руководитель проекта

Скотт Мартинс

### Оформление и графический дизайн

Клэй Брукс, Атилла Гузи, Нэйт Сторм

### Иллюстрации на картах

Атилла Гузи, Дерек Херринг, Кенан Джексон, Рауль Рамос, Нэйт Сторм

### Производство

Эван Лоренц

### Развитие проекта

Джастин Коэн, Пол Деннен

### Помощь в развитии проекта

Юлия Дуга, Эван Лоренц, Дилан Нелкин, Сэм Парди,  
Луис Скотт-Варгас, Кевин Спак, Юрий Толпин

## 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.

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову,  
Даниилу Яковенко, Денису Карпенко, Андрею Черепанову,  
Роману Дженбазу, Даниилу Евдокимову, Андрею Королёву,  
Александре Цейтлиной, Максиму Книшевицкому  
и Михаилу Соколову за помощь в подготовке русскоязычного издания.



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



LEGENDARY



GENUINE  
ENTERTAINMENT

Издатель: Dire Wolf Digital

© 2023 Dire Wolf Digital, Inc. 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 И ТЕРМИНЫ



## Балласт

Если эффекты раскрытия карты отмечены этим символом, вы применяете их в любом из трёх случаев: во время раскрытия (по обычным правилам), при сбросе этой карты или при удалении этой карты.

## Боевая единица

Этот термин объединяет отряды и дредноуты.



## Внедрение

Это особый символ агента с частью его силуэта, который позволяет вам отправить своего агента в ячейку, занятую вражеским агентом (данный символ означает внедрение во фракцию Фрименов; остальные символы выглядят аналогично).



## Дивиденды

Вы получаете 5 соляриев, остальные игроки получают по 1 солярию.



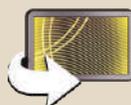
## Дредноут

Снарядите один дредноут: возьмите фишку дредноута из вашего запаса и положите её в свой гарнизон (если в этот ход вы отправили агента в ячейку конфликта, можете разместить дредноут сразу в зоне конфликта). Подробнее на с. 6.



## Иксианцы

Этот символ в правом нижнем углу выделяет карты дополнения «Расцвет иксианцев» и не имеет влияния на игру.



**Переверните** этот жетон технологии лицевой стороной вниз, чтобы использовать указанную способность. Это можно сделать только один раз в раунд. В начале следующего раунда жетоны в запасах игроков, лежащие лицевой стороной вниз, переворачиваются обратно.



## Переговоры

Вы можете отправить 1 отряд из своего запаса на планету Икс: он становится переговорщиком. Когда вы покупаете технологию, можете вернуть в запас любое количество своих переговорщиков, чтобы уменьшить стоимость технологии на 1 за каждого.



## Покупка технологии

Вы можете купить 1 из раскрытых жетонов технологий, лежащих в стопках на планете Икс. Для этого заплатите указанное количество Пряности и положите жетон в свой запас. Затем раскройте новый жетон технологии в той же стопке.



Символы покупки технологии с такими отметками дают вам **скидку** на покупку размером в 1 и 2 Пряности соответственно.



**Сбросьте** любую карту с руки (не карту интриги).



## Символ Дома Хагаль

Используется только в одиночной игре и обозначает жетоны технологий, которые может купить оппонент. Подробнее на с. 9.



## Транспортник

Вы можете выбрать одно из двух: продвинуть свой транспортник на одну ячейку вверх по треку поставки (если он не в самой верхней ячейке) или вернуть его в нижнюю ячейку, получив все бонусы из текущей ячейки и ячеек ниже.



## Эпический режим

Карта с этим символом используется только в эпическом режиме игры. Подробнее на с. 10.

# НОВЫЕ ЯЧЕЙКИ ДЛЯ АГЕНТОВ



## Дредноут

Символ агента: «Ландсраад»  
Стоимость: 3 солярия  
Снарядите дредноут и/или купите технологию.



## Контрабанда

Символ агента: «Торговля Пряностью»  
Получите 1 солярий и переместите свой транспортник один раз.



## Межзвёздная поставка

Символ агента: «Торговля Пряностью»  
Условие: у вас должно быть 2 или более влияния в Гильдии Космогации.  
Переместите свой транспортник два раза.



## Переговоры

Символ агента: «Ландсраад»  
Выберите одно: купите технологию со скидкой в 1 Пряность ИЛИ отправьте переговорщика на планету Икс.  
Также игроки с агентами в этой ячейке получают 1 очко убеждения при раскрытии карт.

