

DUNE

I M P E R I U M

In tutto l'universo conosciuto, non c'è risorsa più preziosa della spezia melange. Presente solo sull'aspro pianeta desertico Arrakis (noto anche come Dune), il suo controllo è il fulcro del conflitto tra le Grandi Case dell'Impero. Coloro che bramano la spezia si contendono il potere, cercando alleanze e appoggi per consolidare la propria posizione: i consiglieri governativi del Landsraad, la Corporazione CHOAM e la sua insaziabile sete di profitto, il lungimirante ordine Bene Gesserit, la Gilda Spaziale con il suo monopolio sui viaggi interstellari e i Fremen, resistenti guerrieri del deserto. Perfino l'Imperatore in persona non è al di sopra della lotta per il dominio. Il conflitto è inevitabile e il suo esito è incerto, ma una cosa è certa:

Chiunque controlli la spezia controlla l'universo...



PANORAMICA DELL'IMPERO

DUNE: IMPERIUM è un gioco di costruzione del mazzo e piazzamento lavoratori che trae ispirazione dagli elementi e dai personaggi della saga di Dune, dal nuovo film della Legendary Pictures e dalla serie di romanzi best seller di Frank Herbert, Brian Herbert e Kevin J. Anderson.

Nota: Il gioco include due leader per ognuna delle quattro Grandi Case. Per un'esperienza di gioco più fedele alla storia, si consiglia di non usare due leader della stessa Casa nella stessa partita, nonostante ciò il gioco è concepito anche per consentire combinazioni alternative dei leader e scenari ipotetici.

 Shaddam IV della Casa di Corrino è lo spietato **Imperatore** dell'universo conosciuto. Chi si assicura i suoi favori riempirà le proprie tesorerie di solari, la valuta principale dell'Impero.

 La **Gilda Spaziale** detiene il monopolio sui viaggi interstellari. I suoi giganteschi transatlantici spaziali possono trasportare grandi quantità di truppe su Dune, se il committente può permettersi di pagare l'elevato prezzo in spezia richiesto.

 Gli intrighi e le macchinazioni della sorellanza **Bene Gesserit** e i loro piani di durata generazionale influenzano ogni angolo dell'Impero, che si sappia o meno.

 I **Fremen** sono feroci guerrieri che godono di un vantaggio speciale nella lotta per il controllo di Dune grazie alla loro ineguagliata padronanza della disciplina dell'acqua. La loro assistenza è essenziale per raccogliere la spezia.

 L'Imperatore presiede il **Landsraad**, l'organo governativo dove sono rappresentate le Grandi Case dell'Impero. Non è una coincidenza che i solari fluiscano in quantità per acquisire contatti, procurarsi favori oppure ottenere un vantaggio strategico permanente.

 Nel mondo di *Dune* i computer (o macchine pensanti) sono stati proibiti da molti millenni, fin dalla grande guerra in cui un'intelligenza artificiale quasi distrusse l'umanità. A seguito di quel conflitto, alcuni umani si sottoposero a un rigoroso addestramento per diventare "calcolatori umani": quegli umani vengono chiamati **Mentat**.

 La Combine Honnete Ober Advancer Mercantiles (o più semplicemente **CHOAM**) è una gigantesca organizzazione commerciale che abbraccia tutto l'Impero. Ci sono sempre contratti pronti per chi cerca un po' di solari facili.

 Le **aree popolate** di Dune sono luoghi importanti da cui lanciare qualsiasi campagna militare, in quanto consentono di reclutare grandi quantità di truppe.

 I colossali vermi delle sabbie di Dune regnano incontrastati sui **deserti** del pianeta e costituiscono una minaccia costante per tutti coloro che vanno alla ricerca della spezia sul pianeta. Solo chi oserà sfidare il deserto potrà ottenere le sue ricompense. Un buon raccolto può aprire molte porte...



CONTENUTO



Tabellone di gioco



Guida alle Caselle del Tabellone



15 Segnalini Acqua



Segnalini Solari
4 grandi (di valore 5)
20 piccoli (di valore 1)



Segnalini Spezia
3 grandi (di valore 5)
20 piccoli (di valore 1)



18 carte Conflitto
4 Conflitto I
10 Conflitto II
4 Conflitto III



40 carte Intrigo



24 carte Riserva
8 Emissari di Arrakis
10 La Spezia Deve Scorrere
6 Viaggi Interstellari



67 carte mazzo Impero



8 Leader
con guida della sequenza
del turno sul retro



1 Segnalino
Mentat



4 Segnalini
Alleanza



**Segnalino
Primo Giocatore**



**4 Segnalini
Barone Harkonnen**
Usare con il Leader Barone
Vladimir Harkonnen

COMPONENTI DEI GIOCATORI



Mazzo di partenza da 10 carte
Composto da:
Argomentazione Convincente (2)
Pugnale (2)
Diplomazia (1)
Dune, il Pianeta Desertico (2)
Ricognizione (1)
Cercare Alleati (1)
Anello con Sigillo (1)

Le carte del mazzo di partenza
sono identificate da questo simbolo.



16 Cubi



2 Dischi
1 Segnapunti
1 Segnalino Consigliere



3 Segnalini Controllo



3 Segnalini
Agente



1 Segnalino
Combattimento

I componenti soprastanti hanno un colore diverso per
ogni giocatore. Qui viene mostrato solo il colore rosso.



Da usare solo nelle partite
in solitario o a 2 giocatori



31 carte Casa di Hagal



Regolamento della Casa di Hagal

PREPARAZIONE

A Collocare il tabellone di gioco sulla vostra superficie di gioco, poi collocare i componenti seguenti su di esso:

A¹ Collocare il Mentat nell'area designata sulla casella Mentat.



A² Collocare i 4 segnalini Alleanza sulle aree contrassegnate degli Indicatori di Influenza delle fazioni (Imperatore, Gilda Spaziale, Bene Gesserit e Fremen).



B Comporre il mazzo dei Conflitti:
Separare le carte Conflitto in base al loro dorso: Conflitto I, Conflitto II e Conflitto III.

Mescolare le 4 carte Conflitto III e collocarle in una pila a faccia in giù nell'area contrassegnata sul tabellone.

Mescolare le 10 carte Conflitto II, poi collocarne 5 a faccia giù in cima alle carte Conflitto III.

Mescolare le 4 carte Conflitto I, poi collocarne 1 a faccia in giù in cima alle carte Conflitto II.

Viene così a crearsi un mazzo dei Conflitti sul tabellone, così composto: 1 carta Conflitto I in cima, 5 carte Conflitto II sotto di essa e 4 carte Conflitto III sul fondo. Rimettere le carte Conflitto inutilizzate nella scatola del gioco senza guardarle.

C Disporre queste carte lungo il bordo del tabellone di gioco:

C¹ Mescolare il mazzo degli Intrighi e collocarlo a faccia in giù.

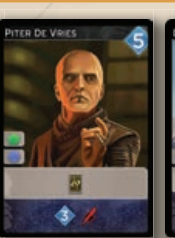
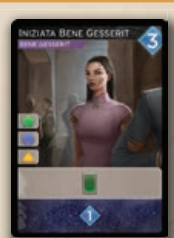
C² Mescolare il mazzo dell'Impero e collocarlo a faccia in giù. Pescarne 5 carte dalla cima e collocarle a fianco a formare la Fila dell'Impero.

C³ Accanto alla Fila dell'Impero, collocare le carte Riserva in 3 mazzetti: uno per gli *Emissari di Arrakis*, uno per *La Spezia Deve Scorrere* e uno per *Viaggi Interstellari*.

D Ogni giocatore prende un Leader e lo colloca davanti a sé (è possibile sceglierli o selezionarli casualmente).

Il nome di ogni Leader è seguito da un numero di icone che può variare da 1 a 3. I Leader con più icone sono strategicamente più complessi. **Per la prima partita si consiglia a ogni giocatore di scegliere un Leader con 1 sola icona: Paul Atreides, Glossu "la Bestia" Rabban, Lord Memnon Thorvald o il Conte Ilban Richese.**

C²



C¹



A²



A¹



A²



A¹



A²



A¹



A²



A¹



A²



A¹



Volete migliorare la vostra esperienza di gioco a *DUNE: IMPERIUM*? Date una occhiata all'app di supporto di Dire Wolf Game Room per il vostro PC, smartphone o tablet.

E Ogni giocatore prende un mazzo di partenza da 10 carte, lo mescola e lo colloca a faccia in giù nella sua scorta, a sinistra del suo Leader.



F¹ Ogni giocatore prende 1 segnalino Acqua e lo colloca nella sua scorta.



F² Comporre una banca accanto al tabellone con i segnalini Solari, Spezia e Acqua rimanenti. Questi componenti sono considerati illimitati, quindi se i giocatori li esauriscono e hanno bisogno utilizzarne altri, possono sostituirli come ritengono più opportuno.

G Ogni giocatore sceglie un colore e prende tutti i componenti di quel colore.

G¹ Collocare 2 dei propri Agenti sul proprio Leader. Collocare il proprio terzo Agente (il Maestro di Scherma) accanto al tabellone.



G² Collocare 1 dei 2 dischi sull'Indicatore dei Punteggi. In una partita a 4 giocatori, collocarlo sulla casella 1. Altrimenti, collocarlo sulla casella 0.



G³ Collocare il proprio segnalino Combattimento (con il lato mostrato a destra a faccia in su) sulla casella 0 dell'Indicatore di Combattimento.



G⁴ Collocare 4 cubi, 1 per ogni fazione, sulle caselle più in basso degli Indicatori di Influenza delle 4 fazioni.



G⁵ Gli altri 12 cubi rappresentano le truppe. Collocarne 3 in una delle 4 guarnigioni circolari sul tabellone (ogni giocatore utilizza quella a lui più vicina).

G⁶ Collocare i componenti rimasti nella propria scorta, ben visibili a tutti i giocatori.



Ogni giocatore possiede la sua scorta, che include componenti simili.

H Determinare il primo giocatore casualmente: egli prenderà il Segnalino Primo Giocatore.

Le partite in solitario e a 2 giocatori richiedono una preparazione aggiuntiva. Per ulteriori dettagli vedi il regolamento separato: Carte Casa di Hagal.



PANORAMICA DEL GIOCO E CONCETTI PRINCIPALI

OBIETTIVO

Ogni giocatore è il Leader di una delle grandi Case del Landsraad e dovrà sconfiggere i suoi rivali in combattimento, esercitare influenza politica e stipulare alleanze con le 4 fazioni principali. I suoi successi saranno misurati in **Punti Vittoria**.



Ogni volta che un giocatore ottiene o perde 1 Punto Vittoria, muove il suo segnapunti su o giù di 1 casella sull'Indicatore dei Punteggi. Alla fine di un round, se un qualsiasi giocatore è arrivato a 10 o più Punti Vittoria oppure se il mazzo dei Conflitti è vuoto, la partita termina e chiunque possieda il maggior numero di Punti Vittoria vince.

LEADER

Ogni Leader possiede 2 capacità uniche diverse:

La prima, sulla sinistra, viene utilizzata durante il gioco come descritto sul Leader.

La seconda, sulla destra e contrassegnata dall'icona Anello con Sigillo, viene attivata quando il giocatore gioca la sua carta *Anello con Sigillo* durante un suo turno dell'Agente.



COSTRUZIONE DEL MAZZO

Ogni giocatore inizia la partita con un mazzo di 10 carte contenente le stesse carte degli altri giocatori. Aggiungere e cambiare le carte di quel mazzo è un elemento essenziale in un gioco di costruzione del mazzo. Durante ogni round i giocatori acquisiscono nuove carte e, dal momento che influiscono su molti aspetti diversi, il mazzo e la strategia di ogni giocatore finiranno per differenziarsi man mano che la partita procede.

Ogni volta che un giocatore acquisisce una nuova carta Impero o Riserva, la colloca per prima cosa **nella sua pila degli scarti** e ogni volta che non è in grado di pescare una carta perché il suo mazzo è vuoto, rimescola la sua pila degli scarti per comporre un nuovo mazzo, poi continua a pescare come necessario.

Le carte di qualsiasi tipo hanno la precedenza sulle regole generali del gioco!

Esistono anche modi per **“eliminare”** le carte, vale a dire rimuoverle definitivamente dal proprio mazzo per il resto della partita. Rimuovendo strategicamente le carte più deboli dal proprio mazzo, il giocatore aumenterà le possibilità di pescare le carte più forti con maggior frequenza.

AGENTI



Ogni giocatore inizia la partita con 2 Agenti (e può ottenerne un terzo nel corso del gioco). Invierà questi Agenti sulle caselle del tabellone, a volte a raccogliere risorse, a volte pagando risorse per portare avanti la propria strategia (questa procedura è spiegata in dettaglio nella “Fase 2: Turni dei Giocatori”, mentre le caselle del tabellone sono descritte in dettaglio nella “Guida alle Caselle del Tabellone”).

In *DUNE: IMPERIUM*, gli Agenti e le carte sono strettamente collegati: un giocatore non può inviare un Agente su una casella del tabellone senza prima aver giocato una carta che lo consenta.

L'Agente Mentat

Il Mentat è uno speciale Agente indipendente che un giocatore può aggiungere temporaneamente al proprio gruppo di Agenti per 1 round. Vedi la casella Mentat del tabellone nella Guida alle Caselle del Tabellone per ulteriori dettagli.



FAZIONI

In *DUNE: IMPERIUM*, le quattro fazioni rappresentano le forze più potenti su Dune e nel resto dell'Impero. Aumentare la propria **Influenza** e assicurarsi un'alleanza con una o più di queste forze è uno dei metodi principali per assicurarsi la vittoria nel gioco. Vedi "Panoramica dell'Impero" a pagina 2 per una breve descrizione di ogni fazione.



I cubi fazione di ogni giocatore partono in fondo all'Indicatore di Influenza di ogni fazione. Nel corso della partita, l'Influenza dei giocatori presso le varie fazioni aumenterà o diminuirà in base alle carte giocate e alle azioni effettuate. Quando un giocatore invia un Agente su una casella fazione del tabellone, ottiene 1 Influenza presso quella fazione e fa avanzare il suo cubo di 1 casella sul suo Indicatore di Influenza. Esistono anche altri effetti di gioco che potrebbero fare avanzare (o in certi casi retrocedere) il cubo sull'indicatore.

Quando un giocatore raggiunge 2 Influenza presso una fazione, ottiene 1 Punto Vittoria. Se scende a meno di 2 Influenza, perde quel Punto Vittoria.

Quando un giocatore raggiunge 4 Influenza presso una fazione, guadagna il bonus mostrato su quella casella dell'indicatore. Se scende al di sotto di 4 Influenza, **non restituisce il bonus** (è possibile, anche se insolito, guadagnare lo stesso bonus più di una volta, se il giocatore scende e poi risale su quell'indicatore).

Il **primo** giocatore a raggiungere 4 Influenza presso una fazione guadagna anche un'**Alleanza** con quella fazione. Prende il segnalino Alleanza dall'indicatore, lo mette nella sua scorta e ottiene il Punto Vittoria mostrato sul segnalino Alleanza. Se un avversario lo supererà salendo fino a una casella **superiore** sull'indicatore, dovrà cedere il segnalino Alleanza a quell'avversario: perderà quel Punto Vittoria, e sarà l'avversario a guadagnarlo.



CARTE INTRIGO



Le carte Intrigo rappresentano sotterfugi, accordi nascosti e colpi di scena che possono fornire risorse come acqua e spezia, aumentare l'influenza di un giocatore presso una fazione o perfino assegnare Punti Vittoria. Ogni carta Intrigo indica quando può essere giocata, che effetto ha e gli eventuali costi o condizioni particolari per giocarla.

I giocatori possono ricevere le carte Intrigo principalmente da 3 caselle del tabellone: Carthag, Cospirazione e Segreti (ma troveranno anche altre opportunità nelle carte, ogni volta che compare l'icona carta Intrigo). Le carte Intrigo vanno conservate a faccia in giù, separate dal proprio mazzo; il giocatore può guardare le sue carte Intrigo in qualsiasi momento, ma le rivela ai suoi avversari soltanto quando le gioca. Una volta che una carta Intrigo è stata giocata e risolta, viene collocata a faccia in su in una pila degli scarti accanto al mazzo degli Intrighi.



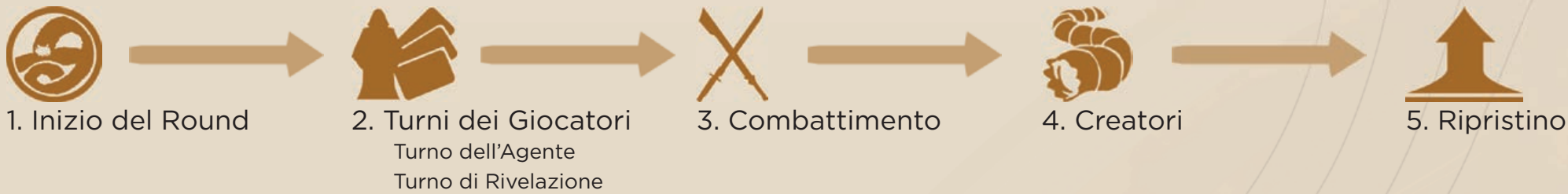
Esistono **3 tipi** di carte Intrigo: Trama, Combattimento e Fine Partita.

- Un giocatore può giocare una carta Intrigo Trama in qualsiasi momento durante un proprio turno dell'Agente o di Rivelazione.
- Un giocatore può giocare una carta Intrigo Combattimento soltanto durante il Combattimento.
- Un giocatore può giocare una carta Intrigo Fine Partita soltanto alla fine della partita.



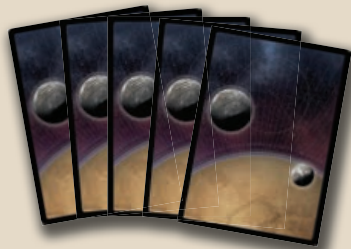
STRUTTURA DEL ROUND

DUNE: IMPERIUM si svolge in una serie di round. Ogni round è composto da 5 fasi, nell'ordine seguente.



FASE 1: INIZIO DEL ROUND

Ogni round inizia rivelando 1 nuova carta Conflitto dalla cima del mazzo dei Conflitti e collocandola a faccia in su nella casella accanto ad esso (in cima ad eventuali carte Conflitto dei round precedenti).



Poi, ogni giocatore pesca 5 carte dal proprio mazzo, formando la propria mano per quel round.



FASE 2: TURNI DEI GIOCATORI

A partire dal giocatore con il Segnalino Primo Giocatore e procedendo in senso orario, i giocatori svolgono un turno alla volta.

Nel proprio turno, un giocatore può svolgere **1 turno dell'Agente** oppure **1 turno di Rivelazione**. Questi tipi di turni sono descritti in dettaglio nelle pagine successive. In generale, un giocatore svolge turni dell'Agente finché non esaurisce gli Agenti da collocare, poi svolge un turno di Rivelazione (è importante ricordare che i turni dell'Agente sono facoltativi. Se un giocatore lo desidera, può svolgere un turno di Rivelazione mentre gli rimangono ancora degli Agenti, anziché svolgere un turno dell'Agente).

Una volta svolto un turno di Rivelazione, il giocatore salta i suoi turni per il resto della fase, mentre gli altri giocatori finiscono di svolgere i propri. Una volta che tutti i giocatori hanno svolto un turno di Rivelazione, questa fase termina.

Un giocatore può giocare un qualsiasi numero di **carte Intrigo Trama** in suo possesso durante questa fase, in qualsiasi momento durante un suo turno dell'Agente o di Rivelazione.

ANATOMIA DELLE CARTE

Gli effetti di ogni carta nel proprio mazzo sono suddivisi in due parti: un riquadro Agente e un riquadro Rivelazione. In un dato turno, un giocatore può usare soltanto gli effetti contenuti in 1 di quei riquadri: il riquadro Agente durante un turno dell'Agente o il riquadro Rivelazione durante un turno di Rivelazione.

A Nome

B Fazione
Non tutte le carte sono associate a una fazione.

C Icone Agente

D Riquadro Agente

E Riquadro Rivelazione

F Costo in Persuasione

G Effetto di Acquisizione
Non tutte le carte hanno un effetto di Acquisizione (le acquisizioni sono descritte nella quarta di copertina di questo regolamento).

TURNO DEL GIOCATTORE - TURNO DELL'AGENTE



In un turno dell'Agente, un giocatore gioca 1 carta dalla sua mano a faccia in su davanti a sé, usandola per inviare un Agente dal suo Leader fino a una casella libera sul tabellone.

Nell'angolo in alto a sinistra di questa casella deve essere presente una icona che corrisponda ad una delle icone Agente sulla sua carta.



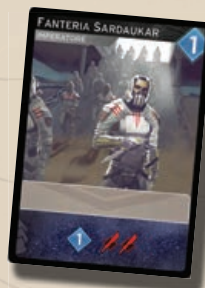
Un giocatore deve scegliere **solo 1** icona Agente sulla sua carta: una carta non può inviare più Agenti.

Un giocatore non può inviare un Agente su una casella del tabellone che già ne contiene uno.

Un giocatore deve pagare ogni costo o soddisfare ogni requisito della casella del tabellone che ha scelto.

Il riquadro Agente sulla carta potrebbe inoltre fornire un effetto quando essa viene giocata in un turno dell'Agente (durante i turni dell'Agente, il riquadro Rivelazione della carta viene ignorato).

Una carta che non possiede alcuna icona Agente non può essere giocata durante un turno dell'Agente. Può soltanto essere rivelata durante un turno di Rivelazione.



Costi delle Caselle del Tabellone

Per inviare un Agente su alcune caselle del tabellone, un giocatore deve pagare un costo. Se non può pagarlo **immediatamente** (ovvero prima di risolvere qualsiasi effetto sulla casella o sulla carta che ha giocato), non può inviare il suo Agente su quella casella.

Queste sono le 2 caselle Imperatore sul tabellone. La casella "Cospirazione" richiede un pagamento di 4 spezie per inviare un Agente su di essa.

La casella "Ricchezza" non prevede alcun costo aggiuntivo.



Influenza presso il Sietch Tabr

La casella Sietch Tabr sul tabellone prevede un requisito unico. Per inviare un Agente su di essa, un giocatore deve possedere 2 o più Influenza presso i Fremen.



Le sette diverse icone Agente sono:

- Imperatore
- Gilda Spaziale
- Bene Gesserit
- Fremen
- Landsraad
- Città
- Commercio della Spezia



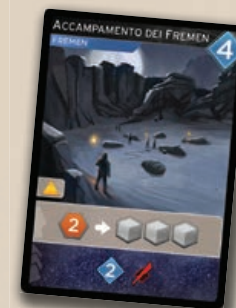
Questa carta *Legione di Sardaukar* possiede 2 icone Agente. L'icona Imperatore consente al giocatore di inviare questo Agente su una delle 2 caselle Imperatore del tabellone, mentre l'icona Landsraad gli consente invece di inviarlo su una delle 5 caselle Landsraad del tabellone.

Quando un giocatore gioca una carta e invia un Agente su una casella del tabellone, ottiene gli effetti della casella del tabellone **nonché** gli effetti contenuti nel riquadro Agente della carta giocata. Se la casella del tabellone appartiene a una delle fazioni, il giocatore sposta inoltre il suo cubo di 1 casella verso l'alto sul relativo Indicatore di Influenza. Può applicare tutti questi effetti nell'ordine che preferisce.

Gli effetti di alcune carte sono descritti testualmente, ma la maggior parte sono rappresentati da icone. La Guida alle Caselle del Tabellone contiene la descrizione di tutte le caselle e la quarta di copertina del regolamento mostra una guida a tutte le icone del gioco e ai termini di gioco aggiuntivi.

Le frecce sulle carte e sul tabellone (→) indicano che c'è un costo (riportato a sinistra della freccia o sopra di essa) che il giocatore deve pagare per ottenere quell'effetto (riportato a destra della freccia o sotto di essa). Un giocatore non è mai obbligato a pagare tale costo. Tuttavia, se non lo fa, non otterrà l'effetto in questione.

Quando un giocatore gioca Accampamento dei Fremen, può decidere di non pagare 2 spezie per reclutare 3 truppe.





TURNO DEL GIOCATTORE - TURNO DELL'AGENTE (CONTINUA)

Schierare Truppe nel Conflitto

All'inizio di ogni round viene rivelata la carta Conflitto attuale, la quale riporta le ricompense che i giocatori si contenderanno con il Combattimento.

Ogni volta che l'icona cubo compare su una carta o su una casella del tabellone, il giocatore recluta 1 truppa, ovvero prende 1 truppa dalla sua **scorta** e la colloca nella sua **guarnigione** sul tabellone (se le truppe nella scorta sono esaurite, non può reclutarne altre finché alcune non fanno ritorno nella scorta).



Tuttavia, un giocatore non può certo guadagnare ricompense lasciando le truppe a poltrire nella propria guarnigione: può schierarle in un Conflitto quando invia un Agente in una casella Combattimento. Le caselle Combattimento sono le caselle del tabellone che mostrano un'illustrazione del deserto e due spade incrociate. Anche se molte compaiono sul pianeta Dune vero e proprio, ve ne sono 3 che compaiono nella sezione delle fazioni: 1 presso la Gilda Spaziale (Transatlantico Spaziale) e 2 presso i Fremen (Guerrieri Tenaci e Tute Distillanti).

Quando un giocatore invia un Agente su una casella Combattimento, può schierare le truppe nell'area del Conflitto, vale a dire l'area del tabellone al centro delle guarnigioni. Può schierare il **numero di truppe reclutate che preferisce** durante il proprio turno (sia dalla casella del tabellone che dalla carta che ha giocato), **più fino ad altre 2 truppe** dalla propria guarnigione (qualsiasi truppa da lui reclutata che decide di non schierare in quel Conflitto viene collocata nella sua guarnigione come di consueto).



Bonus di Controllo

Alcune carte Conflitto (spiegate in maggior dettaglio nella Fase 3: Combattimento) ricompensano un giocatore con il controllo di 1 tra 3 caselle di Dune: Arrakeen, Carthag o Bacino Imperiale (in base al nome della carta). Se un giocatore vince uno di questi Conflitti, prende 1 **segnalino Controllo** dalla sua scorta e lo colloca sulla bandiera sotto la casella del tabellone appropriata.

Finché il suo segnalino Controllo si trova su una di queste caselle, il giocatore riceve il bonus mostrato ogni volta che un qualsiasi giocatore (incluso sé stesso) invia un Agente su quella casella. Il bonus è di 1 solari per Arrakeen o Carthag e di 1 spezia per il Bacino Imperiale.

Quando una carta Conflitto viene rivelata per una casella già controllata da un giocatore, quel giocatore riceve un bonus difensivo: può schierare 1 truppa in più dalla sua scorta nel Conflitto.



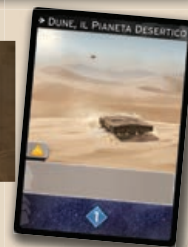
Raccogliere la Spezia

Tre caselle di Arrakis sul tabellone includono un'icona Creatore, che consente di raccogliere la spezia: Grande Distesa, Bacino di Hagga e Bacino Imperiale. Quando un giocatore invia un suo Agente su una di queste caselle, ottiene il valore base di spezia indicato sulla casella, più gli eventuali segnalini Spezia bonus accumulati su di essa (vedi "Fase 4: Creatori" per ulteriori dettagli).

Quando un giocatore invia un Agente sul Bacino di Hagga, ottiene 2 spezia dalla banca e prende l'eventuale spezia bonus che si era accumulata su quella casella.



Fausto gioca Dune, il Pianeta Desertico, per inviare un Agente sul Bacino Imperiale. Prende la spezia da quella casella. La sua carta non fornisce alcun effetto aggiuntivo per il turno dell'Agente.



Il Bacino Imperiale è una casella Combattimento, ma Fausto non ha reclutato alcuna truppa né con la carta che ha giocato, né con la casella del tabellone sulla quale ha inviato il suo Agente. Tuttavia, possiede 3 truppe nella sua guarnigione. Decide di combattere con tutti i mezzi a sua disposizione e schiera 2 truppe dalla sua guarnigione nel Conflitto (il numero massimo consentito).



Marta gioca Duncan Idaho per inviare un Agente su Carthag. Su quella casella c'è un segnalino Controllo di Fausto, collocato in un round precedente, quindi Fausto ottiene 1 solari dalla banca.

Grazie alla casella del tabellone, Marta recluta 1 truppa e pesca 1 carta Intrigo. Sfruttando Duncan Idaho, sceglie di pagare 1 acqua per reclutare 1 truppa aggiuntiva e pescare 1 carta dal suo mazzo.

Marta potrebbe collocare nella sua guarnigione le 2 truppe che ha appena reclutato, ma Carthag è anche una casella Combattimento e crede di poter avere la meglio contro Fausto. Schiera quelle truppe nel Conflitto, più un'altra che già si trovava nella sua guarnigione (se avesse avuto una seconda truppa nella guarnigione, avrebbe potuto schierare anche quella).

Ned decide di usare il suo turno per ammassare forze da utilizzare in un round successivo. Gioca l'Iniziata Bene Gesserit per inviare un Agente su Radunare Truppe, dove pagherà il costo aggiuntivo della casella di 4 solari. Grazie all'Iniziata Bene Gesserit, pesca 1 carta dal suo mazzo e sfruttando la casella del tabellone Radunare Truppe, recluta 4 truppe. Non si tratta però di una casella Combattimento, quindi non può schierare alcuna truppa nel Conflitto: le colloca invece nella sua guarnigione.





TURNO DEL GIOCATTORE - TURNO DI RIVELAZIONE

Quando a un giocatore non restano più Agenti (o quando il giocatore **decide** di non usare gli eventuali Agenti che gli sono rimasti), quel giocatore svolge un turno di Rivelazione. Tale turno è composto dai passi seguenti, in quest'ordine: Rivelare le Carte, Risolvere gli Effetti di Rivelazione, Stabilire la Forza e Riordinare.

RIVELARE LE CARTE

Il giocatore rivela tutte le carte che gli restano in mano, collocandole in gioco a faccia in su davanti a sé. Dovrà tenerle separate dalle altre carte che ha giocato in precedenza, nei turni dell'Agente.

RISOLVERE GLI EFFETTI DI RIVELAZIONE

Ora il giocatore ottiene gli effetti nei riquadri Rivelazione di **tutte** le carte che ha appena rivelato (ma non di quelle carte che ha giocato in precedenza, durante i suoi turni dell'Agente di quel round).

Il giocatore può risolvere gli effetti di Rivelazione nell'ordine che preferisce. Può inoltre usare la Persuasione che ha ottenuto per acquisire nuove carte per il suo mazzo, prima, durante o dopo la risoluzione dei suoi effetti di Rivelazione.



STABILIRE LA FORZA

Il giocatore calcola la sua forza totale di Combattimento in questo round.

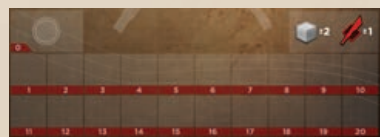
Ogni truppa che il giocatore possiede **nel Conflitto** vale 2 forza (le truppe nella sua guarnigione o nella scorta non contribuiscono in alcun modo).



Ogni spada che il giocatore ha rivelato durante il suo turno di Rivelazione vale 1 forza.

Un giocatore deve avere almeno 1 truppa nel Conflitto per avere una qualsiasi forza. Se la sua ultima truppa viene rimossa, la sua forza diventa 0 e non può essere aumentata in alcun modo, nemmeno dalle spade sulle carte che ha rivelato.

Quando il giocatore ha calcolato la sua forza totale, la annuncia ai suoi avversari e colloca il suo segnalino Combattimento sulla casella corrispondente dell'Indicatore di Combattimento. Se il valore della sua forza totale è superiore a 20, sottrae 20 a quel valore, gira il segnalino Combattimento sul lato +20 e lo colloca sull'Indicatore di Combattimento come di norma.



RIORDINARE

Il giocatore rimuove tutte le carte da davanti a sé (sia quelle dei suoi turni dell'Agente che di Rivelazione) e le mette nella sua pila degli scarti.

Acquisire Carte



La Persuasione che un giocatore ottiene durante un round viene utilizzata durante il suo turno di Rivelazione per acquisire nuove carte per il proprio mazzo. Il giocatore può acquisire le carte che desidera dalla Fila dell'Impero, o dai mazzetti delle carte Riserva *Emissari di Arrakis* e *La Spezia Deve Scorrere* (le carte *Viaggi Interstellari* vengono acquisite presso l'omonima casella del tabellone, come descritto nella Guida alle Caselle del Tabellone).

Il costo di acquisizione di una carta è mostrato nell'angolo in alto a destra di quella carta. Un giocatore può acquisire tutte le carte che desidera, a patto che abbia abbastanza Persuasione da spendere; è possibile sommare la Persuasione ottenuta da più fonti diverse (carte e caselle del tabellone) per acquisire 1 singola carta oppure suddividere la Persuasione ottenuta da una singola fonte per pagare più carte. La Persuasione non è rappresentata da alcun segnalino perché non viene mai accumulata: la Persuasione inutilizzata durante il proprio turno di Rivelazione va perduta.

Quando un giocatore acquisisce una carta, la colloca nella sua pila degli scarti (a faccia in su, a destra del suo Leader). Non gli è consentito usare la nuova carta immediatamente, bensì la mescolerà assieme al resto della sua pila degli scarti quando esaurirà le carte da pescare.

La Fila dell'Impero deve sempre essere formata da 5 carte; ogni volta che viene rimossa 1 carta dalla fila, viene pesca 1 carta dalla cima del mazzo Impero e collocata nella Fila dell'Impero a prenderne il posto. Questo implica che dopo che un giocatore ha acquisito 1 carta dalla Fila dell'Impero, può eventualmente acquisire quella che la rimpiazza (se ha abbastanza Persuasione per farlo).

Quando arriva il suo turno, a Fausto non restano più Agenti, quindi svolge un turno di Rivelazione. Rivela le 3 carte che gli rimangono in mano: Spia Imperiale, Ornitottero dei Contrabbandieri e Stilgar.

Ornitottero dei Contrabbandieri prevede un effetto che Fausto deve risolvere: ottiene 1 spezia dalla banca. Le sue altre carte forniscono inoltre Persuasione e spade.

Le carte di Fausto gli forniscono un totale di Persuasione pari a 4. Ne usa 3 per acquisire la carta Viaggi Spaziali dalla Fila dell'Impero e la colloca nella sua pila degli scarti. Viene poi pescata 1 nuova carta dal mazzo dell'Impero per riempire lo spazio vuoto rimasto nella Fila dell'Impero. Anche se a Fausto resta 1 Persuasione, non c'è alcuna carta disponibile con un costo pari a 1.

Fausto ha 2 truppe nel Conflitto, cosa che gli fornisce un totale di 4 forza. Le carte che ha rivelato in questo turno gli forniscono altri 4 forza: 1 spada da Spia Imperiale e 3 spade da Stilgar. Regola il suo segnalino Combattimento a 8 sull'Indicatore di Combattimento.

Infine, Fausto prende le carte davanti a lui e le mette nella sua pila degli scarti.

La fase continua, Marta e Ned svolgeranno un turno di Rivelazione più avanti; nel frattempo Fausto attende la fase di Combattimento.



X FASE 3: COMBATTIMENTO

I combattimenti vengono risolti durante questa fase, ma prima i giocatori hanno la possibilità di giocare le carte Intrigo Combattimento.

CARTE INTRIGO COMBATTIMENTO

A partire dal giocatore con il Segnalino Primo Giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore che possiede almeno 1 truppa nel Conflitto può giocare un qualsiasi numero di carte Intrigo Combattimento o passare.

Un giocatore che ha già passato durante la fase di Combattimento **non** è obbligato a passare nuovamente. Una volta che tutti i giocatori coinvolti nel Combattimento hanno passato **consecutivamente**, il Combattimento viene risolto.

Se una carta cambia il numero di truppe che un giocatore possiede nel Conflitto (o altera in altri modi la loro forza), quel giocatore sposta il suo segnalino Combattimento di conseguenza sull'Indicatore di Combattimento (è importante ricordare che se un giocatore non possiede truppe nel Conflitto, la sua forza è pari a 0).

Alcune carte Intrigo Combattimento si attivano “quando vinci un Conflitto”. Il giocatore **non deve** giocare quelle carte prima di risolvere il Combattimento, bensì dovrà aspettare di averlo vinto per poi giocare (prima di passare alla fase successiva).

Quando la Fase di Combattimento ha inizio, Fausto possiede 8 forza e Marta 6 forza. Fausto possiede inoltre il Segnalino Primo Giocatore, ma è già in vantaggio nel Conflitto: nonostante abbia la possibilità di giocare una carta Intrigo Combattimento, passa.

Poi tocca a Marta, che gioca una carta Intrigo, Imboscata. Le fornisce 4 forza aggiuntiva, che di conseguenza fanno avanzare il suo segnalino Combattimento fino a 10.

Poi viene Ned nell'ordine dei giocatori, ma non ha truppe nel Conflitto: possiede quindi forza 0 e non può prendere parte a questa fase.

Ora tocca di nuovo a Fausto. Anche se in questa fase aveva già passato in precedenza, ora potrebbe decidere di giocare una carta Intrigo; controllando però le sue carte Intrigo nota che nessuna di esse è una carta Intrigo Combattimento, quindi passa di nuovo.

Marta, soddisfatta della sua vittoria, passa a sua volta.

Con forza 10, è Marta a vincere il Conflitto. La prima ricompensa della carta Conflitto, Assedio di Arrakeen, le fornisce 1 Punto Vittoria e il controllo di Arrakeen. Fa avanzare il suo segnapunti di 1 casella sull'Indicatore dei Punteggi e colloca 1 suo segnalino Controllo sulla bandiera sotto la casella Arrakeen del tabellone.

Fausto vince la seconda ricompensa e prende 4 solari dalla banca.

Ned non riceve nulla da questo Conflitto. Possiede 0 forza e comunque la ricompensa per il terzo posto non è disponibile in una partita a 3 giocatori.

RISOLVERE I COMBATTIMENTI

Le ricompense della carta Conflitto vengono assegnate ai giocatori in base alla loro forza, come riportato sull'Indicatore di Combattimento.

Il giocatore con la forza più alta vince il Conflitto e ottiene la prima ricompensa sulla carta Conflitto. Il giocatore con la seconda forza più alta ottiene la seconda ricompensa. In una **partita a 4 giocatori (e soltanto in quel caso)** il giocatore con la terza forza più alta riceve la terza ricompensa.

Un giocatore con forza 0 non riceve alcuna ricompensa.

Consultare la quarta di copertina di questo regolamento per una guida alle icone usate sulle carte Conflitto.

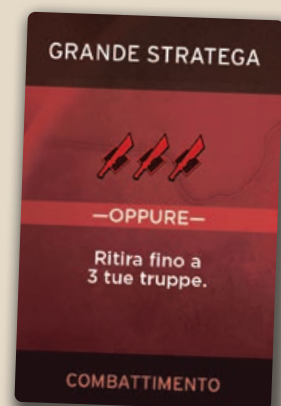
Una volta che tutte le ricompense sono state assegnate, ogni giocatore recupera le proprie truppe dal Conflitto e le mette nella sua scorta (**non nella sua guarnigione**). Collocare tutti i segnalini Combattimento sullo 0 sull'Indicatore di Combattimento.

Parità

Quando i giocatori sono in parità per il primo posto, nessuno vince il Conflitto. Ognuno dei giocatori in parità riceve la seconda ricompensa (in una partita a 4 giocatori, se 2 giocatori sono in parità per il primo posto, gli altri 2 giocatori competono comunque per la terza ricompensa).

Quando i giocatori sono in parità per il secondo posto, ognuno di essi riceve la terza ricompensa.

I giocatori in parità per il terzo posto non ricevono alcuna ricompensa.



FASE 4: CREATORI

In questa fase, la spezia si accumula su specifiche caselle del tabellone. Controllare ognuna delle 3 caselle del tabellone con un'icona Creatore: Grande Distesa, Bacino di Hagga e Bacino Imperiale. Se la casella non contiene un Agente, collocare 1 spezia dalla banca su di essa (nello spazio designato per la spezia bonus). Questa spezia si aggiunge a qualsiasi spezia bonus che poteva già essere presente dai round precedenti.

C'è un Agente sul Bacino Imperiale (Fausto l'aveva inviato su quella casella in precedenza durante il round). Tuttavia, non ci sono Agenti sulla Grande Distesa o sul Bacino di Hagga, quindi ognuna di quelle caselle riceve 1 spezia bonus. La Grande Distesa possedeva già 1 spezia bonus da un round precedente, quindi ora possiede 2 spezia bonus.



FASE 5: RIPRISTINO

Se un giocatore si trova a 10 o più Punti Vittoria sull'Indicatore dei Punteggi o se il mazzo dei Conflitti è vuoto, si innesca la procedura di Fine Partita.

Se nessuno ha vinto, preparare il round successivo:

- Riportare il Mentat sulla casella designata del Landsraad (se già non si trova su di essa).
- I giocatori richiamano i loro Agenti e li riportano ai propri Leader.
- Passare il Segnalino Primo Giocatore al giocatore successivo in senso orario, poi iniziare un nuovo round dalla Fase 1.

Nessuno ha raggiunto 10 Punti Vittoria, quindi il Mentat e gli Agenti dei giocatori tornano ai loro posti di competenza e il Segnalino Primo Giocatore viene passato in senso orario a Marta. Ha poi inizio un nuovo round, con la Fase 1.

FINE PARTITA

Per prima cosa, i giocatori possono giocare e risolvere qualsiasi carta Intrigo Fine Partita che possiedono. Poi, chiunque possieda il maggior numero di Punti Vittoria è dichiarato vincitore.

In caso di parità, vince il giocatore col maggior ammontare di ammontare di spezia, altrimenti di solari, altrimenti di acqua, altrimenti di truppe nelle guarnigioni.

CHIARIMENTI

Barone Vladimir Harkonnen — Per usare la capacità Colpo da Maestro, scegliere 2 dei 4 segnalini Barone Harkonnen e collocarli sul proprio Leader con il lato della fazione rivolto a faccia in giù (rimettere gli altri 2 nella scatola senza che alcun avversario li veda). Successivamente, rivelare le proprie scelte come descritto per ottenere la ricompensa.

Esigere Rispetto — Se un giocatore vince un Conflitto che gli fornisce una ricompensa in spezia, può prendere quella spezia e poi usarla per giocare questa carta Intrigo (può anche giocare *Al Vincitore...* per ottenere la spezia e poi giocare *Esigere Rispetto*).

Ingaggio Calcolato — Questa carta Intrigo consente di prendere il Mentat solo dalla casella designata del Landsraad.

Kwisatz Haderach — Dal momento che gli consente di inviare un Agente che si trova già su una casella del tabellone, un giocatore può giocare questa carta per svolgere un turno dell'Agente anche se non gli resta alcun Agente nella scorta. È inoltre possibile inviare nuovamente un Agente sulla casella dove si trovava fino ad ora.

Se una casella del tabellone può essere usata soltanto 1 volta per partita (Gran Consiglio, Maestro di Scherma), il giocatore non può usare *Kwisatz Haderach* per inviare un Agente su quella casella una seconda volta. Non può ignorare l'effetto de *La Voce* e inviare un Agente su una casella del tabellone dove non è consentito inviare un Agente.

Se il giocatore rimuove un Agente da una casella con un'icona Creatore e quella casella rimane vuota fino alla Fase 4, la spezia bonus si accumula come di consueto su quella casella.

La Voce — Il giocatore usa 1 suo segnalino Controllo disponibile per contrassegnare la casella del tabellone di sua scelta, poi lo rimuove nel proprio turno successivo (*La Voce* impedisce di inviare Agenti avversari su quella casella del tabellone per 1 turno).

La Voce impedisce anche a *Kwisatz Haderach* di inviare un Agente sulla casella del tabellone scelta dal giocatore.

Paul Atreides / Rilevatore di Veleni — Un giocatore non può guardare la carta in cima al suo mazzo se quel mazzo è vuoto (ovvero non può rimescolare la sua pila degli scarti per comporre un nuovo mazzo finché non deve pescare una carta).

Sospensione Bindu — Il giocatore deve giocare questa carta Intrigo all'inizio del suo turno dell'Agente, prima di fare qualsiasi altra cosa. Quando lo fa, pesca 1 carta, poi può passare il suo turno.

Verifica di Umanità — Gli avversari fanno le loro scelte a partire dalla sinistra del giocatore e procedendo in senso orario. Ogni avversario deve scegliere qualcosa che possa fare: non può scartare se la sua mano è vuota, oppure perdere una truppa schierata se non ne ha alcuna. Se un avversario decide di scartare, è quel giocatore a scegliere quale carta scartare.

SUGGERIMENTI E STRATEGIE



L'acqua è rara e preziosa su Dune, ed essenziale per raccogliere la preziosa spezia. Se ne avete bisogno, cercate i Fremen.

La spezia è una sostanza versatile che può essere usata in molti modi e ovviamente ogni eccedenza troverà sempre un compratore. La Compagnia CHOAM o l'Imperatore saranno sempre ben lieti di alleggerirvi dalla spezia in cambio di solari. La Gilda Spaziale tratta solo grandi quantità di spezia, ma se riuscite a soddisfare le sue richieste, scoprirete che i loro transatlantici vi consentono di spostare grandi contingenti di truppe fino a Dune.

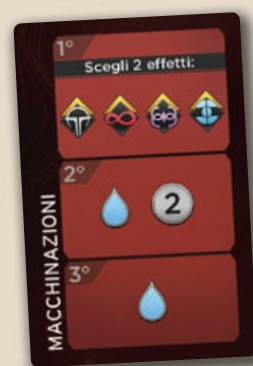


I solari sono la valuta dell'Impero e tornano utili per "oliare gli ingranaggi" del Consiglio del Landsraad. Sia che vogliate aggiungere ulteriori strumenti al vostro arsenale, come un Maestro di Scherma o un seggio nel Gran Consiglio, sia che abbiate bisogno dell'assistenza immediata di un Mentat o di un contingente di truppe supplementare, non presentarsi a mani vuote è fondamentale.

Quando acquistate carte per il vostro mazzo, ricordate che parte di ciò per cui pagate è l'accesso alle varie fazioni. Assicuratevi di non restare senza gli strumenti giusti per inviare gli Agenti nelle caselle chiave del tabellone.



Ogni fazione presenta 1 casella del tabellone con un costo e 1 senza. Quelle senza un costo vi aiuteranno a guadagnare Influenza presso una fazione anche mentre raccogliete le risorse che vi servono per altre caselle.



Quando si tratta di vincere i Conflitti, il giusto tempismo è tutto. Più aspettate a inviare le vostre truppe, più informazioni avrete su dove farlo e meno opportunità avranno i vostri avversari per reagire.

A volte in un Conflitto una vittoria di portata minore raggiunta a un costo inferiore può essere più preziosa di una grande vittoria pagata a caro prezzo.

Le carte Intrigo assicurano una risoluzione mai certa dei Conflitti.



Ottenere un'Alleanza con una delle fazioni può essere una risorsa chiave sulla strada della vittoria. Fate attenzione agli avversari che cercano di superarvi e non perdetevi alcuna occasione di fare altrettanto!

Il misterioso ordine Bene Gesserit è una buona fonte di carte Intrigo, le quali vi permettono di sorprendere i vostri avversari. Offre inoltre la possibilità di eliminare carte dal vostro mazzo, aiutandovi a pescare le carte migliori con maggiore frequenza.



Per le regole e i chiarimenti più aggiornati, controllate su:

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

RICONOSCIMENTI

DIRE WOLF DIGITAL

Design del Gioco

Paul Dennen

Produttore Esecutivo

Scott Martins

Illustrazioni e Progetto Grafico

Clay Brooks, Brett Nienburg, Nate Storm

Illustrazioni delle Carte

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

Produzione

Evan Lorentz

Sviluppo del Gioco

Justin Cohen, Paul Dennen

Sviluppo Aggiuntivo del Gioco

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

GALE FORCE 9

Produttore e Brand Manager

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

Coprodotto

John-Paul Brisigotti

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione

Fiorenzo Delle Rupi

Revisione

Andrea De Pietri, Fabio Severino

Responsabile Editoriale

Massimo Bianchini

Ringraziamenti speciali a tutti coloro che hanno partecipato alla creazione di questo gioco:

Brian Herbert, Kevin J. Anderson,

Byron Merritt e la Herbert Properties, LLC

I nostri collaboratori alla Legendary Entertainment

Tutti gli straordinari membri della squadra Dire Wolf Digital,
i loro amici e le loro famiglie che hanno contribuito come
playtester di *DUNE: IMPERIUM*.



www.direwolfdigital.com

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

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



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

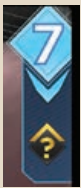
Pubblicato da: Dire Wolf Digital

© 2021 Dire Wolf Digital, LLC. Tutti i diritti riservati.

DUNE: IMPERIUM è pubblicato sotto licenza da Gale Force Nine, una compagnia del Battlefront Group.

DUNE © 2021 Legendary. Tutti i diritti riservati.

GUIDA ALLE ICONE E TERMINI AGGIUNTIVI



Acquisire. Alcune carte sono dotate di uno speciale riquadro di acquisizione, che compare sotto il loro costo. Il giocatore ottiene l'effetto indicato in quel riquadro 1 volta, cioè quando acquisisce la carta (e non quando la gioca dalla sua mano successivamente).

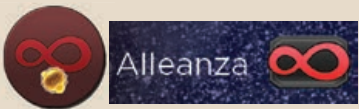


Acquisire 1 carta Riserva Viaggi Interstellari.



Agente. Il giocatore può ottenere il suo terzo Agente (che era stato collocato accanto al tabellone durante la preparazione) dalla casella Maestro di Scherma, poi può usarlo per il resto della partita.

Alleanza — Il giocatore può usare questo effetto solo se possiede il segnalino Alleanza della fazione indicata (a fianco un esempio di Alleanza con la Gilda Spaziale).



Anello con Sigillo. Quando un giocatore gioca la sua carta *Anello con Sigillo* in un turno dell'Agente, usa la sua capacità di Anello con Sigillo (con l'icona corrispondente) sul proprio Leader.



Controllo — Se il giocatore vince un Conflitto con una ricompensa di Controllo (Arrakeen, Carthag o Bacino Imperiale), colloca 1 suo segnalino Controllo sulla bandiera sotto quella casella (sostituendo eventualmente il segnalino di un avversario già presente). Quando una carta Conflitto viene rivelata per una casella già controllata da un giocatore, quel giocatore riceve un bonus difensivo: può schierare 1 truppa in più dalla sua scorta nel Conflitto.

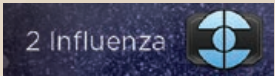


Creatore. Ogni casella del tabellone con l'icona Creatore che non contiene un Agente ottiene 1 spezia bonus durante la Fase 4: Creatori. Quando un giocatore invia un Agente su una di quelle caselle del tabellone, ottiene anche tutta la spezia bonus presente su quella casella.



Eliminare una carta dalla propria mano, dalla propria pila degli scarti o in gioco: il giocatore la rimette nella scatola e non verrà più usata per il resto della partita (le carte Riserva vengono invece rimesse nel loro mazzetto di provenienza). Eliminare una carta è facoltativo, a meno che l'eliminazione non sia parte di un costo o se una carta richieda al giocatore di essere eliminata.

In Gioco — Le carte che il giocatore gioca nei suoi turni dell'Agente e che rivela durante il suo turno di Rivelazione restano a faccia in su e sono considerate "in gioco" finché non vengono rimosse alla fine del suo turno di Rivelazione (a meno che non vengano eliminate prima).



Influenza — Il giocatore può usare questo effetto soltanto se possiede almeno l'ammontare di Influenza indicato presso la fazione indicata (in questo esempio, 2 o più Influenza presso i Fremen).

Legame con i Fremen — Il giocatore può usare questo effetto se possiede 1 o più *altre* carte Fremen in gioco. Due carte con Legame con i Fremen possono attivarsi a vicenda, a prescindere dall'ordine in cui sono state giocate (vedi "In Gioco").



Mentat. Il giocatore ottiene il segnalino Mentat, lo colloca sulla propria carta Leader e può usarlo come se fosse un suo Agente per svolgere un turno dell'Agente. Può prenderlo solo dalla casella Mentat del tabellone; non può prenderlo a un altro giocatore o da

un'altra casella (a meno che non lo riceva come ricompensa di Conflitto, nel qual caso lo prende da ovunque e lo conserva come Agente per il round successivo).



Ottenere 1 o 2 Influenza, perdere 1 Influenza. Il giocatore sceglie 1 qualsiasi tra le 4 fazioni (quando ottiene 2 Influenza, non può scegliere 2 fazioni diverse).



Ottenere Influenza presso la fazione indicata: Imperatore, Gilda Spaziale, Bene Gesserit o Fremen.



Pagare un costo. Le frecce sulle carte e sul tabellone indicano che c'è un costo (riportato a sinistra della freccia o sopra di essa) che il giocatore **deve** pagare per ottenere un effetto (riportato a destra della freccia o sotto di essa). Il giocatore non è mai obbligato a pagare il suddetto costo su una carta.

Perdere una Truppa — Quando un giocatore perde una truppa, la rimette nella sua scorta (non nella sua guarnigione).

1 **Persuasione** (dell'ammontare indicato). Il giocatore riceve Persuasione principalmente dai riquadri di Rivelazione sulle sue carte. Viene utilizzata per acquisire carte Impero o Riserva, pagando il costo mostrato nell'angolo in alto a destra di una carta.



Pescare 1 carta dal proprio mazzo. Se il mazzo del giocatore è vuoto, il giocatore rimescola la sua pila degli scarti per comporre un nuovo mazzo, poi continua a pescare.



Pescare 1 carta Intrigo dal mazzo degli Intrighi. Il giocatore la tiene a faccia in giù finché non la gioca. Può guardarla in qualsiasi momento.



Punto Vittoria. Quando il giocatore ottiene 1 Punto Vittoria, fa avanzare il suo segnapunti di 1 casella sull'Indicatore dei Punteggi. Quando ne perde 1, lo fa retrocedere di 1 casella.

Richiamare — Quando il giocatore richiama un suo Agente, lo riporta al proprio Leader. Può usarlo di nuovo in un altro turno dell'Agente nello stesso round.



Risorse: solari, spezia, acqua. Quando il giocatore ottiene una risorsa o ne paga una come costo, la prende o la rimette nella banca (nel caso di solari e spezia, ottiene o paga l'ammontare mostrato).

Ritirare — Quando un giocatore ritira una truppa, la sposta dal Conflitto alla propria guarnigione.



Rubare Intrigo. Ogni avversario che possiede 4 o più carte Intrigo deve cederne 1 casuale al giocatore.



Spada. Ogni spada aggiunge 1 forza alla forza totale del giocatore in un Conflitto.



Truppa. Il giocatore recluta 1 truppa: la prende dalla propria scorta e la mette nella propria guarnigione sul tabellone (se ha reclutato quella truppa mentre inviava un Agente su una casella di Combattimento, può schierarla nel Conflitto).

DUNE IMPERIUM

GUIDA ALLE CASELLE DEL TABELLONE

Ogni casella del tabellone è spiegata di seguito, in ordine alfabetico.

Le caselle di Combattimento si identificano dalle illustrazioni del deserto e dalle spade incrociate. Quando un giocatore invia un Agente in una casella di Combattimento, può schierare nel Conflitto un qualsiasi numero di truppe che ha reclutato in questo turno (incluse le truppe reclutate dalla carta che ha giocato). Può inoltre schierare fino a 2 truppe dalla sua guarnigione.



Arrakeen

Icona Agente: Città
Casella di Combattimento
Recluta 1 truppa e pesca 1 carta.
Chi controlla Arrakeen ottiene 1 solari.



Bacino di Hagga

Icona Agente: Commercio della Spezia
Casella di Combattimento
Costo: 1 acqua
Ottieni 2 spezia, più l'eventuale spezia bonus accumulata su questa icona Creatore.



Bacino Imperiale

Icona Agente: Commercio della Spezia
Casella di Combattimento
Ottieni 1 spezia, più l'eventuale spezia bonus accumulata su questa icona Creatore.
Chi controlla il Bacino Imperiale ottiene 1 spezia.



Carthag

Icona Agente: Città
Casella di Combattimento
Recluta 1 truppa e pesca 1 carta Intrigo.
Chi controlla Carthag ottiene 1 solari.



Cospirazione

Icona Agente: Imperatore
Costo: 4 spezia
Ottieni 1 Influenza presso l'Imperatore. Ottieni 5 solari, recluta 2 truppe e pesca 1 carta Intrigo.



Gran Consiglio

Icona Agente: Landsraad
Costo: 5 solari

Puoi inviare un Agente su questa casella soltanto 1 volta per partita. Colloca il tuo segnalino Consigliere su un seggio libero del Consiglio (sulla destra nella casella). Per il resto della partita, in ogni tuo turno di Rivelazione ottieni 2 Persuasione.



Grande Distesa

Icona Agente: Commercio della Spezia
Casella di Combattimento
Costo: 2 acqua
Ottieni 3 spezia, più l'eventuale spezia bonus accumulata su questa icona Creatore.



Guerrieri Tenaci

Icona Agente: Fremen
Casella di Combattimento
Costo: 1 acqua
Ottieni 1 Influenza presso i Fremen.
Recluta 2 truppe.



Maestro di Scherma

Icona Agente: Landsraad
Costo: 8 solari
Puoi inviare un Agente su questa casella soltanto 1 volta per partita. Ottieni il tuo Maestro di Scherma (il tuo terzo Agente che era stato collocato accanto al tabellone durante la preparazione) e colloca il tuo Leader. Per il resto della partita (incluso questo round) possiedi 3 Agenti.



Mentat

Icona Agente: Landsraad

Costo: 2 solari

Pesca 1 carta. Se il segnalino Mentat si trova su questa casella, prendilo e collocalo sul tuo Leader: in questo round puoi usarlo come se fosse un tuo Agente per svolgere un turno dell'Agente. Nella Fase 5: Ripristino, collocalo nuovamente su questa casella.



Radunare Truppe

Icona Agente: Landsraad

Costo: 4 solari

Recluta 4 truppe.



Ricchezza

Icona Agente: Imperatore

Ottieni 1 Influenza presso l'Imperatore.

Ottieni 2 solari.



Sala dell'Oratoria

Icona Agente: Landsraad

Recluta 1 truppa.

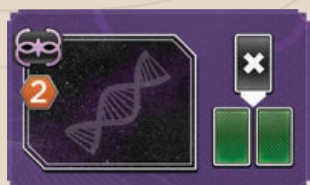
Durante il tuo turno di Rivelazione, ottieni 1 Persuasione se questa casella contiene un tuo Agente.



Segreti

Icona Agente: Bene Gesserit

Ottieni 1 Influenza presso l'ordine Bene Gesserit. Pesca 1 carta Intrigo. Ogni avversario che possiede 4 o più carte Intrigo deve cederne 1 casuale a te.



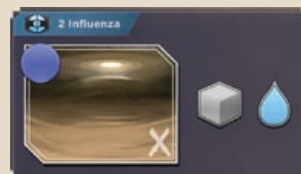
Selezione Genetica

Icona Agente: Bene Gesserit

Costo: 2 spezia

Ottieni 1 Influenza presso l'ordine Bene Gesserit.

Elimina 1 carta per pescare 2 carte.



Sietch Tabr

Icona Agente: Città

Casella di Combattimento

Requisito: Devi possedere 2 o più Influenza presso i Fremen.

Recluta 1 truppa e ottieni 1 acqua.



Sigare Contratto

Icona Agente: Commercio della Spezia

Ottieni 3 solari.



Stazione di Ricerca

Icona Agente: Città

Casella di Combattimento

Costo: 2 acqua

Pesca 3 carte.



Transatlantico Spaziale

Icona Agente: Gilda Spaziale

Casella di Combattimento

Costo: 6 spezia

Ottieni 1 Influenza presso la Gilda Spaziale.

Recluta 5 truppe e ottieni 2 acqua.



Tute Distillanti

Icona Agente: Fremen

Casella di Combattimento

Ottieni 1 Influenza presso i Fremen.

Ottieni 1 acqua.

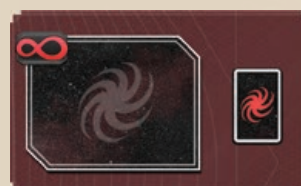


Vendere Melange

Icona Agente: Commercio della Spezia

Costo: da 2 a 5 spezia.

Risolvi 1 degli scambi mostrati ottenendo il numero di solari indicato corrispondente alla spezia pagata. Puoi effettuare 1 solo scambio nel corso di 1 singolo turno.



Viaggi Interstellari

Icona Agente: Gilda Spaziale

Ottieni 1 Influenza presso la Gilda Spaziale.

Acquisisci 1 carta Riserva Viaggi Interstellari.

DUNE

IMPERIUM

CARTE CASA DI HAGAL - PARTITE IN SOLITARIO E A DUE GIOCATORI

Le carte Casa di Hagal vengono usate per controllare gli avversari automatizzati (da qui in avanti indicati come “Rivali”) che competono contro i giocatori nelle partite in solitario e a due giocatori. Questi avversari inviano gli Agenti a occupare le caselle del tabellone e contrastano i giocatori durante i Conflitti reclutando e schierando truppe.

I Rivali sono influenzati dalle carte e dalle caselle del tabellone che influenzano gli avversari (o “i giocatori”) se possiedono le risorse specificate.

Volete migliorare la vostra esperienza di gioco a *DUNE: IMPERIUM*? Date un'occhiata all'app di supporto di Dire Wolf Game Room per il vostro PC, smartphone o tablet. Potete usarla al posto delle carte Casa di Hagal fisiche per rendere più scorrevoli le vostre partite!

AGENTI

Durante la Fase 2: Turni dei Giocatori, un Rivale svolge i turni dell'Agente ma non svolge alcun turno di Rivelazione.

Quando un Rivale svolge un turno dell'Agente, rivela la carta in cima al mazzo delle carte Casa di Hagal. Quella carta invierà un Agente sulla casella del tabellone indicata sulla carta stessa, fintanto che quella casella è libera. Se la casella è occupata, ignorare la carta e continuare a rivelare carte dalla cima del mazzo finché non viene rivelata una casella libera.

Se il mazzo della Casa di Hagal si esaurisce (o se viene rivelata la carta Rimescola), rimescolare immediatamente le carte Casa di Hagal per comporre un nuovo mazzo.

Quando un Rivale invia un Agente su una casella del tabellone, ignora tutti i costi e gli effetti di quella casella. Ottiene invece soltanto gli effetti indicati sulla sua carta rivelata, nella modalità seguente:



Il Rivale avanza sull'Indicatore di Influenza specificato. Non ottiene alcun bonus fornito dalla posizione relativa del proprio cubo su quell'Indicatore di Influenza, ma può ottenere un'Alleanza presso quella fazione, se possibile.



Il Rivale usa la capacità dell'Anello con Sigillo sul suo Leader (solo nelle partite in solitario).



Il Rivale recluta 1 truppa dalla sua scorta per ogni icona di questo tipo. Se la carta rivelata è una casella di Combattimento, schiera le truppe nel Conflitto. Altrimenti, le mette nella sua guarnigione.

Ogni volta che un Rivale invia un Agente su una casella di Combattimento, schiera fino a 2 truppe dalla sua guarnigione (se disponibili) nel Conflitto, anche se la carta rivelata non ha reclutato alcuna truppa (come in caso di una carta Raccolta di Spezia).

Carte Raccolta di Spezia

Se la carta rivelata è una carta Raccolta di Spezia, seguire le istruzioni riportate sulla carta. Se la carta invia l'Agente di un Rivale a raccogliere spezia su una casella, rimuovere l'eventuale spezia bonus da quella casella (in una partita a due giocatori, si rimette nella banca. In una partita in Solitario, si seguono le regole delle Partite in Solitario per la Raccolta di Spezia).



COMBATTIMENTO

Quando ha inizio la Fase 3: Combattimento, ogni Rivale che possiede almeno 1 truppa nel Conflitto riceve un bonus di Combattimento. In ordine di turno, rivelare 1 carta dalla cima del mazzo della Casa di Hagal (se viene rivelata la carta Rimescola, seguire le istruzioni su di essa). Ignorare tutto ciò che compare sulla carta rivelata ad eccezione delle icone spada in basso: far avanzare il segnalino Combattimento dell'avversario sull'Indicatore di Combattimento del numero di spade rivelate in questo modo. I giocatori potranno poi giocare le carte Intrigo Combattimento prima di risolvere il Combattimento.

PARTITE A DUE GIOCATORI

In una partita a due giocatori, un terzo giocatore Rivale, la Casa di Hagal, compete contro i due giocatori avversari, svolgendo il ruolo di terzo incomodo. Agisce seguendo una serie di regole personali: non raccoglie risorse, non costruisce un mazzo, non guadagna ricompense né riscuote Punti Vittoria. Usa tuttavia le carte Casa di Hagal come descritto in precedenza: invia gli Agenti a occupare le caselle del tabellone e partecipa ai Conflitti reclutando e schierando le truppe.

PREPARAZIONE

Scegliere un colore per la Casa di Hagal. Collocare 4 cubi di quel colore, 1 per ogni fazione, sulle caselle più in basso degli Indicatori di Influenza delle 4 fazioni, poi mettere il resto dei suoi cubi nella scorta. **La Casa di Hagal inizia senza alcuna truppa nella sua guarnigione.**

Rimuovere dal mazzo della Casa di Hagal le 3 carte Arrakeen contrassegnate con “1G” nell'angolo in alto a destra. Mescolare le carte rimanenti e collocarle assieme ai 3 Agenti della Casa di Hagal accanto alla sua scorta.

DURANTE LA PARTITA

Dopo ogni turno dell'Agente del Primo Giocatore, la Casa di Hagal agisce, fintanto che le resta un agente nella sua scorta (usando il metodo descritto in precedenza). Il numero di turni che la Casa di Hagal svolge ogni round varia, poiché essa agisce dopo il Primo Giocatore. Per esempio, se un giocatore possiede un Maestro di Scherma e l'altro non ne possiede, la Casa di Hagal potrà svolgere tre turni in un round e due nel successivo.

Dato che la Casa di Hagal non può riscuotere ricompense da un Conflitto, non può mai rivendicare il controllo di una casella del tabellone. Tuttavia, se vince un Conflitto per una casella del tabellone controllata da un altro giocatore, il segnalino Controllo di quel giocatore viene rimosso.

PARTITA IN SOLITARIO

In una partita in solitario, il giocatore affronta **due** Rivali che (anche in questo caso) non usano le normali regole di gioco. Nessuno dei due costruisce un mazzo, ma entrambi possono contare su altri potenti vantaggi e hanno lo stesso obiettivo del giocatore: assicurarsi il favore delle fazioni più potenti dell'Impero e controllare il commercio della spezia su Arrakis! Se uno dei due arriva a 10 o più Punti Vittoria, innesca la procedura di Fine Partita e potrebbe sconfiggere il giocatore!

PREPARAZIONE

Scegliere un livello di difficoltà dalla tabella a destra.

Scegliere 2 Leader, uno per ogni Rivale. Durante la partita, questi Rivali useranno solo la capacità Sigillo sui loro Leader, ignorando la capacità a sinistra. I Rivali del giocatore non possono giocare Paul Atreides o Helena Richese (per la prima partita in solitario, sono consigliati Lord Memnon Thorvald e Glossu “La Bestia” Rabban).

Per ogni Rivale scegliere 1 colore, del quale collocare 4 cubi, 1 per ogni fazione, sulle caselle più in basso degli Indicatori di Influenza delle 4 fazioni. Collocare il numero di truppe indicato dalla difficoltà scelta nelle loro guarnigioni e il resto nelle loro scorte. Collocare 2 Agenti di ogni Rivale nelle rispettive scorte e inserire il Maestro di Scherma (il terzo Agente) di ogni Rivale nel mazzo dei Conflitti, collocandovi sopra il numero esatto di carte indicato dalla difficoltà scelta.

Rimuovere dal mazzo della Casa di Hagal tutte le carte contrassegnate con “2G” nell’angolo in alto a destra (la carta Rimescola e 3 carte Arrakeen). Mescolare le carte rimanenti e collocare il mazzo accanto ai Rivali.

Se la difficoltà scelta lo richiede, collocare un segnalino 5 solari sulla casella del Mentat. Significa che in questa partita, questa casella del tabellone costa 5 solari invece di 2!

Il giocatore e i Rivali partono con 1 acqua a testa, più le risorse extra indicate per la difficoltà scelta.

Il Rivale alla sinistra del giocatore prende il Segnalino Primo Giocatore.

Difficoltà

La preparazione cambia in base al livello di difficoltà scelto:

	Mercenario (Novizio)	Sardaukar (Veterano)	Mentat (Esperto)
Risorse di Partenza Extra del Giocatore	1 solari 1 spezia	—	—
Segnalino 5 Solari sulla Casella del Mentat	No	Sì	Sì
Truppe di Partenza nelle Guarnigioni dei Rivali	—	3	3
Carte Conflitto Sopra i Maestri di Scherma dei Rivali	5	4	3
Risorse di Partenza Extra dei Rivali	—	1 carta Intrigo	1 carta Intrigo

Kwisatz Haderach (Esperto+): Il giocatore non ottiene un Maestro di Scherma.

TURNI DEI RIVALI

Durante la Fase 2: Turni dei Giocatori, ogni Rivale svolge i turni dell’Agente in sequenza assieme al giocatore, fintanto che gli rimane un Agente nella scorta (usando il metodo descritto in precedenza).

Quando un Rivale usa la Raccolta di Spezia per inviare un Agente su una casella del tabellone, ottiene tutta la spezia in quella casella (base e bonus). Collocare le eventuali risorse accumulate nella scorta del Rivale.

COMBATTIMENTO

I Rivali ottengono le ricompense per il primo e il secondo posto nei Conflitti, anche quelle che di norma non otterrebbero dalle caselle del tabellone:

Ottengono Punti Vittoria e Influenza presso le fazioni.

Ottengono solari, spezia, acqua e carte Intrigo, da custodire nella scorta del relativo Rivale (per essere spesi nel modo indicato a seguire).

Ottengono il controllo delle caselle del tabellone, collocando 1 segnalino Controllo sulla bandiera sottostante. Nei turni futuri otterranno il bonus di Controllo ogni volta che il giocatore o un Rivale invierà un Agente sulla casella in questione. Ricevono inoltre il bonus difensivo di 1 truppa se successivamente viene rivelato un Conflitto su quella casella del tabellone.

Ottengono il Mentat e lo usano come Agente durante il round successivo.

Spendere Risorse

In un qualsiasi momento, quando un Rivale possiede le risorse indicate, le spende per guadagnare 1 Punto Vittoria.



REGOLE AGGIUNTIVE PER I RIVALI

Maestri di Scherma — Quando il giocatore rivela la carta Conflitto sopra i Maestri di Scherma Rivali, ogni Rivale riceve immediatamente il suo terzo Agente: lo userà nel round attuale e per il resto della partita.

Scelte — Ogni volta che un Rivale deve scegliere presso quale fazione ottenere Influenza, sceglie la fazione presso cui ne ha meno. In caso di parità (o in caso di una scelta che non riguardi l’Influenza) è il giocatore a decidere per il Rivale.

Mercato Monopolizzato — Ai fini di questa carta Intrigo, il giocatore considera come se ogni Rivale possedesse 2 carte La Spezia Deve Scorrere (il giocatore avrà quindi bisogno di 3 carte di quel tipo per ottenere 2 Punti Vittoria).

Schieramento di Truppe Esperto — In una partita a difficoltà Esperto, i Rivali del giocatore sono più selettivi negli schieramenti di truppe in un Conflitto. Quando si combatte per una carta Conflitto I o II, un Rivale non schiererà truppe se è già in vantaggio di 2 o più truppe (le terrà invece da parte nella guarnigione). Nel caso di una carta Conflitto III, un Rivale riprenderà a schierare tutte le truppe che può a ogni opportunità.