

DUNA

IMPÉRIUM

V celém známém vesmíru neexistuje vzácnější zboží než koření. Toto koření, nazývané rovněž jako melanž, se nachází pouze na nehostinné pouštní planetě Arrakis (známé též jako Duna). Spory o ovládání trhu s kořením jsou hlavním předmětem bojů mezi velkorody impéria. Ti, kteří touží po moci, vytvářejí v honbě za kořením spojení a hledají podporu k posílení svých pozic. U vládnoucích radních landsraadu. U obchodní společnosti CHOAM, známé svou neukojitelnou touhou po zisku. U mystického sesterstva Bene Gesserit. U Kosmické gildy s monopolem na mezihvězdnou přepravu. U fremenů, nezdolných pouštních válečníků. Ani sám padíšáh imperátor nestojí stranou. Boj je nevyhnutelný a jeho výsledek nejistý. Avšak jedna věc jistá je: kdo ovládá koření, ovládá vesmír.



NAPŘÍČ IMPÉRIEM

DUNA: IMPÉRIUM je desková hra kombinující dva oblíbené herní mechanismy: mechanismus postupného budování herního balíčku a mechanismus umisťování dělníků. Hra se inspirovává prvky a postavami ze světa Duny, jak z filmu společnosti Legendary Pictures, tak z původní řady knih Franka Herberta, Briana Herberta a Kevina J. Andersona.

Poznámka: Každý ze čtyř velkorodů má ve hře dva vůdce. Pokud si přejete, aby byl váš herní zážitek věrný předloze, neměli byste v jedné hře používat zároveň oba vůdce od stejného velkorodu. Pokud však chcete experimentovat s nestandardními kombinacemi vůdců a alternativními scénáři, design hry vám to umožňuje.



Shaddam IV. z rodu Corrino je bezohledný **imperátor** celého známého vesmíru. Spolupráce s ním vám naplní truhly soláry, hlavní měnou impéria.



Imperátor předsedá **landsraadu**, vládnoucí radě zastupující velkorody impéria. Není náhodou, že právě zde otevírají soláry nejedny dveře při vytváření konexí, získávání protislužeb nebo zajišťování strategických výhod.



Kosmická gilda má monopol na mezihvězdnou přepravu. Jejich maxitrajlery dokážou na Dunu dopravit spoustu jednotek, pokud máte dost koření na zaplacení.



Lsti a úklady sesterstva **Bene Gesserit** a jejich důkladně promyšlené plány, ať zjevné, či skryté, prostupují celým impériem.



Fremeni jsou zuřiví a nezdolní válečníci a jejich schopnost hospodaření s vodou poskytuje jedinečnou výhodu v boji o ovládnutí Duny. Jejich pomoc při těžbě drahocenného koření je klíčová.



Ve světě Duny byly počítače (či myslící stroje) zakázány již po tisíciletí, od velké války, kdy se umělé inteligenci téměř podařilo vyhubit lidstvo. Po válce vznikla třída lidí, kteří věnovali svůj život přísnému výcviku, aby se mohli stát „lidskými počítači“ – říká se jim **mentati**.



Společnost planetárních ústředí volného trhu (**CHOAM**) je obří obchodní organizace sahající do všech koutů impéria. Pokud si chcete rychle vydělat nějaké soláry, jsou vždy připraveni učinit vám solidní nabídku.



Obydlená místa Duny jsou důležitá pro zahájení vojenských operací, neboť ve většině z nich si můžete opatřit jednotky.



Obří píseční červi, trvalá hrozba pro ty, kdo hledají koření, vládnou **pouštím** Duny. Kdo chce získat odměnu, musí čelit poušti. Výsledek jedné vydařené těžby může otevřít mnohé dveře...



HRA OBSAHUJE



Herní plán



Průvodce herními poli



15 žetonů vody



Žetony solárů
4 velké (v hodnotě 5)
20 malých (v hodnotě 1)



Žetony koření
3 velké (v hodnotě 5)
20 malých (v hodnotě 1)



18 karet střetu
4 střet I
10 střet II
4 střet III



40 karet intrik



Mentat



4 žetony aliance



24 karet stálé zásoby
8 Spojenci z Arrakis
10 Koření musí proudit
6 Zakřivený prostor



Balíček 67 karet impéria



8 vůdců
s náповědou pro přehled
kola na zadní straně karty



Žeton prvního hráče



4 žetony barona
Harkonnena
v případě použití vůdce
barona Vladimira
Harkonnena

KOMPONENTY HRÁČE



Balíček 10 základních karet

Obsahuje:
Přesvědčivý projev (2)
Dýka (2)
Diplomacie (1)
Duna, pouštní planeta (2)
Průzkum (1)
Hledání spojenců (1)
Pečetní prsten (1)

Karty v základním balíčku jsou označeny tímto symbolem.



16 kostek



2 disky
1 ukazatel bodů
1 žeton radního



3 ukazatele ovládnutí



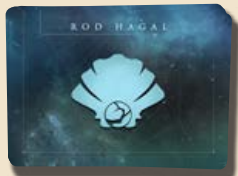
3 agenti



Ukazatel boje

Hráčovy komponenty jsou v různých barvách pro každého hráče. Zde jsou zobrazeny jen červené.

K použití jen ve hře
pro jednoho nebo dva hráče



31 karet rodu Hagal



List pravidel pro rod Hagal

PŘÍPRAVA HRY

A Umístěte herní plán do herní oblasti a umístěte na něj následující komponenty:

A¹ Umístěte mentata na jeho místo na poli mentata.

A² Umístěte čtyři žetony aliance na označené oblasti frakcí na počítadle vlivu (imperátor, Kosmická gilda, Bene Gesserit, fremeni).



B Vytvořte balíček střetu:

Rozdělte karty střetu podle jejich rubu – střet I, střet II a střet III.

Zamíchejte čtyři karty střetu III a umístěte je **všechny** lícem dolů do označené oblasti na herním plánu.

Zamíchejte 10 karet střetu II, odpočítejte pět z nich a umístěte je lícem dolů na karty střetu III.

Zamíchejte čtyři karty střetu I a umístěte jednu lícem dolů na vršek karet střetu II.

Nyní byste měli mít na herním plánu balíček karet střetu o 10 kartách, s jednou kartou střetu I nahoře, pěti kartami střetu II pod ní a čtyřmi kartami střetu III dole.

Aniž byste se na ně dívali, vraťte nepoužité karty střetu do herní krabice.

C Připravte si a vedle herního plánu umístěte následující:

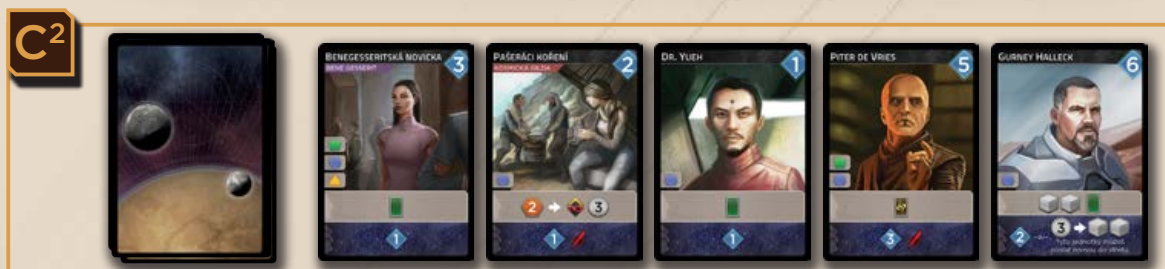
C¹ Zamíchejte balíček karet intrik a položte jej lícem dolů.

C² Zamíchejte balíček karet impéria a položte jej lícem dolů. Otočte z něj pět karet, a položte je vedle sebe tak, aby vytvořily imperiální řadu.

C³ Umístěte karty stálé zásoby vedle imperiální řady, jeden balíček pro karty *Spojenci z Arrakisu*, jeden pro karty *Koření musí proudit* a jeden pro karty *Zakřivený prostor*.

D Každý hráč si vezme vůdce a umístí ho před sebe (můžete si ho vybrat nebo vylosovat náhodně).

Vůdcové mají za svými jmény jednu až tři ikony, přičemž ti s více ikonami jsou náročnější na strategii. **Pro vaši první hru doporučujeme**, aby si každý hráč vybral vůdce jen s jednou ikonou: *Paula Atreida*, *Glossu „Bestii“ Rabbana*, hraběte *Memnona Thorvalda* nebo hraběte *Ilbana Richese*.



Chcete vylepšit svůj zážitek ze hry Duna: Impérium? Zkuste doprovodnou aplikaci pro PC, smartphone nebo tablet, k nalezení v Dire Wolf Game Room.

E Každý hráč si vezme balíček 10 základních karet, zamíchá ho a položí jej lícem dolů do své zásoby vlevo od svého vůdce jako dobírací balíček.



F¹ Každý hráč si vezme jeden žeton vody a umístí jej do své zásoby.



F² Vedle herního plánu vytvořte bank pro soláry, koření a zbývající žetony vody. Jejich počet je neomezený, pokud žetony dojdou a bude jich třeba více, využijte jakékoliv dostupné náhrady.

G Každý hráč si vybere svou barvu a vezme si všechny svoje komponenty.

G¹ Umístěte dva své agenty na kartu vůdce. Umístěte třetího agenta (mistra meče) vedle herního plánu.



G² Umístěte jeden ze svých disků na počítadlo bodů. Ve hře čtyř hráčů jej umístěte na políčko 1. Jinak jej umístěte na políčko 0.



G³ Umístěte svůj ukazatel boje (se stranou zobrazenou vpravo směrem nahoru) na počítadlo boje.



G⁴ Umístěte čtyři kostky na počítadla vlivu čtyř frakcí, po jedné kostce na spodní část každého počítadla.



G⁵ Zbývajících 12 kostek představuje vaše jednotky. Umístěte tři z nich do jedné ze čtyř pevností ve tvaru kruhu na herním plánu (každý hráč si vybere jemu nejbližší pevnost).

G⁶ Umístěte všechny zbývající komponenty do své zásoby tak, aby byly jasně viditelné pro všechny hráče.



F¹, G⁶



E



D, G¹



Každý hráč má svou vlastní zásobu, která obsahuje podobné komponenty.

H Náhodně určete prvního hráče. Ten si vezme žeton prvního hráče.



Hra pro jednoho nebo hra pro dva hráče má další pravidla pro přípravu hry. Pro bližší informace viz samostatný list pravidel: karty rodu Hagal.

PŘEHLED HRY A HLAVNÍ KONCEPTY

CÍL

Jste vůdcem jednoho z velkorodů landsraadu. Vaším cílem je porážet nepřátele v bojích, uplatňovat svůj politický vliv a vytvářet aliance se čtyřmi hlavními frakcemi. Váš úspěch je měřen ve **vítězných bodech**.



Kdykoliv získáte nebo ztratíte vítězný bod, posuňte ukazatel bodů o jedno pole nahoru nebo dolů na počítadle bodů. Hra končí ve chvíli, kdy jakýkoliv z hráčů dosáhne 10 nebo více vítězných bodů (nebo dojde balíček karet střetu), vítězstvím hráče s nejvíce vítěznými body.

VŮDCI

Každý vůdce má dvě jedinečné schopnosti.

První z nich, na levé straně, je použita během hry tak, jak je popsána na kartě vůdce.

Druhá z nich, na pravé straně a označená ikonou pečetního prstenu, je aktivována ve chvíli, kdy hráč zahraje svou kartu *Pečetní prsten* během jednoho ze svých tahů agentem.



STAVĚNÍ BALÍČKU

Hráči hru začínají s balíčkem 10 karet. Obsah všech balíčků je na začátku totožný. Zisk nových karet a vylepšování balíčku jsou klíčovými prvky hry. Během každého kola mohou hráči do svého balíčku získat nové karty. Díky mnoha odlišným efektům karet se tak balíčky a strategie hráčů budou během hry odlišovat.

Efekty karet všech typů mohou být v rozporu s běžnými herními pravidly. V takovém případě má přednost karta.

Vždy když hráč získá novou kartu impéria nebo kartu stálé zásoby, umístí ji nejprve na svůj **odkládací balíček**. Kdykoliv si hráč nemůže vzít kartu, protože jeho dobírací balíček je prázdný, zamíchá svůj odkládací balíček a vytvoří nový dobírací balíček. Poté si dobere karty dle potřeby.

Existuje také možnost „zničit“ kartu, tedy odstranit ji z balíčku pro zbytek hry. Hráči své šance na častější dobírání silných karet mohou zvýšit strategickým odstraňováním slabších karet ze svého balíčku.

AGENTI



Hráči hru začínají se dvěma agenty (a během hry mohou získat třetího). Agenty vysílají na pole na herním plánu, někdy získat zdroje, někdy zaplatit zdroji za prosazení strategických zájmů (toto je detailně vysvětleno ve *Fázi 2: Tahy hráčů*, zatímco místa na herním plánu jsou podrobně popsána na samostatném průvodci herními poli).

V **Duně: Impérium** jsou agenti a karty úzce propojeni – hráč nemůže vyslat agenta na pole herního plánu, aniž by nejprve zahrál kartu, která mu to umožňuje.

Agent mentat

Mentat je zvláštní nezávislý agent, kterého hráč na jedno kolo může přidat mezi své agenty. Pro bližší informace se podívejte na herní pole mentata na samostatném průvodci herními poli.



FRAKCE

V **Duně: Impérium** představují čtyři frakce mocné síly na Duně a jinde v impériu. Zvyšování vašeho **vlivu** a vytvoření aliance s jednou nebo více frakcemi je jedna z klíčových cest k vítězství ve hře. Blíže viz *Napříč impériem* na stránce 2 pro krátký popis každé z frakcí.



Kostky frakcí hráčů jsou v úvodu umístěny ve spodní části počítadla vlivu každé frakce. Během hry se vliv hráčů na jednotlivé frakce bude zvyšovat či snižovat, podle karet a akcí, které zahrají. Pokud hráč vyše agenta na herní pole frakce, získá na danou frakci jeden bod vlivu – posune si kostku o jedno pole na počítadle vlivu nahoru. Kostku vlivu mohou nahoru (a příležitostně dolů) posunout i jiné efekty ve hře.

Ve chvíli, kdy hráč získá na frakci vliv 2, získává vítězný bod. Pokud jeho vliv klesne zpět pod 2, vítězný bod ztrácí.

Když hráč dosáhne na frakci vlivu 4, získá bonus vyznačený na příslušném poli počítadla. Pokud jeho vliv klesne zpět pod 4, bonus ale nevrací (i když je to neobvyklé, je možné získat stejný bonus více než jednou, pokud vliv hráče klesne a poté opět vzroste).

První z hráčů, který získá na frakci vliv 4, uzavře **alianci** s danou frakcí. Vezme si žeton aliance z počítadla, umístí jej do své zásoby a získá vítězné body vyznačené na žetonu aliance. Pokud jej někdy na počítadle předběhne na vyšší místo jeden z protivníků, musí hráč dát žeton aliance tomuto hráči a ztrácí s ním i vítězné body (získá je hráč, který jej o žeton aliance připravil).

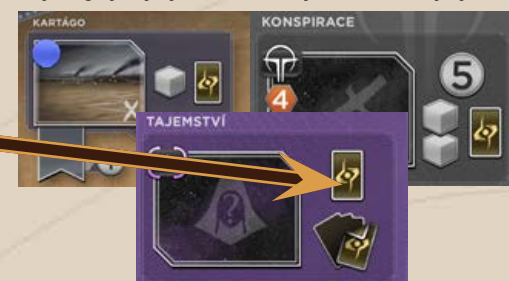


KARTY INTRIK

Karty intrik představují úskoky, jednání za zavřenými dveřmi a překvapivé změny situace – mohou poskytnout zdroje, jako je voda nebo koření, zvýšit vliv hráče na frakci, a dokonce získat i vítězné body. Každá karta intrik udává, kdy může být zahrána, jaký je její efekt a jestli má její zahrání nějaké podmínky či cenu.



Karty intrik hráči dostávají především ze tří herních polí: *Kartágo*, *Konspirace* a *Tajemství*. (Ke kartám intrik se ale můžete dostat i přes některé karty – nepřehlédněte ikonu karet intrik.) Karty mějte položeny lícem dolů, odděleně od dobíracího balíčku hráče. Svým protivníkům je hráči odhalují jen ve chvíli, kdy je zahrávají. Zahranou a vyhodnocenou kartu intrik hráči umísťují na odhazovací balíček karet intrik vedle balíčku karet intrik.



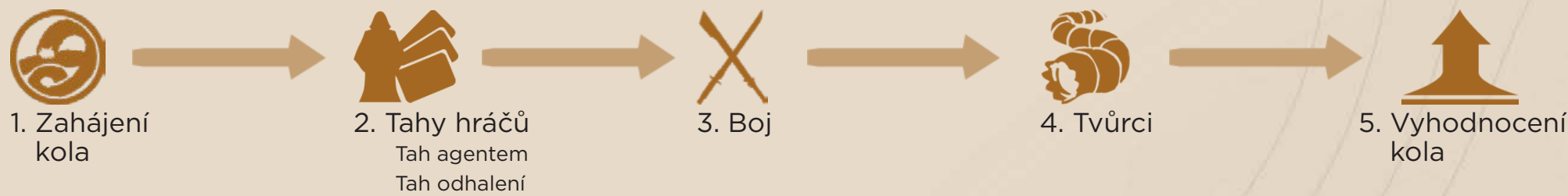
Existují **tři druhy** karet intrik: tajné plány, boj a konec hry.

- Karty tajných plánů mohou hráči hrát kdykoli během jednoho ze svých tahů hráče – agentem nebo odhalením.
- Karty boje mohou hráči hrát jen během boje.
- Karty konce hry mohou hráči hrát jen na konci hry.



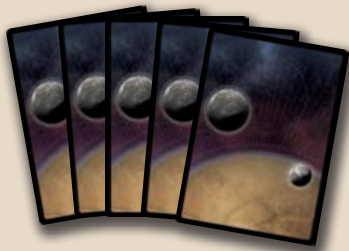
PRŮBĚH KOLA

Duna: Impérium se hraje na řadu kol. Každé kolo se skládá z pěti fází, v následujícím pořadí:



FÁZE 1: ZAHÁJENÍ KOLA

Každé kolo začíná otočením nové karty z vrchu balíčku karet střetu. Umístěte ji lícem nahoru do prostoru vedle balíčku karet střetu (na vršek karet střetu z předchozích kol).



Následně si každý hráč dobere ze **svého vlastního balíčku** pět karet a získá tak do ruky karty pro dané kolo.



FÁZE 2: TAHY HRÁČŮ

Hráči se postupně střídají ve hře po jednom tahu. Začíná hráč, který má žeton prvního hráče, a dále se postupuje po směru hodinových ručiček.

Během svého tahu může hráč buď odehrát **tah agentem**, nebo **tah odhalení**. Tyto druhy tahů jsou podrobně vysvětleny na dalších třech stránkách. V zásadě hráči hrají tahy agentem, dokud mají agenty, které mohou umístit, a poté odehrají svůj tah odhalení. Pamatujte, že tah agentem je dobrovolný. Hráč může, pokud si to bude přát, odehrát tah odhalení místo tahu agentem v situaci, kdy ještě má k dispozici agenty.

Poté co hráč odehraje tah odhalení, již v této fázi nehraje a jeho tahy jsou přeskakovány, dokud nedokončí své tahy i ostatní hráči. Poté co všichni hráči odehrají své tahy odhalení, fáze končí.

Během této fáze mohou hráči odehrát **karty tajných plánů**, a to kdykoli během svého tahu agentem nebo odhalení.

INFORMACE NA KARTÁCH

Efekty každé karty v balíčku hráče se dělí na dva druhy – sekci agenta a sekci odhalení. V jakémkoliv tahu může hráč využít efekt jen jedné z těchto sekcí: sekci agenta během tahu agentem, sekci odhalení během tahu odhalení.

A

B

C

D

E

F

G

Jméno

Frakce
Ne všechny karty jsou součástí frakce.

Ikony agenta

Sekce agenta

Sekce odhalení

Cena v bodech přízně

Efekt při získání karty
Ne všechny karty mají efekt při získání. Více informací o získání karty je na zadní straně těchto pravidel.

LADY JESSICA

BENE GESSERIT

7

?

3

3

TAH AGENTEM



Během tahu agentem může hráč zahrát jednu kartu z ruky vyložením před sebe lícem nahoru a využít ji k vyslání agenta z karty svého vůdce na neobsazené pole na herním plánu. Ikona v levém horním rohu pole musí být stejná jako jedna z ikon agenta na kartě.



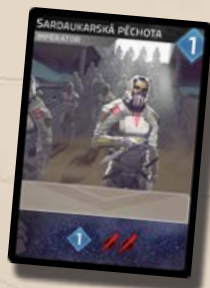
Hráč si musí vybrat jen **jednu** ikonu agenta na kartě, kterou využije – jednou kartou nemůže vyslat více agentů.

Není možné vyslat agenta na herní pole, na kterém už nějaký agent je.

Hráč musí zaplatit cenu nebo splnit jakékoliv jiné podmínky, které jsou na vybraném herním poli uvedeny.

V sekci agenta na zahraniční kartě mohou být ještě různé efekty, které hráči karta přináší při zahrání v tahu agentem. Sekci odhalení hráč během tahu agentem ignoruje.

Pokud na kartě nejsou žádné ikony agenta, nemůže ji hráč zahrát během tahu agentem. Může být pouze odhalena během tahu odhalení.



Sedm odlišných ikon agentů je:

- Imperátor
- Kosmická gilda
- Bene Gesserit
- Fremen
- Landsraad
- Město
- Obchod s kořením



Na kartě *Sardaukarská legie* jsou dvě ikony agentů. Ikona imperátora vám umožňuje vyslat vašeho agenta na jedno ze dvou polí imperátora. Ikona landsraadu vám umožňuje vyslat agenta na jedno z pěti polí landsraadu.

Cena za herní pole

Za vyslání agenta na některá herní pole musí hráč zaplatit cenu. Pokud nemůže zaplatit cenu **okamžitě** (před vyřešením jakýchkoli efektů herního pole nebo zahraniční karty), nemůže agenta na pole vyslat.

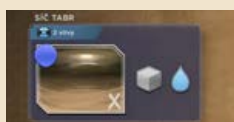
Zde vidíte dvě pole imperátora na herním plánu. Horní pole – *Konspirace* – vyžaduje, aby hráč za vyslání agenta zaplatil 4 koření.

Spodní pole – *Bohatství* – nemá žádné další náklady.



Vliv síče Tabr

Herní pole *síť Tabr* má jedinečnou podmínku. K tomu, aby na ně hráč mohl vyslat agenta, potřebuje mít vliv 2 nebo více na frakci fremenů.



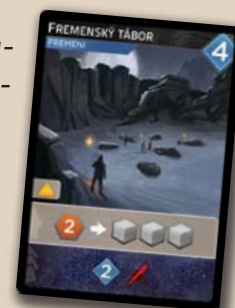
Pokud hráč zahraje kartu a vyšle agenta na herní pole, získává efekt herního pole **stejně jako** efekty uvedené v sekci agenta na kartě. Pokud herní pole náleží jedné z frakcí, může také posunout svou kostku o jedno pole nahoru na jejím počítadle vlivu. Všechny tyto efekty může provést v libovolném pořadí.

Některé efekty karet jsou napsané na kartě, ale mnoho jich má podobu ikon. Pro informace o všech herních polích nahleďte do samostatného průvodce herními poli.

Informace o všech ikonách ve hře a dodatečných pojmech ve hře naleznete na zadní straně těchto pravidel.

Šipky na kartách a na plánu (→) značí, že pro získání jejich efektu (vpravo od šipky nebo pod ní) musí hráč zaplatit cenu (vlevo od šipky nebo nad ní). Cenu hráč platit nemusí. Pokud ji ale nezaplatí, příslušný efekt neproběhne.

Pokud hráč zahraje **Fremenský tábor**, nemusí platit 2 koření za získání 3 jednotek. V takovém případě ale tyto 3 jednotky nezíská.



Rozmístění jednotek při střetu

Na začátku každého kola je otočena nová karta střetu, která nabízí odměny hráčům, kteří se do střetu zapojí.

Kdykoliv se na kartě nebo hracím poli objeví ikona kostky, získává hráč jednotku. Vezme si jednotku ze své zásoby a umístí ji do své **pevnosti** na herním plánu. Pokud hráči jednotky v jeho zásobě došly, nemůže umisťovat další, dokud se mu některé jednotky do zásoby nevrátí.

Jednotky čekající v pevnosti vám však žádné vítězné body nepřinesou. Pokud hráč vyšle agenta na herní bojová pole, může jednotky poslat do střetu. Bojová pole jsou herní pole obsahující ikonu zkřížených mečů. I když většina z nich je na samotné planetě Duna, tři z nich jsou ve frakcích – jedno u Kosmické gildy (*Maxitrajler*) a dvě u fremenů (*Tvrdí válečníci* a *Filtršaty*).

Pokud hráč vyšle agenta na bojové pole, může poslat své jednotky do oblasti střetu – oblast uprostřed herního plánu mezi pevnostmi. Hráč může poslat **jakékoli nebo všechny** jednotky získané během současného tahu (jak z herních polí, tak ze zahraničních karet) a **až dvě jednotky navíc** ze své pevnosti. (Všechny jednotky, které hráč získal, ale rozhodl se je neposlat do střetu, jsou umístěny jako obvykle do jeho pevnosti).



Bonusy za ovládnutí

Některé karty střetu (bližší vysvětlení ve *Fázi 3: Boj*) odmění hráče ovládnutím jednoho ze tří míst na Duně: *Arrakénu*, *Kartága* nebo *Imperiální pánve* (dle názvů karet). Pokud v takovém střetu hráč zvítězí, vezme si tento hráč **ukazatel ovládnutí** ze své zásoby a umístí jej na vlajku pod příslušným herním polem.



Dokud bude hráčův ukazatel ovládnutí na jednom z těchto polí, získává vyobrazený bonus, kdykoliv na něj nějaký z hráčů (včetně něj) vyšle agenta. Bonus je 1 solár za *Arrakén* nebo *Kartágo* a 1 koření za *Imperiální pánev*.

Pokud je otočena karta střetu pro herní pole, které už hráč ovládá, obdrží obranný bonus; může umístit jednu jednotku ze své zásoby do střetu.

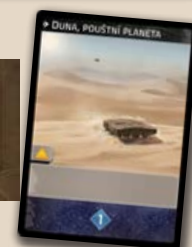
Těžba koření

Na Arrakis jsou tři herní pole s ikonou tvůrce, na kterých je možné těžit koření: *Velká rovina*, *Pánev Hagga* a *Imperiální pánev*. Pokud hráč na jedno z nich vyšle agenta, získává základní hodnotu koření uvedenou na poli a jakékoli bonusové koření, které se na poli nahromadilo. Blíže viz *Fáze 4: Tvůrci*.

Pokud hráč vyšle agenta na *Pánev Hagga*, získává 2 koření z banku a vezme si navíc všechno koření, které se zde nahromadilo.



Jakub hraje kartu *Duna, pouštní planeta*, aby vyslal agenta na *Imperiální pánev*. Získá z tohoto pole koření. Jeho karta neposkytuje během tahu agentem žádné další efekty.



Imperiální pánev je bojové pole. Jakub nezískal žádnou zahraniční kartu ani žádným herním polem, kam vyslal agenta, žádné jednotky. Má ale tři jednotky ve své pevnosti. Rozhodne se bojovat tak tvrdě, jak to jen půjde, a pošle dvě jednotky ze své pevnosti do střetu – nejvyšší dovolený počet.

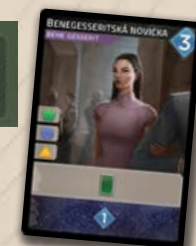


Adéla hraje *Duncanův Idaho*, aby vyslala agenta do *Kartága*. V *Kartágu* je z jednoho z dřívějších kol umístěn Jakubův ukazatel ovládnutí, a tak Jakub dostane 1 solár z banku.

Adéla z herního pole získá jednu jednotku a jednu kartu intrik. S *Duncanem Idahem* se rozhodne zaplatit 1 vodu a získat další jednotku a dobře si jednu kartu z dobíracího balíčku.

Adéla může umístit své dvě nově získané jednotky do své pevnosti. Ale *Kartágo* je také bojové pole a Adéla cítí, že má šanci nad Jakubem zvítězit. Pošle své dvě jednotky do střetu a doplní je jednou jednotkou, kterou má v pevnosti. Pokud by v ní měla druhou jednotku, mohla by ji poslat také.

Michal se rozhodne během svého tahu vybudovat síly, které by mohl využít v boji v dalším z kol. Hraje *Benegesseritskou novicku*, aby vyslal agenta na *Povolání záloh*. Musí zaplatit dodatečnou cenu pole, 4 soláry. Skrze *Benegesseritskou novicku* si dobře jednu kartu ze svého balíčku.



Skrze herní pole *Povolání záloh* získává čtyři jednotky. Není to nicméně bojové pole, takže nemůže poslat do střetu žádné jednotky a místo toho je umisťuje do své pevnosti.

Pokud hráč nemá žádné další agenty pro tah agentem (nebo si **zvolí** nepoužívat žádného zbývajícího agenta), hraje tah odhalení. Ten se skládá z následujících kroků v tomto pořadí: odhalení karet, vyhodnocení efektů sekcí odhalení, nastavení síly a úklid.

ODHALENÍ KARET

Hráč odhalí všechny karty, které mu zbývají v ruce, a umístí je lícem nahoru před sebe. Oddělí je od ostatních karet, které zahrál v rámci svých předchozích tahů agentem.

VYHODNOCENÍ EFEKTŮ ODHALENÍ

Nyní hráč získá efekty uvedené v sekcích odhalení **všech** karet, které právě odhalil (ale ne těch karet, které zahrál během tahu agentem dříve v průběhu kola).

Hráč může vyhodnotit efekty odhalení v libovolném pořadí. Navíc může použít přízeň, kterou mu karty dávají, pro získání nových karet do svého balíčku. Přízeň může použít buď před vyhodnocením jiných efektů odhalení, mezi nimi nebo až po nich.



NASTAVENÍ SÍLY

Hráč sečte svou sílu pro boj v tomto kole.

Každá jednotka, kterou má **ve střetu**, má hodnotu síly 2 (jednotky v pevnosti nebo zásobě ničím nepřispívají).



Každý meč, který hráč odhalí během tahu odhalení, má hodnotu síly 1.

Aby měl hráč nějakou sílu, musí mít ve střetu alespoň jednu jednotku. Jakmile je jeho poslední jednotka odstraněna, dostává se jeho síla na hodnotu 0 a nemůže být zvýšena žádným způsobem. Ani za využití mečů na odhalených kartách.

Poté co hráč sečte svou sílu, oznámí ji soupeřům a posune ukazatel boje na odpovídající hodnotu na počítadle boje. Pokud je jeho síla vyšší než 20, otočí ukazatel boje stranou +20 nahoru a počítá znovu od začátku počítadla.



ÚKLID

Hráč z prostoru před sebou odstraní všechny karty (ze svých tahů agentem i tahu odhalení) a umístí je na svůj odkládací balíček.

Získávání karet

1 Body přízně, které hráč získal během celého kola, používá v průběhu tahu odhalení k získání nových karet do svého balíčku. Může získat jakoukoliv z pěti karet v imperiální řadě, nebo kartu *Spojenci z Arrakis* či kartu *Koření musí proudit* z karet stálé zásoby. (Kartu *Zakřivený prostor* je možné získat na herním poli stejného jména, jak je popsáno v samostatném průvodci herními poli.)

Cena za získání karty je uvedena v pravém horním rohu dané karty. Hráč může získat tolik karet, kolik chce, pokud má dostatek přízně na jejich zaplacení. Přízně z různých zdrojů (karty, herní pole) může hráč sčítat za účelem nákupu jedné karty, stejně jako může přízeň z jednoho zdroje rozdělit a zaplatit jí za více odlišných karet. Přízeň není zastoupena žádnými žetony, protože není možné ji spořit; všechna přízeň, kterou hráč neutratí během tahu odhalení, je ztracena.

Když hráč získá kartu, umístí ji na svůj odkládací balíček (lícem nahoru vpravo od svého vůdce). Novou kartu nebude mít k použití hned; zamíchá ji spolu se zbytkem odkládacího balíčku až ve chvíli, kdy mu dojdou karty v dobíracím balíčku.

V imperiální řadě musí být vždy pět karet; kdykoliv tomu tak není, nahradte chybějící kartu vrchní kartou z imperiálního balíčku. To znamená, že poté, co hráč získá jednu kartu, může získat i další, která ji nahradila (pokud má dost přízně).

Když přijde řada na Jakuba, nemá už žádné agenty, takže hraje tah odhalení. Odhalí tři zbývajících karty v ruce – **Imperiální špeh**, **Pašerácká toptéra** a **Stilgar**.

Pašerácká toptéra má efekt, který Jakub vyhodnotí. Vezme si 1 koření z banku. Jeho karty mu také poskytují přízeň a meče.

Všechny karty dají Jakubovi celkem 4 přízně. Použije 3 z nich na získání **Mezihvězdné cesty** z imperiální řady a umístí tuto kartu do odkládacího balíčku. Do imperiální řady je doplněna z imperiálního balíčku na uvolněné místo nová karta. I když má Jakub k dispozici ještě 1 přízeň, není k dispozici žádná karta, která by stála jen 1.

Jakub má ve střetu 2 jednotky, jejichž součet síly je 4. Karty, které odkryl během tohoto tahu, přidávají 4 další síly: 1 meč od **Imperiálního špeha** a 3 meče od **Stilgara**. Nastaví tak svůj ukazatel boje na počítadle boje na 8.

Nakonec vezme Jakub všechny karty před sebou a odloží je na odkládací balíček.

Fáze pokračuje. Adéla a Michal budou oba hrát tah odhalení. Jakub už nebude hrát až do Fáze boje.



X FÁZE 3: BOJ

Během této fáze je vyhodnocen boj. Nejprve ale mají hráči možnost zahrát karty boje (jeden z druhů karet intrik).

KARTY BOJE

Počínaje hráčem, který má ukazatel prvního hráče, a dále po směru hodinových ručiček může každý hráč, který má ve střetu alespoň jednu jednotku, zahrát neomezené množství karet boje, anebo může pasovat.

Nemusíte pasovat znovu jen kvůli tomu, že jste již pasovali dříve. Až poté, co všichni hráči účastníci se boje pasují **postupně za sebou**, dojde k vyhodnocení boje.

Pokud karta změní počet jednotek, které má hráč ve střetu (nebo jiným způsobem ovlivní jeho sílu), upraví hráč svůj ukazatel boje na počítadle boje. (Pamatujte, pokud hráč nemá žádné jednotky ve střetu, jeho síla je 0.)

Několik karet boje má efekt „Pokud vyhraješ střet“. Ty **nehrajte**, dokud nebude boj vyhodnocen. Hráč by měl počkat, dokud nevyhraje, aby využil jejich efekt (před postoupením do další fáze).

Na začátku fáze boje má Jakub sílu 8 a Adéla má sílu 6. Jakub má ukazatel prvního hráče, ale má již ve střetu náskok. Pasuje a vzdává se pro tuto chvíli možnosti hrát kartu boje.

Další je Adéla, která hraje kartu boje – **Přepadení**. Ta jí dává navíc sílu 4 a posunuje její ukazatel boje na 10.

Michal je další v pořadí, ale ve střetu nemá žádné jednotky. Jeho síla je 0 a této fáze se nezúčastní.

Tah se vrací k Jakubovi. Ačkoli v této fázi již pasoval, může se nyní rozhodnout zahrát kartu intrik. Zkontroluje své karty intrik, ale žádná z nich není karta boje. Pasuje tedy znovu.

Adéla, spokojená se svou převahou, také pasuje.

Střet vyhrává Adéla se silou 10. Hlavní odměnou karty střetu, **Obléhání Arrakénu**, je 1 vítězný bod a ovládnutí **Arrakénu**. Posune svůj ukazatel bodů o jedno pole na počítadle bodů a umístí jeden ze svých ukazatelů ovládnutí na vlajku pod herním polem **Arrakénu**.

Jakub získává odměnu za druhé místo a bere si z banku 4 soláry.

Michal z tohoto střetu nezískává nic. Jeho síla je 0 a za třetí místo ve hře pro 3 hráče stejně žádná odměna není.

VYHODNOCENÍ BOJE

Odměny z karet střetu hráči obdrží podle své síly (ta je označená žetony na počítadle boje).

Hráč s nejvyšší silou ve střetu vítězí a získává odměnu v horní části karty střetu. Hráč s druhou nejvyšší silou získává druhou odměnu. Ve hře pro **4 hráče (pouze)** dostává hráč s třetí nejvyšší silou třetí odměnu.

Hráč se silou 0 nezískává žádnou odměnu.

Podívejte se na zadní stranu pravidel pro bližší informace o ikonách použitých na kartách střetu.

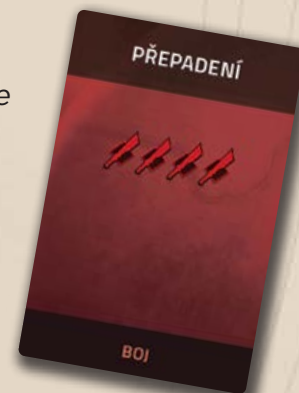
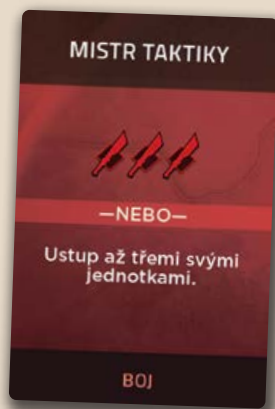
Poté co jsou rozděleny všechny odměny, si každý hráč vezme své jednotky ze střetu a umístí je do své zásoby (**ne do své pevnosti**). Vynulujte všechny ukazatele boje na počítadle boje na 0.

Remíza

Pokud jsou hráči na prvním místě nerozhodně, ve střetu nikdo nevítězí. Hráči na prvním místě získávají každý druhou odměnu (pokud jsou dva hráči nerozhodně v boji o první místo ve hře pro 4 hráče, zbývající dva hráči stále soupeří o třetí odměnu).

Pokud jsou hráči na druhém místě nerozhodně, každý z nich obdrží třetí odměnu.

Hráči, kteří jsou nerozhodně na třetím místě, nezískají nic.



FÁZE 4: TVŮRCI

V této fázi se koření může na určitých herních polích hromadit. Zkontrolujte každé ze tří herních polí s ikonou tvůrce: *Velkou rovinu*, *Pánev Hagga* a *Imperiální pánev*. Pokud na polích není umístěn agent, umístěte 1 koření z banku na dané pole (na místo určené pro bonusové koření). Koření se přidá k jakémukoli bonusovému koření, které tam již může být z předchozích kol.

V *Imperiální páni* je agent (*Jakub* jej tam vyslal dříve v tomto kole). Na *Velké rovině* a v *Pánvi Hagga* žádní agenti ale nejsou, takže každé z těchto polí dostane jedno bonusové koření. Na *Velké rovině* už je umístěno 1 bonusové koření z minulého kola, takže nyní má 2 bonusová koření.



FÁZE 5: VYHODNOCENÍ KOLA

Konec hry začíná, pokud má v této fázi kterýkoli z hráčů 10 nebo více vítězných bodů na počítadle bodů nebo pokud je vyčerpaný balíček karet střetu.

Pokud nikdo nevyhrál, připravte další kolo:

- Vraťte mentata do jemu určeného místa v landsraadu (pokud tam již není).
- Hráči povolají zpět své agenty na kartu vůdce.
- Předejte ukazatel prvního hráče po směru hodinových ručiček dalšímu hráči a začněte nové kolo fází 1.

Nikdo nezískal 10 vítězných bodů, takže se mentat a agenti hráčů vrací zpět na svá startovní pole a ukazatel prvního hráče se posouvá po směru hodinových ručiček k Adéle. Nové kolo začíná Fází 1.

KONEC HRY

Nejprve mohou hráči odehrát a vyhodnotit všechny karty intrik na konci hry, které mají. Poté je hráč, který má nejvíce vítězných bodů, vyhlášen vítězem.

V případě nerozhodného výsledku rozhodne o vítězi následující, v tomto pořadí: množství koření, solárů, vody a jednotek v pevnostech.

VYSVĚTLENÍ

Baron Vladimír Harkonnen – Aby hráč mohl využít schopnosti Mistrovského tahu, vybere dva ze čtyř žetonů barona Harkonnena a umístí je na kartu vůdce stranou s frakcí dolů (dva zbývající žetony vrátí do krabice, aniž by je protivníci viděli). Později odkryje svou volbu podle popisu, aby získal svou odměnu.

Binduové znehybnění – Tuto kartu intrik může hráč zahrát na začátku svého tahu, dříve, než udělá cokoli jiného. Dobere si kartu a poté může vynechat tah.

Hlas – Hráč použije jeden z dostupných ukazatelů ovládnutí k označení herního pole dle svého výběru. Ukazatel v dalším svém tahu odstraní (*Hlas* znemožní soupeřům vyslat na toto pole jejich agenta jen na jeden jejich tah). Na pole označené pomocí *Hlasu* nelze agenta vyslat ani pomocí karty *Kwisatz Haderach*.

Kwisatz Haderach – Při zahrání této karty může hráč zahrát tah agentem, i když již nemá ve své zásobě žádného agenta – karta umožní vyslat agenta, který už je na hracím poli. Hráč může agenta také vyslat zpět na pole, na kterém právě byl. Jde-li o herní pole, jež může být použito jen jednou za hru (Nejvyšší rada, mistr meče), není možné použít *Kwisatz Haderacha* k vyslání agenta na toto pole více než jednou. Není možné pomocí této karty vyslat agenta na pole označené pomocí karty *Hlas*.

Pokud vyšlete agenta pryč z pole s ikonou tvůrce a toto pole zůstane neobsazené až do *Fáze 4*, bude na něj umístěno bonusové koření.

Paul Atreides / Špeh – Hráč se nemůže podívat na vrchní kartu dobíracího balíčku, pokud je prázdný. (Nemůže znovu zamíchat svůj odkládací balíček a vytvořit nový, dokud nepotřebuje dobrat kartu.)

Promyšlený tah – Touto kartou intrik může hráč vzít mentata z jeho startovního pole v landsraadu.

Zjednání úcty – Pokud zvítězíte ve střetu a získáte jako odměnu koření, můžete si nejprve vzít toto koření a poté je použít k zahrání této karty intrik. (Můžete také pro získání koření zahrát *Cenu pro vítěze* a poté zahrát *Zjednání úcty*.)

Zkouška lidskosti – Soupeři si musí vybrat, počínaje hráčem po levici a dále po směru hodinových ručiček. Každý soupeř si musí vybrat jeden z efektů, který může provést; nemůže se rozhodnout odložit kartu, pokud žádnou v ruce nemá, nebo odstranit poslanou jednotku, pokud žádnou nemá. Soupeř, který se rozhodne odložit kartu, si vybírá kterou; výběr není náhodný.

STRATEGICKÉ TIPY



Voda je na Duně vzácný a drahocenný zdroj, klíčový pro těžbu cenného koření. Až ji budete potřebovat, soustřeďte se na fremeny.

Koření je cenná komodita, která se dá použít mnoha způsoby. Pro nadbytečné zásoby koření se vždy najde kupec. Společnost CHOAM nebo imperátor vás koření výměnou za soláry vždy rádi zbaví. Kosmické gildě stojí za námahu jen opravdu velké dodávky koření, ale pokud dokážete splnit jejich poptávku, zjistíte, že jejich maxitrajlery jsou schopné na Dunu dopravit opravdu hodně jednotek.

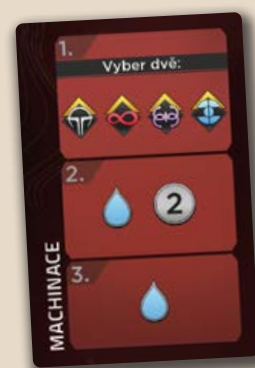


Soláry jsou imperiální měnou a zároveň jsou třeba, když chcete promazat všechna kolečka v landsraadu. Ať už potřebujete mistra meče, nebo křeslo v Nejvyšší radě, či snad jen okamžitou pomoc několika jednotek nebo mentata, nepřicházejte s prázdnými rukama.

Nezapomínejte, že spolu s kartou, kterou získáváte do svého balíčku, si kupujete i přístup k jednotlivým frakcím. Dejte si pozor, abyste se nepřipravili o možnost vyslat agenta na klíčová herní pole.



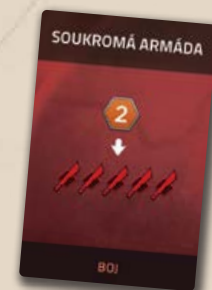
Každá z frakcí má jedno herní pole s cenou, kterou je třeba zaplatit, a jedno zdarma. Pokud své zdroje potřebujete využít jinde, můžete využít pole frakce, které je zdarma. I tato pole vám pomohou získat vliv na frakci.



Pro vítězný střet je klíčové správné načasování. Čím déle můžete čekat s posláním svých jednotek, tím více informací získáte a tím méně příležitostí reagovat mají vaši soupeři.

Částečné vítězství ve střetu získané za nižší náklady může někdy znamenat více než velké, ale draze zaplacené vítězství.

Karty intrik zajistí, že si nikdy nemůžete být úplně jistí, ke komu se ve střetu přikloní vítězství.



Na cestě k vítězství vám může hodně pomoci vytvoření aliance s jednou z frakcí. Pozorně sledujte ostatní hráče, kteří se vás budou snažit předběhnout v boji o vliv na frakce, a nepromeškejte žádnou příležitost je předběhnout také.

Tajněstvářský Bene Gesserit je dobrý zdroj karet intrik, kterými můžete své soupeře překvapit. S jejich pomocí můžete zničit slabé karty ze svého balíčku, vylepšit je a dostat se častěji a rychleji k vašim nejsilnějším kartám.



DIRE WOLF DIGITAL

Autor hry

Paul Dennen

Výkoný producent

Scott Martins

Grafická úprava

Clay Brooks, Brett Nienburg, Nate Storm

Ilustrace na kartách

Clay Brooks, Atilla Guzey, Derek Herring, Kenan Jackson,
Brett Nienburg, Raul Ramos, Nate Storm

Výroba

Evan Lorentz

Vývoj

Justin Cohen, Paul Dennen

Dodatečné úpravy

Corey Burkhardt, Evan Lorentz, Sam Pardee,
Luis Scott-Vargas, Kevin Spak, Yuri Tolpin

GALE FORCE 9

Výroba a produktový manažer

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

Koproducent

John-Paul Brisigotti

ČESKÁ VERZE HRY

Překlad

David Müller a Martin Hrabálek

Grafická úprava pravidel

Black Light Studio a Vladimír Smolík

Grafická úprava karet

Dire Wolf Digital

Jazyková úprava

Eliška Pospíšilová a Jan Březina

Redakce

Kamil Smola a Michal Požárek

Zvláštní poděkování všem, kteří se podíleli na vývoji hry:

Brian Herbert, Kevin J. Anderson,

Byron Merritt a the Herbert Properties, LLC

Naším obchodním partnerům v Legendary Entertainment

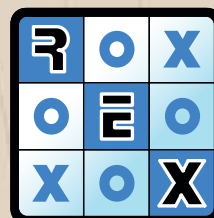
Všem báječným lidem z týmu Dire Wolf Digital

a jejich přátelům a rodinám, kteří testovali *DUNE: IMPERIUM*.



www.direwolfdigital.com

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



www.rexhry.cz

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



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

Vydavatel: Dire Wolf Digital

© 2021 Dire Wolf Digital, LLC. Všechna práva vyhrazena.

Držitelem licence DUNE: IMPERIUM je Gale Force Nine a Battlefront Group company.

DUNE © 2021 Legendary. Všechna práva vyhrazena.

PRŮVODCE IKONAMI A DODATEČNÁ PRAVIDLA



Agent – Třetího agenta (který byl během přípravy hry umístěn vedle herního plánu) může hráč získat z pole mistra meče a poté jej používat až do konce hry.

Aliance – Tento efekt může hráč využít, ovšem jen pokud má v držení žeton aliance s vyobrazenou frakcí. (V tomto případě aliance s Kosmickou gildou).



Dobráni karty intrik z balíčku karet intrik. Karta zůstává položená lícem dolů, dokud není zahráná. Hráč se na ni může kdykoliv podívat.



Dobráni karty z balíčku. Pokud je dobírací balíček hráče prázdný, zamíchá svůj odkládací balíček a vytvoří nový balíček, ze kterého pokračuje v dobírání.

Fremenské pouto – Tento efekt může hráč využít, pokud má ve hře jednu nebo více jiných fremenských karet. Dvě karty s fremenským poutem se mohou aktivovat navzájem, bez ohledu na pořadí jejich zahrání (viz *Ve hře*).



Jednotky – Hráč získá jednu jednotku; vezme ji ze své zásoby a umístí ji do pevnosti na herním plánu. (Pokud získáte jednotku a zároveň vysíláte agenta na bojové pole, můžete jednotku poslat do střetu.)



Krádež intrik – Každý ze soupeřů, který má čtyři nebo více karet intrik, musí hráči dát jednu kartu (náhodně vybranou).



Mentat – Hráč si vezme mentata a umístí jej na svého vůdce; může jej použít jako jednoho ze svých agentů během tahu agentem. Hráč si může vzít mentata jen z jeho herního pole, ne od jiného hráče nebo z jiného pole (ledaže hráč získá mentata jako odměnu za střet, pak si jej může vzít odkudkoliv a ponechá si ho jako agenta pro další kolo).



Meč – Každý meč přidává 1 hodnotu síly celkové síle hráče ve střetu.

Odstranění jednotky – Když hráč odstraní jednotku, vrátí ji do své zásoby (ne do své pevnosti).



Ovládnutí – Pokud hráč zvítězí ve střetu s bonusem za ovládnutí (o *Arrakén*, *Kartágo* nebo *Imperiální pánev*), umístí svůj ukazatel ovládnutí na vlajku pod příslušným herním polem (a nahradí případně ukazatel soupeře). Pokud je otočena karta střetu za herní pole, které už nějaký hráč ovládá, může umístit jednu jednotku ze své zásoby do střetu.



Pečetní prsten – Když hráč hraje kartu *Pečetní prsten* během tahu agentem, používá schopnost *Pečetního prstenu* (s odpovídající ikonou) svého vůdce.

Povolání zpět – Když hráč povolá zpět jednoho ze svých agentů, umístí jej zpátky na kartu vůdce. Agentu je možné znovu použít ve stejném kole během dalšího tahu agentem.



Přízeň (ve vyobrazené hodnotě) – Hráč získává přízeň především ze sekce odhalení na svých kartách. Může ji použít k získání karet impéria a karet stálé zásoby, když zaplatí cenu v pravém horním rohu vybrané karty.



Tvůrce – Pokud na něm není žádný agent, dostává každé ze tří herních polí s ikonou tvůrce 1 bonusové koření během fáze 4: Tvůrci. Pokud hráč vyše na jedno z těchto polí agenta, získá také všechna bonusová koření.

Ústup – Pokud jednotky hráče ustupují, přemístí se ze střetu zpět do pevnosti.

Ve hře – Karty zahrané hráčem během tahu agentem a karty odhalené během tahu odhalení zůstávají lícem nahoru a „ve hře“, dokud neproběhne úklid na konci tahu odhalení (pokud karty nejsou dříve zničeny).



Vítězný bod – Když hráč získá vítězný bod, posune ukazatel bodů o jedno pole nahoru na počítadle bodů. Když bod ztratí, posune ukazatel bodů o pole dolů.

Vliv – Hráč může využít tento efekt, ovšem jen pokud má alespoň tolik vlivu, kolik je u dané frakce uvedeno. (V tomto případě vliv 2 nebo vyšší na fremeny.)



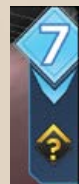
Zaplacení ceny – Šipka značí cenu (vlevo od šipky nebo nad ní) a efekt (vpravo od šipky nebo pod ní). Pokud hráč cenu nezplatí, nezíská příslušný efekt. Hráč nikdy není nucen cenu na kartě platit.



Zdroje: soláry, koření, voda – Když hráč získává zdroj nebo platí cenu zdrojem, zdroje se berou nebo vrací do banku. (U solárů a koření získává nebo platí vyobrazenou hodnotu.)



Zisk jednoho, zisk dvou, ztráta jednoho vlivu. Hráč si vybere libovolnou ze čtyř frakcí. (Pokud získá dva vlivy, nemůže si vybrat dvě odlišné frakce.)



Získání – Některé karty mají pod cenou karty zobrazenou zvláštní sekci získání. Tento jednorázový efekt karty dostanete ve chvíli, kdy kartu získáte (a nikoliv až ve chvíli, kdy ji zahrajete).



Získání vlivu u vyobrazené frakce: imperátor, Kosmická gilda, Bene Gesserit nebo fremeni.



Získejte kartu *Zakřivený prostor* ze stálé zásoby.



Zničení jedné karty z ruky hráče, odkládacího balíčku nebo ve hře. Karta se vrací do herní krabice a po zbytek hry nebude použita (karty stálé zásoby se místo toho vrací do balíčku stálé zásoby). Zničení karty je dobrovolné, pokud tím hráč neplatí cenu nebo pokud se karta sama nemá zničit.

U N A I M P É R I U M

PRŮVODCE HERNÍMI POLI

Níže jsou v abecedním pořadí blíže vysvětlena herní pole.

Bojová pole jsou viditelně označena. Jedná se o pole, která jsou na herním plánu označena obrazem pouště a ikonou zkřížených mečů. Pokud hráč vyšle agenta na bojové pole, může poslat do střetu libovolný počet jednotek získaných během současného tahu (včetně jednotek získaných ze zahraničních karet). Navíc může poslat až dvě jednotky ze své pevnosti.



Arrakén

Ikona agenta: město

Bojové pole

Získej jednotku a dober si kartu. Hráč ovládající Arrakén získá 1 solár.



Konspirace

Ikona agenta: imperátor

Cena: 4 koření

Získej 1 vliv na frakci imperátora. Získej 5 solárů, dvě jednotky a dober si kartu intrik.



Bohatství

Ikona agenta: imperátor

Získej jeden vliv na frakci imperátora. Získej 2 soláry.



Maxitrajler

Ikona agenta: Kosmická gilda

Bojové pole

Cena: 6 koření

Získej 1 vliv na frakci Kosmické gildy. Získej pět jednotek a 2 vody.



Filtršaty

Ikona agenta: fremeni

Bojové pole

Získej 1 vliv na frakci fremenů. Získej 1 vodu.



Mentat

Ikona agenta: landsraad

Cena: 2 soláry

Dober si kartu. Pokud je na poli mentat, vezmi si ho a umísti ho na svou kartu vůdce; toto kolo můžeš mentata použít jako svého agenta a zahrát s ním tah agentem. Během *Fáze 5: Vyhodnocení kola* vrať mentata zpět na toto pole.



Imperiální pánev

Ikona agenta: obchod s kořením

Bojové pole

Získej 1 koření a všechno bonusové koření nahromaděné zde na ikoně tvůrce. Hráč ovládající Imperiální pánev získá 1 koření.



Mistr meče

Ikona agenta: landsraad

Cena: 8 solárů

Na toto pole je možné vyslat agenta jen jednou za hru. Získej svého mistra meče (svého třetího agenta, který byl během přípravy hry umístěn vedle herního plánu). Umísti jej na svého vůdce. Po zbytek hry (včetně tohoto kola) máš k dispozici tři agenty.



Kartágo

Ikona agenta: město

Bojové pole

Získej jednotku a dober si kartu intrik. Hráč ovládající Kartágo získá 1 solár.



Nejvyšší rada

Ikona agenta: landsraad
Cena: 5 solárů

Na toto pole je možné vyslat agenta jen jednou za hru. Umístí žeton radního na neobsazené pole křesla v Radě. Až do konce hry budeš vždy během svého tahu odhalení dostávat navíc 2 přízně.



Pánev Hagga

Ikona agenta: obchod s kořením
Bojové pole
Cena: 1 voda
Získej 2 koření a všechno bonusové koření nahromaděné zde na ikoně tvůrce.



Povolání záloh

Ikona agenta: landsraad
Cena: 4 soláry
Získej 4 jednotky.



Prodej koření

Ikona agenta: obchod s kořením
Cena: 2 až 5 koření
Získej odpovídající množství solárů podle množství koření, které zaplatíš. Během jednoho tahu můžeš uskutečnit jen jednu transakci.



Řečnická síň

Ikona agenta: landsraad
Získej jednotku.
Pokud máš na tomto poli agenta během tahu odhalení, získej 1 přízeň.



Selektivní šlechtění

Ikona agenta: Bene Gesserit
Cena: 2 koření
Získej 1 vliv na frakci Bene Gesserit. Znič jednu kartu a poté si dober dvě karty.



Síť Tabr

Ikona agenta: město
Bojové pole
Podmínka: Musíš mít vliv 2 nebo více na frakci fremenů.
Získej jednotku a 1 vodu.



Tajemství

Ikona agenta: Bene Gesserit
Získej 1 vliv na frakci Bene Gesserit. Dober si kartu intrik. Každý ze soupeřů, který má 4 nebo více karet intrik, ti musí dát 1 kartu intrik (náhodně vybranou).



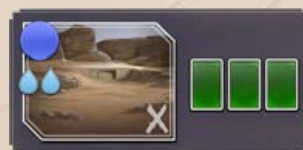
Tvrdí válečníci

Ikona agenta: fremeni
Bojové pole
Cena: 1 voda
Získej 1 vliv na frakci fremenů. Získej 2 jednotky.



Velká rovina

Ikona agenta: obchod s kořením
Bojové pole
Cena: 2 vody
Získej 3 koření a všechno bonusové koření nahromaděné zde na ikoně tvůrce.



Výzkumná stanice

Ikona agenta: město
Bojové pole
Cena: 2 vody
Dober si tři karty.



Zajištění kontraktu

Ikona agenta: obchod s kořením
Získej 3 soláry.



Zakřivený prostor

Ikona agenta: Kosmická gilda
Získej 1 vliv na frakci Kosmické gildy. Získej kartu Zakřivený prostor z balíčku karet stále zásoby.



KARTY RODU HAGAL – HRA PRO JEDNOHO A DVA HRÁČE

Karty rodu Hagal se používají pro řízení automatických soupeřů (dále označovaných jako „protivníci“), se kterými hráči bojují při hře jednoho a dvou hráčů. Tito automatictí soupeři vysílají agenty na herní pole a zapojují se do střetů získáváním a posíláním jednotek. Protivníci mohou být postiženi efekty herních polí či karet, které běžně postihují soupeře (nebo „hráče“). A to v případě, že u sebe mají zdroje, které jsou těmito efekty zasaženy.

Chcete zlepšit svůj zážitek ze hry Duna: Impérium? Zkuste si stáhnout herní aplikaci pro váš počítač, telefon nebo tablet z Dire Wolf Game Room. Můžete ji použít pro zrychlení hry místo karet rodu Hagal.

AGENTI

Během *Fáze 2: Tahy hráčů* hraje protivník tahy agenty, ale nikoliv tah odhalení. Při protivníkově tahu agentem otočte horní kartu z balíčku rodu Hagal. Ta určí, na které pole vyšle protivník svého agenta, pokud je toto pole volné. Pokud volné není, kartu ignorujte a otáčejte další karty, dokud nebude možné agenta vyslat na volné herní pole. Vždy když v balíčku rodu Hagal nejsou již žádné karty (nebo pokud je otočena karta *Zamíchání*), ihned zamíchejte karty rodu Hagal a vytvořte nový dobírací balíček.

Ve chvíli, kdy protivník vyšle agenta na herní pole, ignorujte běžnou cenu a efekty daného herního pole. Vyhodnoťte pouze efekty na otočené kartě:

-     Protivník se posune na počítadle vlivu dané frakce. Nezískává za vliv žádný bonus, ale pokud je to možné, vytvoří alianci.
-  Protivník použije schopnost *Pečetního prstenu* svého vůdce (pouze ve hře pro jednoho hráče).
-  Za každou zobrazenou ikonu získá protivník jednu jednotku ze své zásoby. Pokud je na otočené kartě bojové pole, pošle protivník získané jednotky do střetu. Jinak je umístí do své pevnosti.

Vždy když protivník vyšle agenta na bojové pole, pošle do střetu vždy dvě jednotky ze své pevnosti, pokud je má k dispozici (v případě, že má k dispozici méně jednotek, pošle ty, které má). Toto proveďte, i pokud otočená karta sama nezískává žádné jednotky (například karta *Těžba koření*).

Karta *Těžba koření*

Pokud se otočí karta *Těžba koření*, postupujte podle instrukcí na kartě. Pokud karta vyšle protivníkovu agenta těžit koření, odstraňte veškeré nahromaděné koření na herním poli. (Ve hře pro dva hráče je vraťte do banku, ve hře pro jednoho hráče se řiďte pravidly pro jednoho hráče pro těžbu koření.)



BOJ

Na začátku *Fáze 3: Boj* dostane každý protivník, který má ve střetu aspoň jednu jednotku, bonus pro daný boj. Za každého protivníka otočte horní kartu z balíčku rodu Hagal. Pořadí otáčení karet je určeno pořadím hráčů. (Pokud otočíte kartu *Zamíchání*, podle pokynů zamíchejte všechny karty a otočte další kartu.) Ignorujte všechny efekty na otočené kartě kromě ikon meče v její spodní části. Protivníkův ukazatel boje na počítadle boje posuňte o počet odkrytých mečů. Před vyhodnocením boje mohou hráči zahrát karty boje.

HRA PRO DVA HRÁČE

Rod Hagal hraje ve hře pro dva hráče jako protivník proti dvěma lidským hráčům a plní roli škůdce. Řídí se vlastními specifickými pravidly. Nezískává zdroje, nebuduje balíček, nezískává odměny ani vítězné body. Používá ale výše popsané karty rodu Hagal, vysílá agenty na herní pole a zapojuje se do střetů, neboť získává jednotky a posílá je do nich.

PŘÍPRAVA

Vyberte pro rod Hagal barvu. Umístěte po jedné z jeho kostek na spodní část počítadla vlivu každé ze čtyř frakcí. Zbytek kostek umístěte do zásoby. **Rod Hagal začíná bez jednotek ve své pevnosti.** Z balíčku rodu Hagal odstraňte tři karty s označením „1H“ v pravém horním rohu. Zbývající karty zamíchejte a umístěte je, spolu s agenty rodu Hagal, poblíž jeho zásoby.

PRŮBĚH HRY

Rod Hagal je na tahu vždy poté, co první hráč zahraje svůj tah agentem (dokud rodu Hagal zbývají v zásobě agenti). Při tazích rodu Hagal postupujte dle instrukcí výše. Počet tahů zahraných rodem Hagal se tak může v každém kole lišit, protože se řídí tím, kolik tahů agentem odehraje první hráč. Například pokud má jeden z hráčů mistra meče a další ne, může rod Hagal v jednom kole zahrát tři tahy a v příštím pak dva. Protože rod Hagal nezískává ze střetu žádné odměny, nemůže nikdy získat kontrolu nad herním polem. Pokud ale ve střetu o herní pole ovládané jiným hráčem zvítězí, odstraní se ukazatel ovládnutí tohoto hráče.

HRA PRO JEDNOHO HRÁČE

Ve hře pro jednoho hráče soupeříš se **dvěma** protivníky, kteří (opět) nepoužívají běžná pravidla hry. Nebudují balíček, ale mají jiné velké výhody a přitom stejný cíl jako ty: získat podporu nejsilnějších frakcí v impériu a ovládnout obchod s kořením na Arrakis. Jakmile kdokoliv (ty či jeden z protivníků) získá 10 či více vítězných bodů, nastává konec hry – a ty můžeš prohrát!

PŘÍPRAVA

Z tabulky vpravo si zvol stupeň obtížnosti.

Vyber dva vůdce, po jednom pro každého z protivníků. Vůdcové protivníků během hry používají jen schopnosti, které jim dává pečetní prsten, a nikoliv schopnosti na levé straně karty. Tví protivníci nemohou hrát za Paula Atreida nebo Helenu Richese. (Pro první hru pro jednoho hráče doporučujeme hrát proti hraběti Memnonu Thorvaldovi a Glossovi „Bestii“ Rabbanovi.)

Pro každého z protivníků vyber barvu. Umísti po jedné z jejich kostek na spodní část počítadla vlivu každé ze čtyř frakcí. Dle zvoleného stupně obtížnosti dej do jejich pevností příslušný počet jednotek a zbytek dej do jejich zásoby. Umísti dva agenty do jejich zásoby a polož mistry meče (figurky třetího agenta) obou protivníků dovnitř balíčku karet střetu – na mistry meče polož počet karet střetu podle vybraného stupně obtížnosti.

Odstraň z balíčku rodu Hagal všechny karty s označením „2H“ v pravém horním rohu (karty *Zamíchání* a tři karty Arrakénu). Zamíchej zbývající karty a umísti balíček poblíž protivníků.

Dle zvolené obtížnosti případně umísti 5 solárů na pole mentata. Znamená to, že cena tohoto herního pole je 5 solárů místo 2.

Ty i tvoji protivníci začínáte s 1 vodou a případně i s dodatečnými zdroji dle tabulky obtížnosti.

Protivník po tvé levé ruce dostane žeton prvního hráče.

Obtížnost

Uprav přípravu hry dle zvolené obtížnosti:

	Žoldák (nováček)	Sardaukar (veterán)	Mentat (expert)
Dodatečné zdroje	1 solár 1 koření	—	—
5 solárů na poli mentata	Ne	Ano	Ano
Jednotky v pevnosti protivníků	—	3	3
Počet karet střetu nad mistry meče protivníků	5	4	3
Úvodní zdroje protivníků navíc	—	1 karta intrik	1 karta intrik

Kwisatz Haderach (expert+): Nemůžeš získat mistra meče (třetího agenta).

TAHY PROTIVNÍKŮ

Během *Fáze 2: Tahy hráčů* se protivníci a ty střídáte v tazích agenty, dokud vám zůstávají v zásobě agenti (postup vysílání agentů protivníků je popsán výše). Pokud protivník vyšle agenta na herní pole pomocí karty *Těžba koření*, získává všechno koření na poli (základní i bonusové). Všechny získané zdroje se umístí do protivníkovy zásoby.

BOJ

Protivníci získávají ve střetu první a druhou odměnu, včetně odměn, které si jinak z herních polí neberou:

- Získávají vítězné body a vliv u frakcí.
- Získávají soláry, koření, vodu a karty intrik, které zůstávají v jejich zásobě (a mohou být utraceny – viz níže).
- Mohou zvítězit ve střetu o ovládnutí herního pole a poté umístit ukazatel ovládnutí na vlajku pod příslušným herním polem. Když ty nebo druhý protivník vyšlete agenta na ovládané pole, získává protivník, který pole ovládá, také příslušný bonus. Pokud je otočena karta střetu týkající se herního pole, které protivník ovládá, obdrží obranný bonus jedné jednotky.
- Protivníci mohou získat mentata, a pokud jej získají, použijí jej v dalším kole jako agenta.

DOPLŇKOVÁ PRAVIDLA PRO PROTIVNÍKY

Mistr meče – Ve chvíli, kdy je otočena karta střetu nad mistry mečů protivníků, každý z protivníků obdrží ihned svého třetího agenta (mistra meče). Agenti mohou protivníci ihned použít v probíhajícím kole a zůstává jim až do konce hry.

Ovládnutí trhu – při hraní této karty intrik si představ, jako by každý z protivníků měl dvě karty *Koření musí proudit*. (Budeš tedy potřebovat tři karty *Koření musí proudit*, abys získal 2 vítězné body.)

Posílání jednotek na expertní úrovni – Při hře na expertní úrovni obtížnosti jsou protivníci při posílání jednotek do střetu opatrnější. Pokud se bude bojovat o kartu střetu I či II, protivníci nepošlou žádné jednotky, pokud už vedou o dvě nebo více jednotek (a místo toho je ponechají v pevnosti). Pro klíčové karty střetu III pošlou protivníci do střetu vždy všechny jednotky, které mohou dle pravidel poslat.

Volba – Kdykoliv má protivník při získávání vlivu na výběr mezi několika frakcemi, zvolí si frakci, na kterou má nejmenší vliv. V případě, že má na více frakcí stejně malý vliv (nebo pokud jde o volbu, která se netýká vlivu), rozhodneš za protivníka ty.

Utrácení zdrojů

Kdykoliv má protivník dostatek těchto zdrojů, vymění je za vítězné body.

