

ДИЮНИ

ИМПЕРИЯ

ЧАВО

Версия от 19.12.2023.

(Новые и изменившиеся пункты по сравнению с прошлой версии от 14.12.2022 помечены *)

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 выбираете фракции для способности «Уловка» после окончания подготовки к игре, но до начала 1-го раунда. Этой способностью можно воспользоваться только 1 раз за партию.

***Барьерная Стена.** Уничтожение Барьерной Стены с помощью соответствующего символа опционально. Барьерная Стена уничтожается до конца партии.

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

Быстрая мобилизация. См. «Отступление».

Вербовка. Эффект этой карты распространяется только на ваш ход раскрытия (вы не можете с её помощью класть на верх колоды карты, полученные в ход отправки агента). 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».

Внедрение. Разыгрывая карту с символом внедрения для отправки агента, вы можете отправить агента в ячейку, уже занятую агентом соперника. Но вы можете и отправить агента в пустую ячейку с соответствующим символом.

Внезапный перевес. В конце игры вы получаете за счёт этой карты Пряность, которая используется для разрешения ничейных ситуаций (см. с. 13 правил).

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 отправки агента в ячейку с символом Подателя. На прочие эффекты, дающие Пряность, она не распространяется.

В «Восстании» есть опция не получить Пряность, отправив агента в «Глубокую пустыню» или «Котловину Хагга» (если там нет бонусной Пряности и вы решаете призвать песчаного червя, а не получить Пряность). В таком случае способность «Зависимость от Пряности» не применяется (даже если вы примените какой-либо эффект, позволяющий получить Пряность).

См. также «Ячейка с символом Подателя».

***Грузолёт.** Базовое количество Пряности для «Имперской котловины» — 1, для «Котловины Хагга» — 2, для «Великой равнины» — 3. (Если вы играете в «Восстание», количество Пряности для «Эрга Хаббанья» — 2, для «Глубокой пустыни» — 4.) См. также «Гхола».

Гхола. Если вы срываете «Гхолу» с «Грузолётом», вы получите учетверённое базовое количество Пряности из ячейки, куда отправите агента.

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).

Дредноуты. Правила базовой игры требуют, чтобы у вас был размещён хотя бы 1 отряд в зоне конфликта, чтобы вы могли играть карты сражения и получать боевую силу с символов мечей. Если в зоне конфликта у вас есть хотя бы 1 дредноут, считается, что эти условия соблюдены, даже если отрядов у вас там нет. Однако если ваши дредноуты находятся не в зоне конфликта, а в гарнизоне и/или в ячейке, эти условия не выполняются.

***Елена Ричез.** Соперники не могут купить карту, убранный с помощью способности «Манипуляция». Вы можете купить эту убранный карту и другими способами (например, «В обход протокола» или «Безграничные амбиции»), но тогда скидка Елены Ричез не применяется. Если вы не купите эту карту во время своего ближайшего раскрытия карт, уберите её из игры. Карта интриги «Манипуляции» из «Восстания» работает аналогично.

«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.

Жетоны технологий. Если на жетоне технологии не указано, в какой момент применяется его эффект, он применяется в ваш ход. Например, у «Спутников-шпионов» есть 2 эффекта: на втором указано, что он применяется в конце игры. На первом же указания о моменте применения нет, поэтому вы можете заплатить 3 Пряности и удалить этот жетон технологии, чтобы получить 1 ПО, в свой ход.

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», или вы должны достичь хотя бы первого генетического маркера, чтобы сыграть «Ложного чиновника».

Вы можете сыграть любую карту заговора в любой момент своего хода (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».

***Конец игры.** В крайне редком случае, когда предложенных в правилах параметров для разрешения ничейных ситуаций оказывается недостаточно, побеждает претендент, который сделал ход раскрытия позже.

***Контракты.** Если условие контракта выполнено, вы обязаны выполнить этот контракт. Если у вас есть несколько контрактов, требующих отправки агента в одну и ту же ячейку, они все выполняются в тот ход, когда вы отправляете агента в эту ячейку.

Если условием контракта является отправка агента в ячейку, эффект контракта является ещё одним эффектом, применяемым в ваш ход отправки агента, в дополнение к эффекту ячейки и эффекту агента. Эти эффекты можно применять в любом порядке.

Космопорт. См. «Раскрытие карт».

Кресло-собака. Вернув вторую сращённую карту в начале хода раскрытия, немедленно разыграйте её в рамках хода раскрытия. Вы не можете использовать возвращённую карту для отправки агента в этом раунде.

***Крюк подателя.** Вы не «тратите» крюк подателя, когда призываете песчаного червя.

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).



См. также «Барьерная стена».

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.

При использовании дополнительного правила размещения отрядов для повышенных уровней сложности подсчитывайте теперь боевую силу, а не просто количество отрядов: оппонент не будет размещать отряд, если у него есть преимущество в 4 и более очков боевой силы.

См. также «Сражение», «Оппоненты».

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.

***Оппоненты.** Когда при игре с дополнением «Расцвет иксианцев» оппонент должен выбрать, в какой фракции получить влияние при применении эффекта 2-й ячейки трека поставки, участник с жетоном первого игрока (или следующий по очереди после оппонента с этим жетоном) делает выбор, если фракций, в которых влияние оппонента наименьшее, несколько.

Когда при игре в «Восстание» оппонент первым получает оружейника, стоимость этой ячейки снижается для игроков-людий до 6 соляриев.

Если на карте Дома Хагаль есть 2 разные ячейки для отправки агента, выбирайте всегда ту, которая соответствует игровой ситуации (влияние оппонента, уровень карты конфликта). Если эта ячейка занята, не отправляйте агента во вторую изображённую ячейку, а сбросьте эту карту и возьмите новую. См. также «Одиночная игра».

Отряды. Когда вы нанимаете отряды, они приходят к вам из запаса. Таким образом, нельзя нанять переговорщика с планшета планеты Икс. К тому же, отправив агента в ячейку конфликта, вы не можете нанять отряды из собственного гарнизона, чтобы обойти лимит в 2 отряда из гарнизона. Кроме того, отправив агента в ячейку конфликта, вы можете разместить любое количество свеженанятых отрядов, откуда бы они ни появились (с карты интриги, с трека поставок, с жетона технологии и т. д.).

Отступление. Если карта позволяет отступить «любым 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).

***Посол доброй воли.** Эта карта интриги не лишает карту никаких символов агентов. Она также не добавляет на карту символ агента, который на ней и так уже есть. Например, вы сращиваете «Разводчика слигов» и «Искателя Пряности», а также играете «Посла доброй воли». У «Искателя Пряности» уже есть символ агента Фрименов, поэтому «Посол доброй воли» добавит ему только 3 других символа агентов. Таким образом, за «Разводчика слигов» выполучите 5 соляриев.

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

***Преподобная Мать Джессика.** Вы можете применить её способность «*Преподобная мать*» в тот же ход, когда перевернули её планшет.

«Принцесса» Юна Моритани. Если вы в свой ход получаете солярии несколько раз, то и её способность «*Прибыль с контрабанды*» сработает столько же раз (например, вы отправили агента в ячейку «Контрабанда» и вернули транспортник в нижнюю ячейку трека поставки, получив 5 соляриев; в таком случае вы получите дополнительно 2 солярия).

Если вы получаете солярии за розыгрыш карты «*Разводчик слигов*», то за способность «*Прибыль с контрабанды*» получите только 1 солярий.

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

***Разведка.** См. «Шпионы».

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. Если вы берёте карты *после* своего хода раскрытия, они остаются вам на следующий раунд. Таким образом, у вас будет больше карт, после того как вы возьмёте 5 карт в начале раунда. Например, вы побеждаете в конфликте «*Торговая монополия*», возвращаете свой транспортник в нижнюю ячейку с самого верха и получаете технологию «*Космопорт*», которая позволяет взять вам 2 карты из своей колоды. Это произошло уже после хода раскрытия, поэтому эти 2 карты вы оставите у себя в руке и добавите к ним обычные 5 в начале следующего раунда.

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 соответствующего символа (например, в одноимённой ячейке или по способности Илеса Эказ).

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 несколькими 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. «*Отряды*», «*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*».

Трек тлейлаксу. Тлейлаксу не считаются фракцией, поэтому любые эффекты, позволяющие получить влияние в любой фракции, не позволяют продвинуться по треку тлейлаксу.

Харизма. См. «*Карты интриг*».

Чани. См. «*Отступление*».

Чарующие феромоны. Если вы удаляете вторую сращённую карту, вы не можете также применить её эффект, требующий удалить эту карту в качестве стоимости. Например, если вы сращиваете «*Чарующие феромоны*» и «*Имперского шпиона*», вы не можете выбрать удалить «*Имперского шпиона*» по эффекту «*Чарующих феромонов*» и при этом взять карту интриги по эффекту самого «*Имперского шпиона*», поскольку удаление «*Имперского шпиона*» является стоимостью для этого получения карты интриги.

Вы можете применять эффект «*Чарующих феромонов*» с картой, которая в любом случае должна удаляться (например, «*Свёрнутое пространство*» или «*Поиск союзников*»).

Чаумурки. Этот жетон технологии меняет правила разрешения ничейной ситуации в конце игры. Если у одного из претендентов на победу в конце партии есть этот жетон технологии, этот игрок побеждает, а количество Пряности, соляриев, воды и отрядов в гарнизоне не имеет значения.

Человек ли ты? См. «*Сбросить*».

***Шаддам Коррино IV.** Способность «*Командующий сардаукарами*» позволяет вам взять один из контрактов «*Сардаукары*», которые вы отложили во время подготовки к игре, вместо раскрытых контрактов по общим правилам. Вы не начинаете игру с этими контрактами в личном запасе. Способность «*Император Известной Вселенной*» работает только на **ход**, в котором была разыграна, а не до конца **раунда**. В партии с 6 участниками эта способность будет действовать на активированного союзника.

***Шпионы.** Чтобы вернуть шпиона для внедрения или разведки, вы всё ещё обязаны сыграть карту в свой ход для отправки агента.

Эрцгерцог Арманд Эказ. Для применения способности «*Координация*» у вас должно быть не менее 2 агентов в ячейках с любыми из 3 указанных символов агентов. Необязательно, чтобы символ агента на них был одинаковым.

Ядоискатель. См. «*Раскрытие карт*».

***Ячейка с символом Подателя.** Вот полный список таких ячеек: «*Имперская котловина*», «*Котловина Хагга*», «*Великая равнина*» («*Дюна. Империя*»), «*Эрг Хаббанья*» («*Восстание*»), «*Глубокая пустыня*» («*Восстание*»).

ЭРРАТА

На с. 16 правил игры в секции «Связь фрименов» первое предложение следует читать «*Вы можете применить этот эффект, если у вас есть ещё одна или несколько активных карт Фрименов.*».

На с. 4 правил дополнения «*Расцвет иксианцев*» предложение следует читать «Способность с таким символом применяется только один раз в раунд в любой из ваших ходов». Таким образом, подобные эффекты можно также применять в ход раскрытия, а не только в ход отправки агента.

На планшете эрцгерцога Арманда Эказа и на жетоне технологии «Очистные сооружения» должно быть «активных» вместо «разыгранных».