

DUNE

둔 임페리움

‘알려진 우주’ 전역을 통틀어도 스파이스 멜란지보다 가치 있는 자원은 없습니다. 이 자원은 혹독한 기후의 사막 행성인 아라키스(별칭 둔)에서만 발견되며, 바로 이 스파이스 통제권이야말로 임페리움 대가문들 사이에서 갈등의 불씨라고 할 수 있습니다. 스파이스 통제권을 손에 쥐기 위해 수많은 세력가들은 동맹을 구하며 각자의 지위를 공고히 하고자 합니다. 랜드스래드라 불리는 대귀족평의회 의원들, 끝없이 이익만을 추구하는 초암 공사는 물론이고, 선견지명이 있는 베네 게세리트, 접힘 공간을 통한 우주 여행 사업을 독점하고 있는 우주 항행 길드, 불굴의 사막 전사 부족 프레멘까지 모두가 마찬가지로입니다. 심지어 황제조차 이 경쟁에서는 우위를 점하지 못하고 있어요. 충돌은 피할 수 없고, 그 결과는 불투명합니다. 그래도 한 가지만은 확실하죠.

스파이스를 지배하는 자가 우주를 지배하리라는 사실만은...



임페리움 소개

툰:임페리움은 텍빌딩 일꾼 농기 게임으로, 툰 시리즈의 캐릭터와 그 외 여러 요소를 차용하고 있습니다. 참고한 작품은 프랭크 허버트, 브라이언 허버트, 케빈 J. 앤더슨의 독창적인 소설 시리즈와 레전더리 픽처스에서 새롭게 개봉하는 영화입니다.

참고: 이 게임에는 4개 가문 소속의 지도자들이 등장하며, 한 가문당 지도자가 2명씩 준비되어 있습니다. 툰의 스토리를 원작 그대로 체험하기 위해서는 같은 가문 출신의 두 지도자를 한 게임에서 동시에 사용하지 않아야 합니다. 하지만 이 게임은 다양한 지도자 조합으로 플레이가 가능하도록 제작되었으며, “만약에 이랬다면?”과 같은 가상 시나리오를 펼치는 것도 고려되었으므로, 플레이어의 선택에 따라 원하는 식으로 플레이가 가능합니다.



코리노 가문의 사담 4세는 ‘알려진 우주’의 무자비한 **황제**입니다. 황제에 대한 영향력을 높이면, 임페리움의 주요 화폐인 솔라리를 재원으로 확보할 수 있을 것입니다.



우주 항행 길드는 점함 공간을 통한 우주 여행 사업을 독점하고 있습니다. 길드가 가동하는 거대한 하이라이너를 이용한다면 대규모 병력도 툰으로 이송할 수 있습니다. 물론 길드의 높은 운임을 스파이스로 지불할 능력이 되어야 하겠지만요.



베네 게세리트의 자매들은 머나먼 미래를 내다 보며 수많은 계획을 세웁니다. 그들의 권모술책은 드러나든 드러나지 않든 임페리움 전역을 아우릅니다.



프레멘은 강인한 전사들입니다. 그들은 툰의 지배권을 놓고 벌어지는 전투에서 프레멘 특유의 물에 관한 절제와 단련으로 남다른 강점을 가집니다. 게다가 값진 스파이스를 수확할 때 프레멘들의 도움은 필수적이기도 하고요.



랜드스래드는 임페리움의 대가문들을 대표하는 의사결정기구로 황제의 통제를 받습니다. 긴 시간 동안 누군가가 인맥을 쌓거나, 특혜를 얻거나, 전략적 우위를 점하는 효과를 영구적으로 누리려고 할 때마다 이곳으로 솔라리가 흘러 들어오는 게 우연이라고는 할 수 없겠죠.



툰의 세계에는 컴퓨터(또는 사고 능력을 가진 기계)가 존재하지 않습니다. 인공지능이 인류를 말살 직전까지 몰고 간 대전쟁 이후 수천 년간 인간처럼 사고하는 기계의 제작과 사용이 금지되었거든요. 그 여파로 혹독한 수련을 통해 “인간 컴퓨터”의 역할을 자처하는 사람들이 생겨났으며, 이들을 우리는 **멘타트**라고 부릅니다.



‘진보적인 상업을 위한 순수 연합’이란 뜻의 **초암 공사**는 임페리움 전역에 지부를 두고 있는 거대 기업입니다. 초암 공사는 급전이 필요한 사람과도 언제든지 거래할 준비가 되어 있습니다. 당장 솔라리를 벌어야 한다면 고려할 만하죠.



툰의 **거주 지역**은 군사 작전을 펼칠 수 있는 주요 거점입니다. 거주 지역에 해당하는 대부분의 장소에서는 병력을 소집할 수 있습니다.



사막을 장악한 툰의 거대한 모래벌레들은 스파이스를 노리는 이들에게 그 자체로 잠재적인 위협입니다. 하지만 스파이스를 얻기 위해서는 용감히 사막에 맞서야겠죠. 단 한 번의 스파이스 채취만으로 수많은 길이 열릴 수 있으니까요.



게임 구성물



게임판



게임판 장소 설명서



물 토큰 15



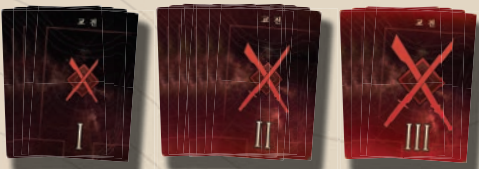
솔라리 토큰

대형 4 (가치 5)
소형 20 (가치 1)



스파이스 토큰

대형 3 (가치 5)
소형 20 (가치 1)



교전 카드 18

교전 I 카드 4
교전 II 카드 10
교전 III 카드 4



책략 카드 40



멘타트



동맹 토큰 4



예비 카드 24

아라키스 연락책 8
스파이스는 흘러야 한다 10
접합 공간 6



임페리움 카드 67



지도자 8

뒷면은 라운드 진행 규칙 요약



시작 플레이어 마커



하코넨 남작 토큰 4

블라디미르 하코넨 남작이
지도자일 때 사용됨

플레이어 개인 구성물



시작 카드 10

합리적 주장 (2)
단검 (2)
외교 (1)
사막 행성 둔 (2)
첩보 수집 (1)
동맹 물색 (1)
인장 반지 (1)



큐브 16



디스크 2

승점 마커 1
의원 토큰 1



지배 마커 3



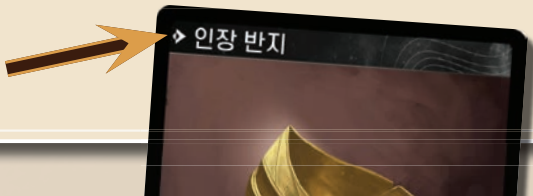
에이전트 3



전투 마커

위 구성물의 색상은 플레이어마다 다릅니다.
위에서는 빨간색만 예로 들었습니다.

시작 카드에는 이 기호가
표시돼 있습니다.



1인 게임/2인 게임에서만 사용



하갈 가문 카드 31



하갈 가문 추가 규칙서

게임 준비

아래 내용을 영상으로 확인하고 싶다면?



A 게임판을 펼치고, 아래의 구성물을 게임판에 놓습니다:

A1 멘타트를 멘타트 장소의 그림 위에 놓습니다.



A2 동맹 토큰 4개를 각각의 동맹 영향력 트랙의 토큰 자리(원형)에 놓습니다 (황제, 우주 항행 길드, 베네 게세리트, 프레멘).



B 교전 카드덱을 만듭니다:
교전 카드의 뒷면을 보고 카드들을 다음 종류별로 나눕니다: 교전 I 카드, 교전 II 카드, 교전 III 카드.

교전 III 카드 4장을 잘 섞은 뒤, 4장 **모두**를 게임판의 교전 카드 자리에 뒷면이 보이도록 놓습니다.

교전 II 카드 10장을 잘 섞은 뒤, 앞면을 보지 않고 **5장**을 뽑아 먼저 놓인 교전 III 카드 위에 뒷면이 보이도록 놓습니다.

교전 I 카드 4장을 잘 섞은 뒤, 앞면을 보지 않고 **1장**을 뽑아 먼저 놓인 교전 II 카드 위에 뒷면이 보이도록 놓습니다.

이렇게 하면 게임판 위에는 카드 10장으로 된 교전 카드덱이 놓이게 됩니다. 맨 위에는 교전 I 카드가 놓여 있으며, 그 아래에 교전 II 카드 5장, 그 밑에 교전 III 카드 4장이 있습니다. 카드덱에 포함되지 않고 남은 교전 카드들은 내용을 확인하지 않고 상자에 넣어 둡니다.

C 다음 카드들을 게임판 가장자리에 놓습니다:

C1 책략 카드를 잘 섞어서 덱을 만든 뒤, 뒷면이 보이도록 놓습니다.

C2 임페리움 카드를 잘 섞어서 덱을 만든 뒤, 뒷면이 보이도록 놓습니다. 임페리움 카드덱에서 5장의 카드를 뽑아 앞면이 보이도록 일렬로 내려놓습니다. 이것을 임페리움 열이라고 합니다.

C3 예비 카드를 종류별로 나눈 후, 임페리움 열 옆에 나란히 쌓아 둡니다. 예비 카드는 3종류입니다: 아라키스 연락책, 스파이스는 흘러야 한다, 접힘 공간.

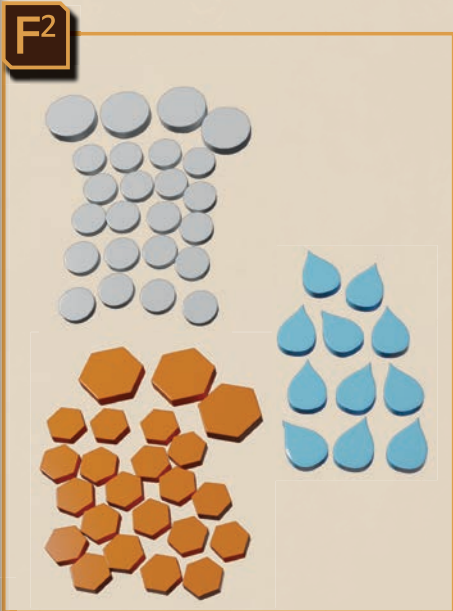
D 각 플레이어는 지도자 1명을 선택하고, 선택한 지도자를 자기 앞에 놓습니다. (지도자를 플레이어들이 선택하는 대신 무작위로 정하는 방식도 가능합니다.)

각 지도자의 이름 옆에는 1~3개의 아이콘이 있습니다. 아이콘의 수가 많을수록 다양한 전략이 요구된다는 뜻입니다. **이 게임을 처음 플레이하는 경우라면** 아이콘이 1개인 지도자를 선택하길 권장합니다. 아이콘이 1개인 지도자는 다음과 같습니다: 폴 아트레이드, 짐승 같은 글로서 라반, 엠논 소르발드 백작, 일반 리체스 백작



눈: **임페리움**을 더욱 다채롭게 즐기고 싶으신가요? PC, 스마트폰, 태블릿으로 Dire Wolf Game Room 앱을 확인해 보세요.

E 각 플레이어는 10장의 시작 카드를 받고, 이를 잘 섞어서 카드덱을 만든 뒤, 자신의 지도자 왼쪽 공간에 뒷면이 보이도록 놓습니다.



F¹ 각 플레이어는 물 토큰을 1개씩 받아 개인 공급처에 둡니다. 

F² 게임판 옆에 솔라리, 스파이스, 남은 물 토큰을 모아 은행을 구성합니다. 이 자원들은 수량이 한정되지 않습니다. 따라서 은행에 자원 토큰이 모자라면, 대체품을 이용하여 주십시오.

G 각 플레이어는 색상을 선택하고, 그 색상의 구성물을 모두 가져갑니다.

G¹ 에이전트 2명을 지도자 위에 놓습니다. 남은 에이전트 1명(소드마스터)은 게임판 옆에 놓습니다. 

G² 2개의 디스크 중 1개를 승점 트랙에 놓습니다. 4인 게임에서는 디스크를 승점 트랙의 1칸에 놓고, 그 외의 경우에는 0칸에 놓습니다. 

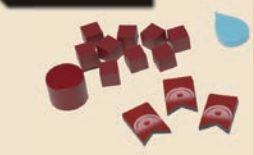
G³ 전투 마커를 우측의 예시에 나온 그림이 보이도록 해서 전투 트랙의 0칸에 놓습니다. 

G⁴ 4개의 팩션 각각의 영향력 트랙 가장 아래 칸에 큐브를 1개씩, 총 4개 놓습니다. 

G⁵ 남은 12개의 큐브는 플레이어의 병력입니다. 게임판에 있는 4개의 원(주둔지) 중 한 곳에 큐브 3개를 놓습니다 (플레이어들은 각자의 자리에서 가까운 원을 자신의 주둔지로 삼습니다).

G⁶ 남은 구성물은 다른 플레이어들이 볼 수 있도록 개인 공급처에 둡니다. 

F¹, G⁶



E



D, G¹



각 플레이어는 개인 공급처를 갖습니다.
각 플레이어의 개인 공급처에 있는 구성물은 대부분 유사합니다.

H 무작위로 시작 플레이어를 정합니다.
시작 플레이어는 시작 플레이어 마커를 가져갑니다.

1인 게임과 2인 게임의 경우에는 추가 준비 사항이 있습니다. 자세한 내용은 하갈 가문 추가 규칙서를 참고하세요.



게임의 개요와 주요 개념

목표

당신은 랜드스래드의 대가문 1곳에 속하는 지도자입니다. 전투에서 경쟁자를 물리치고, 정치적 영향력을 행사하며, 4개의 주요 팩션과 동맹을 맺어 보세요. 당신의 업적은 승점으로 표시됩니다.



승점을 얻거나 잃을 때마다 승점 트랙에 놓인 승점 마커를 1점당 1칸씩 움직입니다. 한 라운드의 종료 단계에서 승점이 10점 이상인 플레이어가 있다면 (또는 교전 카드덱이 바닥났다면), 게임은 종료됩니다. 승점이 가장 높은 플레이어가 승리합니다.

지도자

각 지도자는 특별한 능력을 두 가지씩 가지고 있습니다:

첫 번째 능력은 좌측 하단에 표시되며, 일반적으로 게임 중 효과를 발휘합니다.

두 번째 능력은 우측 하단에 표시되며, 인장 반지 아이콘이 함께 그려져 있습니다. 이 능력은 당신이 에이전트 차례에 인장 반지 카드를 플레이했을 때 활성화됩니다.



덱빌딩

당신은 다른 플레이어들과 동일한 카드 10장으로 구성된 카드덱을 가지고 게임을 시작합니다. 카드덱에 카드를 추가하거나 카드덱에 변화를 주는 것은 덱빌딩 게임의 주요 요소입니다. 매 라운드마다 새로운 카드를 획득해 당신의 카드덱에 추가해 보세요. 카드들은 서로 다른 여러 역할을 수행하므로, 게임이 전개될수록 각 플레이어의 카드덱과 전략은 점점 더 다양해질 것입니다.

임페리움 카드나 예비 카드를 획득하면, **획득한 카드는 곧장 버림 더미에 놓습니다.** 게임 중 카드덱이 바닥난 상황에서 카드를 뽑아야 할 때, 버림 더미의 카드를 섞어 새로운 카드덱을 만든 후 필요한 만큼 카드를 뽑습니다.

당신은 카드를 **“폐기”**할 수도 있습니다. 폐기한 카드는 즉시 게임에서 제거되어 이후 사용되지 않습니다. 약한 카드를 카드덱에서 제거하는 것은, 강한 카드를 뽑을 확률을 높이는 전략입니다.

어떤 종류의 카드 내용은 게임의 기본 규칙보다 우선되기도 합니다!

에이전트



당신은 에이전트 2명을 보유한 채로 게임을 시작합니다(세 번째 에이전트는 게임 중 얻을 수 있습니다). 당신은 이 에이전트들을 게임판의 장소들로 보내 자원을 획득하거나, 자원을 지불하고 전략적으로 원하는 바를 얻을 수 있습니다. (자세한 내용은 2단계: 플레이어 차례에서 다루겠습니다. 게임판의 장소에 관한 자세한 설명은 별도로 제공되는 게임판 장소 설명서를 참고하세요.)

둔: 임페리움에서 에이전트와 카드들은 서로 밀접한 관계에 놓여 있습니다. 에이전트를 게임판의 장소에 보내기 위해서는 먼저 이를 허용하는 카드를 플레이해야 하니까요.

멘타트 에이전트

멘타트는 용병 개념의 특수 에이전트입니다. 당신은 멘타트를 한 라운드 동안 임시로 고용해 에이전트로 활용할 수 있습니다. 게임판 장소 설명서에 나와 있는 멘타트 항목 설명을 참고하세요.



팩션

둔 임페리움에는 둔과 임페리움 전역에서 막강한 힘을 가진 4개의 팩션이 등장합니다. 이 팩션들에 대한 당신의 영향력을 높이고 1개 이상의 팩션과 동맹을 맺는 것은 게임에서 승리할 수 있는 핵심적인 방법 중 하나입니다. 규칙서 2페이지의 “임페리움 소개”에 각 팩션에 관한 설명이 나와 있으니 참고하세요.

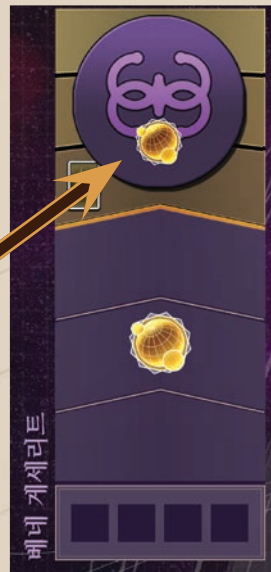


게임 시작시 팩션 큐브들은 각 팩션의 영향력 트랙 가장 아래 칸에 놓입니다. 게임을 진행하는 동안 당신이 플레이하는 카드와 수행하는 행동에 따라 각 팩션에 대한 당신의 영향력은 증가하거나 감소할 것입니다. 에이전트를 게임판의 팩션 장소에 보내면 해당 팩션에 대한 영향력을 1 얻고, 해당 영향력 트랙에 있는 큐브를 1칸 위로 올려서 이를 표시합니다. 당신은 게임의 다른 효과로 인해 영향력을 얻을 수도 있습니다(가끔은 잃을 수도 있습니다).

팩션 큐브가 영향력 트랙의 2번째 칸에 놓이면 승점 1점을 얻습니다. 하지만 영향력을 잃어서 팩션 큐브가 아래 칸으로 내려가면, 당신은 얻었던 승점을 다시 잃습니다.

팩션 큐브가 영향력 트랙의 4번째 칸에 놓이면 그 칸에 표시된 보너스를 받습니다. 이후 영향력을 잃어서 팩션 큐브가 4번째 칸 밑으로 내려가도 보너스를 반납하지 않습니다. (팩션 큐브를 아래로 내렸다가 다시 위로 올림으로써 동일한 보너스를 2회 이상 받는 것은 흔하지 않지만 가능한 일입니다.)

한 팩션의 영향력 트랙 4번째 칸에 **처음으로 도달한 플레이어**는 그 팩션과 동맹 관계가 됩니다. 동맹 관계가 된 플레이어는 해당 팩션의 동맹 토큰을 가져와 개인 공급처에 놓습니다. 그리고 동맹 토큰에 표시된 승점을 획득합니다. 이후 해당 영향력 트랙에서 다른 플레이어의 팩션 큐브가 **더 높은 칸**을 차지하게 되면, 그 플레이어에게 동맹 토큰을 넘겨야 합니다. 동맹 토큰을 넘긴 플레이어는 동맹 토큰에 표시된 승점을 잃고, 동맹 토큰을 받은 플레이어는 승점을 얻습니다.



책략 카드



책략 카드는 속임수, 뒷거래, 이외의 반전을 의미합니다. 책략 카드는 물이나 스파이스 같은 자원을 제공하기도 하고, 한 팩션에 대한 당신의 영향력을 높여 주기도 하며, 심지어 승점을 주기도 합니다. 각 책략 카드에는 그 카드가 언제 사용되는지, 어떤 효과를 가지는지, 사용 비용이나 사용 조건은 무엇인지가 나와 있습니다.

책략 카드는 주로 게임판에 있는 다음 세 곳의 장소에서 얻을 수 있습니다: 카르타그, 흑막, 비밀. (이외에도 책략 카드 아이콘이 그려진 카드를 통해서도 얻을 수 있습니다.) 보유한 책략 카드는 카드덱에 들어가지 않으며, 뒷면이 보이도록 해서 카드덱과 별도로 놓입니다. 당신은 보유한 책략 카드의 내용을 언제든지 확인할 수 있습니다. 다른 플레이어들은 당신이 책략 카드를 플레이해야만 그 내용을 확인할 수 있습니다. 플레이되어 사용이 완료된 책략 카드는 앞면이 보이는 상태로 책략 카드덱 옆에 놓여 책략 카드 버림 더미가 됩니다.



책략 카드의 종류는 **총 세 가지**입니다: 음모, 전투, 종료 단계.

- 당신은 보유한 음모 책략 카드를 당신의 에이전트 차례나 공개 차례 때 플레이할 수 있습니다.
- 당신은 보유한 전투 책략 카드를 전투 단계에서만 플레이할 수 있습니다.
- 당신은 보유한 종료 단계 책략 카드를 게임이 종료됐을 때만 플레이할 수 있습니다.



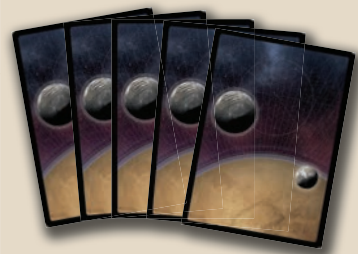
라운드 진행 구조

둔: 임페리움은 여러 라운드에 걸쳐 진행되는 게임입니다. 한 라운드는 다음 순서에 따른 다섯 단계로 구성되어 있습니다:



1단계: 라운드 시작

매 라운드가 시작되면 교전 카드덱의 맨 위에 놓인 교전 카드 1장을 공개합니다. 이렇게 공개된 교전 카드를 교전 카드덱 옆 칸에 앞면이 보이도록 놓습니다(이전 라운드에 공개된 교전 카드들 맨 위에 놓습니다).



다음으로 각 플레이어는 **각자의 카드덱에서** 카드를 5장씩 뽑아 이번 라운드의 핸드를 구성합니다.



2단계: 플레이어 차례

시작 플레이어 마커를 가진 플레이어부터 시작해 시계 방향 순서대로 각 플레이어는 한 번에 한 차례씩 가집니다.

당신은 자신의 차례 때 **에이전트 차례**나 **공개 차례**를 가집니다. 이 차례들에 관한 자세한 내용은 아래의 세 페이지에 자세히 설명되어 있습니다. 보유한 에이전트를 모두 사용할 때까지 에이전트 차례를 가지고, 에이전트가 바닥나면 공개 차례를 가지는 것이 일반적이긴 합니다. (단, 에이전트 차례를 가질지 여부는 플레이어의 선택이므로, 사용 가능한 에이전트가 있어도, 원한다면 에이전트 차례 대신 공개 차례를 가질 수 있습니다.)

한 번 공개 차례를 가진 후에는 다음 단계가 될 때까지 당신의 차례를 건너 뛩니다. 다른 플레이어들은 계속해서 돌아가며 각자의 차례를 갖습니다. 모든 플레이어가 공개 차례를 한 번씩 가지면 이 단계는 종료됩니다.

이 단계에서 당신은 에이전트 차례든 공개 차례든 상관 없이, 당신의 차례 중에 보유한 **음모 책략 카드**를 플레이할 수 있습니다.

카드의 구조

당신의 카드덱을 구성하는 각 카드의 효과는 에이전트 칸과 공개 칸으로 구분되어 있습니다. 한 차례에는 한 칸의 효과만 적용할 수 있으며, 에이전트 차례에는 에이전트 칸만, 공개 차례에는 공개 칸만 활용 가능합니다.

A

B

C

D

E

F

G

명칭

팩션
소속 팩션은 일부 카드에만 있습니다.

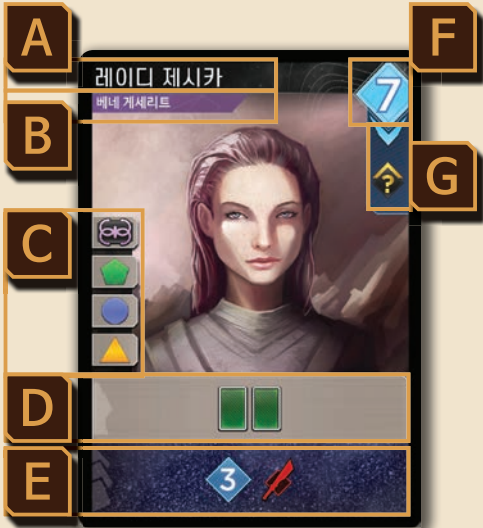
에이전트 아이콘

에이전트 칸

공개 칸

설득 비용

획득 효과
획득 효과는 일부 카드에만 있습니다. (본 규칙서 맨 뒷장에서 획득에 관한 설명을 확인하세요.)



플레이어 차례 - 에이전트 차례



에이전트 차례를 가지려면 핸드의 카드 1장을 당신 앞에 앞면이 보이도록 내려 놓습니다. 그런 다음, 그 카드를 이용해 지도자 위에 있던 에이전트 1명을 게임판의 빈 장소 중 한 곳으로 보냅니다. 게임판 장소의 각 좌측 모서리에는 아이콘이 1개씩 표시돼 있으며, 플레이한 카드의 에이전트 아이콘과 동일한 아이콘을 보유한 장소에만 에이전트를 보낼 수 있습니다.



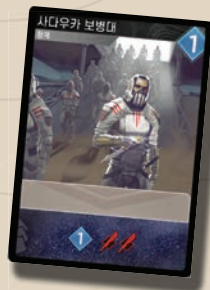
당신은 플레이한 카드 1장에서 에이전트 아이콘을 **1개만** 선택할 수 있습니다. 카드 1장으로 여러 명의 에이전트를 보낼 수는 없다는 뜻입니다.

당신은 에이전트가 이미 놓여 있는 게임판의 장소로 에이전트를 보낼 수 없습니다.

당신이 선택한 게임판의 장소에 비용이나 조건이 표시돼 있다면, 당신은 그에 따라 반드시 비용을 지불하거나 조건을 갖추어야 합니다.

에이전트 차례에 플레이한 카드는 에이전트 칸에 표시된 효과를 제공하기도 합니다. (에이전트 차례를 가지는 중이라면 플레이한 카드의 공개 칸은 무시합니다.)

카드에 에이전트 아이콘이 하나도 없다면, 그 카드는 에이전트 차례에 플레이할 수 없습니다. 이런 카드는 공개 차례에 공개되지만 합니다.



에이전트 아이콘은 총 7가지입니다.



황제



우주 항행 길드



베네 게세리트



프레멘



랜드스래드



도시



스파이스 거래



우측 상단에 보이는 **사다우카 군단** 카드에는 에이전트 아이콘이 2개 있습니다. 이 카드에 황제 아이콘이 있으므로 당신은 에이전트를 게임판에 있는 황제 장소 2곳 중 1곳으로 보낼 수 있습니다. 또는 랜드스래드 아이콘을 통해 당신은 에이전트를 게임판에 있는 랜드스래드 장소 5곳 중 1곳으로 보낼 수 있습니다.

게임판 장소 비용

게임판의 장소 중에는 에이전트를 보낼 때 비용이 드는 곳도 있습니다. **즉시** (그 장소나 플레이한 카드의 효과를 적용하기 전에) 그 비용을 지불할 수 없다면, 그 장소에 에이전트를 보낼 수 없습니다.

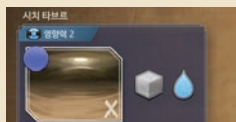
우측의 그림은 게임판에 있는 황제 장소 두 곳입니다. 위에 있는 장소 "흑막"에 에이전트를 보내려면 4 스파이스를 지불해야 합니다.

아래에 있는 장소 "재물"은 비용이 들지 않습니다.



시치 타브르 영향력

게임판의 장소인 시치 타브르는 독특한 조건을 요구합니다. 이곳에 에이전트를 보내려면 프레멘에서의 영향력이 2 이상이어야 합니다.



카드 1장을 플레이하고 에이전트 1명을 게임판의 장소로 보내면, 플레이한 카드의 에이전트 칸에 표시된 효과와 **더불어** 게임판의 장소에 표시된 효과를 모두 얻습니다. 에이전트를 보낸 장소가 팩션 장소라면, 해당 팩션의 영향력 트랙에 놓인 큐브의 위치를 1칸 위로 높입니다. **이와 같은 효과들은 원하는 순서대로 적용할 수 있습니다.**

일부 카드 효과는 글로 설명되어 있지만, 사실 대부분의 효과는 아이콘으로 표시됩니다. 게임판의 장소에 관한 설명은 별도로 제공되는 게임판 장소 설명서를 참고하세요. 게임 아이콘과 용어에 관한 부연 설명은 본 규칙서 마지막 페이지를 참고하세요.

카드와 게임판에 표시된 화살표 (→)는 비용(화살표 왼쪽 또는 위쪽)을 지불하면 특정 효과(화살표 오른쪽 또는 아래쪽)를 얻는다는 뜻입니다. 이 비용은 반드시 지불해야 하는 것이 아닙니다. 다만, 비용을 지불하지 않으면 효과를 얻지 못할 뿐이죠. 카드를 플레이할 때마다, 카드의 비용을 지불하고 효과를 얻는 행위를 오직 한 번씩만 할 수 있습니다.

프레멘 야영지를 플레이할 때, 당신은 2 스파이스를 지불해 병력 3을 소집할 수도 있고, 그러지 않을 수도 있습니다.(하지만 4 스파이스를 지불해 병력 6을 소집하는 건 불가능합니다.)



플레이어 차례 - 에이전트 차례 (이어서 계속)

교전 칸에 병력 배치

매 라운드가 시작될 때 새로운 교전 카드가 공개됩니다. 이렇게 공개된 교전 카드에는 전투에 참여한 플레이어들에게 제공되는 보상이 나와 있습니다.

 플레이한 카드나 에이전트를 보낸 장소에 큐브 아이콘이 있다면, 그때마다 병력 1을 소집합니다. **개인 공급처**의 병력 1을 가져와 게임판에 있는 당신의 **주둔지**에 놓습니다. (개인 공급처에 남은 병력이 없다면, 공급처에 병력이 생길 때까지 더는 병력을 소집할 수 없습니다.)

그러나 주둔지에 병력을 모아두는 것만으로는 보상을 얻을 수 없습니다. 에이전트를 전투 장소로 보내면 주둔지에 있는 병력을 교전 칸에 배치할 수 있습니다. 전투 장소란 게임판의 장소 중 사막 그림에 X자로 엇갈린 검 마커가 표시된 곳입니다. 이러한 표시는 대부분 둔 행성 자체의 장소에 그려져 있지만, 예외적으로 팩션 장소에도 전투 장소가 3곳 있습니다. 3곳 중 하나는 우주 항행 길드의 장소인 하이라이너이고, 나머지 둘은 프레멘 장소인 강인한 전사들과 스틸슈트입니다.



에이전트를 전투 장소 중 1곳에 보내면, 병력을 교전 칸에 배치할 수 있습니다. 교전 칸은 게임판에서 주둔지 4곳의 중심부입니다. 당신은 현재 차례에 (게임판의 장소와 플레이한 카드를 통해) 소집한 병력 **일부 또는 모두**를 배치할 수 있습니다. 거기에 추가적으로 주둔지에 있는 병력을 **최대 2까지** 배치할 수도 있습니다. (소집했으나 교전 칸에 배치하지 않기로 한 병력은 주둔지에 그대로 남습니다.)



지배 보너스

일부 교전 카드는 (자세한 내용은 3단계: 전투 참고) 아라킨, 카르타그, 제국 분지 이 세 장소 중 한 곳에 대한 지배권을 보상으로 제공합니다(교전 카드 명칭으로 해당 장소를 확인합니다). 이런 보상을 지닌 교전에서 승리하면, 개인 공급처에서 **지배 마커** 1개를 가져와 게임판의 해당 장소 하단에 표시된 깃발 칸에 놓습니다.



당신의 지배 마커가 게임판의 장소에 놓여 있는 동안, 아무 플레이어(본인 포함)가 해당 장소에 에이전트를 보낼 때마다 당신은 깃발 옆에 표시된 보너스를 받습니다. 아라킨과 카르타그의 지배 보너스는 1 솔라리이며, 제국 분지의 지배 보너스는 1 스파이스입니다.

새롭게 공개된 교전 카드가 당신이 지배하는 장소에 해당하면, 당신은 방어 보너스를 받을 수 있습니다. 방어 보너스는 개인 공급처에 있는 병력 1을 교전 칸에 배치하는 것입니다.

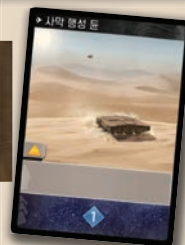
스파이스 채취

아라키스에는 메이커 아이콘이 표시된 장소가 3곳 있습니다. 대평지, 하가 분지, 제국 분지가 바로 그 장소입니다. 이곳에서는 스파이스를 채취할 수 있습니다. 이 장소 중 한 곳에 에이전트를 보내면, 해당 장소에 표시된 기본 스파이스와 그곳에 쌓여 있는 보너스 스파이스를 모두 받습니다. (자세한 내용은 4단계: 메이커스 참고)

하가 분지에 에이전트를 보내면, 당신은 은행으로부터 2 스파이스를 얻고, 그 장소에 쌓여 있던 보너스 스파이스도 받습니다.



가윤이는 사막 행성 둔 카드를 플레이해서 에이전트 1명을 제국 분지로 보냅니다. 그는 제국 분지에서 스파이스를 얻습니다. 가윤이가 플레이한 카드에는 에이전트 차례 때 제공하는 효과가 없습니다.



제국 분지는 전투 장소입니다. 가윤이는 플레이한 카드나 게임판의 장소를 통해 병력을 소집하지 않았습니다. 하지만 가윤이의 주둔지에는 병력 3이 있습니다. 그는 전력을 다해 싸워 보기로 하고, 주둔지에 있던 병력 2(규칙에 따라 배치 가능한 병력 최대치)를 교전 칸에 배치합니다.



나정이는 던칸 아이다호 카드를 플레이해서 에이전트 1명을 카르타그로 보냅니다. 가윤이는 이전 라운드에 카르타그에 지배 마커를 놓은 상태이므로 은행으로부터 1 솔라리를 받습니다.

나정이는 게임판 장소의 효과로 병력 1을 소집하고 책략 카드 1장을 뽑습니다. 나정이는 던칸 아이다호 카드의 효과로 물을 1 지불하고 또 다른 병력 1을 소집한 뒤 카드덱에서 카드 1장을 뽑습니다.

나정이는 이번 차례에 소집한 병력을 주둔지에 놓을 수 있습니다. 하지만 카르타그는 전투 장소입니다. 게다가 나정이는 잘 하면 교전에서 가윤이를 이길 수 있다고 생각합니다. 그는 새로 소집한 병력을 곧바로 교전 칸에 배치합니다. 그리고 주둔지에 있던 병력 1도 추가로 교전 칸에 배치합니다. (주둔지에 병력이 더 있었다면, 나정이는 추가 병력 2를 배치할 수도 있었을 것입니다.)

다숨이는 다음 라운드를 노리기로 하고 이번 차례에는 병력을 증강하는 데 집중합니다. 그는 베네 게세리트 신입 단원 카드를 플레이해서 에이전트 1명을 게임판 장소인 병력 소집으로 보냅니다. 다숨이는 해당 장소에서 추가적으로 요구하는 비용인 4 솔라리를 지불해야 합니다. 베네 게세리트 신입 단원 카드의 효과로 다숨이는 카드덱에서 카드 1장을 뽑습니다. 병력 소집 장소의 효과로 그는 병력 4도 소집합니다. 하지만 이 장소는 전투 장소가 아닙니다. 그래서 다숨이는 병력을 교전 칸에 배치하지 못하고, 그냥 주둔지에 놓습니다.



플레이어 차례 - 공개 차례

에이전트 차례에 사용할 에이전트가 없거나, 또는 남은 에이전트를 사용하지 **않기로 한 경우**, 플레이어는 공개 차례를 갖습니다. 공개 차례는 다음 순서대로 진행됩니다: 카드 공개, 공개 효과 적용, 전투력 세팅, 정리.

카드 공개

핸드에 남은 모든 카드를 앞면이 보이도록 본인 앞의 "플레이 영역"에 내려놓아 공개합니다. 이 카드들이 에이전트 차례 때 플레이한 카드들과 섞이지 않도록 분리해서 놓습니다.

공개 효과 적용

방금 공개한 **모든** 카드의 공개 칸 효과를 얻습니다(이번 라운드 에이전트 차례 때 플레이한 카드는 반드시 제외해야 합니다).

공개 효과는 원하는 순서대로 적용할 수 있습니다. 또한, 이번 라운드에 얻은 설득 비용으로 카드덱을 구성할 새로운 카드를 획득할 수도 있습니다. 설득 비용으로 카드를 획득하는 것은 공개 차례이기만 하다면, 공개 효과 적용 전이든, 중이든, 후이든 상관없이 가능합니다.



전투력 세팅

이번 라운드의 전투력을 합산합니다.

교전 칸에 놓인 병력 1당 전투력 2입니다. (주둔지나 개인 공급처에 있는 병력은 전투력 계산의 대상이 아닙니다.)

 공개 차례 때 공개된 검 1당 전투력 1입니다.

전투력을 합산하기 위해서는 교전 칸에 병력이 1 이상 있어야 합니다. 교전 칸에 놓인 당신의 마지막 병력이 제거된다면, 전투력은 0이 됩니다. 이러한 경우 공개한 카드에 표시된 검의 전투력을 합산할 수 없는 것은 물론, 그 어떠한 방법으로든 전투력을 높일 수 없습니다.

전투력 합산을 통해 총 전투력 수치가 나오면, 그 수치를 다른 플레이어들에게 밝히고 전투 트랙에 있는 전투 마커를 총 전투력만큼 이동시킵니다. 전투력이 20을 초과하는 경우, 전투 마커를 뒤집어 +20 면이 보이도록 한 뒤 마커를 트랙 시작 칸에 놓고 초과한 수치만큼 더 이동시킵니다.



정리

앞에 놓인 모든 카드(에이전트 차례와 공개 차례 때 플레이한 카드)를 정리해 개인 버림 더미에 놓습니다.

카드 획득

1 한 라운드 동안 얻은 설득 비용은 공개 차례에서 카드덱을 구성할 새로운 카드를 획득할 때 사용합니다. 플레이어는 임페리움 열에 있는 5장의 카드나 예비 카드인 아라키스 연락책, 스파이스는 홀러야 한다 중 원하는 카드를 획득합니다. (접힘 공간 카드는 게임판에 있는 동명의 장소에서 획득할 수 있습니다. 자세한 내용은 별도로 제공되는 게임판 장소 설명서를 참고하세요.)

카드를 획득하기 위해 지불해야 하는 설득 비용은 카드 우측 상단에 표시되어 있습니다. 설득 비용이 충분하다면 카드는 원하는 만큼 획득할 수 있습니다. 카드와 게임판 장소의 여러 효과로 얻은 설득 비용을 모아 한 카드를 획득하는 데 사용할 수도 있고, 카드 1장이나 게임판의 장소 1곳에서 얻은 설득 비용을 나누어 여러 장의 카드를 획득하는 데 사용할 수도 있습니다. 설득 비용은 저장해 둘 수 없으므로 토큰이 존재하지 않습니다. 즉, 공개 차례 때 사용하지 않은 설득 비용은 사라진다는 뜻입니다.

획득한 카드는 버림 더미에 놓습니다(지도자 우측에 앞면이 보이도록 놓습니다). 새로 획득한 카드는 곧바로 사용할 수 없습니다. 카드를 뽑아야 하는데 카드덱이 바닥난 상황에서 버림 더미를 섞어 새로운 카드덱을 만든 후에야 새로 획득한 카드들을 사용할 수 있습니다.

임페리움 열에는 항상 5장의 카드가 놓여 있어야 합니다. 임페리움 열에 빈자리가 생길 때마다, 곧바로 임페리움 카드덱 맨 뒷장의 카드를 가져와 열을 채웁니다. 이는 당신이 임페리움 열에서 카드 1장을 획득한 뒤, 빈자리를 채운 새로운 카드를 또 획득하는 것도 가능하다는 뜻입니다(물론 설득 비용이 충분해야겠죠).

가윤이는 차례를 진행하려고 하지만 남은 에이전트가 없습니다. 그래서 그는 공개 차례를 가지기로 합니다. 가윤이는 핸드에 남은 카드 3장을 공개합니다. 그 카드는 각각 황실 첩자, 밀수꾼의 숨터, 스틸거입니다.

밀수꾼의 숨터 카드의 효과로 가윤이는 은행으로부터 1 스파이스를 받습니다. 공개한 카드들은 설득 비용과 검도 제공하고 있습니다.

가윤이가 공개한 카드는 설득 비용을 총 4만큼 제공합니다. 그는 설득 비용 3을 지불하고 임페리움 열에 있던 우주 여행 카드를 획득해 버림 더미에 놓습니다. 그리고 곧장 임페리움 카드덱에서 카드를 뽑아 임페리움 열의 빈자리를 채웁니다. 가윤이에게는 아직 설득 비용 1이 남아 있으나, 현재 설득 비용 1로 획득할 수 있는 카드는 없습니다.

가윤이는 교전 칸에 병력 2를 배치한 상태이므로, 현재 전투력이 4입니다. 이번 차례 때 공개한 카드로 그는 전투력 4를 더 얻습니다. 황실 첩자 카드가 검 1개를 제공하고, 스틸거가 검 3개를 제공하니까요. 가윤이는 전투 마커를 전투 트랙의 8칸으로 이동시킵니다.

마지막으로 가윤이는 앞에 놓인 카드들을 정리해 버림 더미에 놓습니다.

아직 나정이와 다숨이가 공개 차례를 가지지 않았으므로, 이 단계는 좀 더 계속될 것입니다. 전투 단계가 될 때까지 가윤이는 차례를 건너뛸니다.



X 3단계: 전투

이번 단계에 전투를 수행합니다. 하지만 그 전에 플레이어들은 전투 책략 카드를 플레이할 기회를 가집니다.

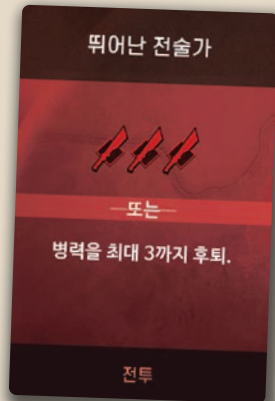
전투 책략 카드

교전 칸에 병력을 1 이상 배치한 플레이어들은, 시작 플레이어 마커를 가진 플레이어부터 시계 방향으로 돌아가며 각자 원하는 만큼의 전투 책략 카드를 플레이하거나 패스합니다.

한 번 패스했어도, 다시 자기 순서가 되었을 때 패스하지 않고 전투 책략 카드를 플레이할 수 있습니다. 전투에 참여한 모든 플레이어가 **연속적으로** 패스한 후에야 전투를 수행할 수 있기 때문입니다

플레이된 전투 책략 카드가 교전 칸의 병력 수를 변화시키거나, 또는 다른 방식으로 전투력 수치를 변경시킨다면, 플레이어들은 그에 따라 전투 트랙의 전투 마커 위치를 조정합니다. (교전 칸에 병력이 하나도 없는 플레이어의 전투력은 0이라는 점을 명심하세요.)

일부 전투 책략 카드는 “당신이 교전에서 승리하면”이라는 조건을 달고 있습니다. 전투 수행 전에는 이런 전투 책략 카드를 플레이할 수 **없습니다**. 이런 카드는 전투를 수행한 결과 당신이 승리했을 때, 다음 단계로 넘어가기 전에 플레이합니다.



전투 단계가 시작되었을 때 가운이의 전투력은 8이었고, 나정이의 전투력은 6이었습니다. 가운이는 시작 플레이어 마커를 가지고 있지만, 전투력이 앞선 상황이기에 전투 책략 카드를 플레이하는 대신 패스합니다.

다음 순서인 나정이는 매복 전투 책략 카드를 플레이합니다. 이 카드는 4 전투력을 제공하므로, 나정이의 전투 마커를 10으로 이동시킵니다.

다음 순서는 다숨이지만, 교전 칸에는 다숨이의 병력이 하나도 없습니다. 다숨이의 전투력은 0이며 그는 이번 단계에 참여할 수 없습니다.

다시 가운이의 순서입니다. 가운이는 아까 패스했어도 이번 순서에 책략 카드를 플레이할 수 있습니다. 그러나 보유한 책략 카드를 보니 전투 책략 카드가 하나도 없군요. 가운이는 다시 패스합니다.



나정이는 승리를 확신하고 패스합니다.

전투력이 10인 나정이는 교전에서 승리합니다. 그는 아라킨 공성전 교전 카드의 1등 칸 보상으로 승점 1과 아라킨 지배권을 얻습니다. 나정이는 승점 트랙에 있는 자신의 승점 마커를 1칸 위로 올리고, 게임판에서 아라킨 하단에 있는 깃발 칸에 지배 마커 1개를 놓습니다.

가운이는 교전 카드의 2등 칸 보상으로, 은행으로부터 4 솔라리를 받습니다.

다숨이는 이번 교전으로 아무 보상도 얻지 못합니다. 전투력이 0이기 때문이지만, 어차피 3인 게임에서는 교전 카드 3등 칸 보상이 없죠.

전투 수행

전투 트랙의 순위를 확인하고, 교전 카드에 표시된 해당 순위의 보상을 얻습니다.

전투력이 가장 높은 플레이어는 교전에서 승리하고 교전 카드 1등 칸의 보상을 얻습니다. 전투력이 두 번째로 높은 플레이어는 교전 카드 2등 칸의 보상을 얻습니다. 3등 보상은 **4인 게임에서만 제공됩니다**. 4인 게임에서는 전투력이 세 번째로 높은 플레이어가 교전 카드 3등 칸의 보상을 얻습니다.

전투력이 0인 플레이어는 어떤 보상도 얻지 못합니다.

교전 카드 아이콘에 관한 설명은 본 규칙서의 맨 마지막 페이지에 나와 있으니 참고하세요.

순위권 플레이어들 모두가 보상을 받고 나면, 각 플레이어들은 교전 칸에 놓인 병력을 개인 공급처로 회수합니다(**주둔지에 놓지 않습니다**). 모든 전투 마커는 전투 트랙의 0칸에 놓습니다.



동순위

1등을 두고 동점자가 발생하면 그 누구도 교전에서 승리하지 않습니다. 동점자들은 각각 교전 카드의 2등 칸 보상을 얻습니다. (4인 게임에서는 1등을 두고 동점자가 발생해도, 나머지 두 플레이어가 세 번째 칸의 보상을 두고 경쟁할 수 있습니다.)

2등을 두고 동점자가 발생하면, 동점자들은 각각 교전 카드의 3등 칸 보상을 얻습니다.

3등을 두고 동점자가 발생하면, 동점자들은 아무 보상도 얻지 못합니다.



4단계: 메이커스

이번 단계에서는 게임판의 특정 장소들 위에 스파이스가 쌓일 수 있습니다. 메이커 아이콘이 있는 장소는 대평지, 하가 분지, 제국 분지입니다. 이 세 곳의 장소를 각각 확인하세요. 해당 장소에 에이전트가 없다면, 은행에서 1 스파이스를 가져와 그 장소에 놓습니다(메이커 아이콘이 보너스 스파이스의 자리입니다). 이전 라운드에 놓인 보너스 스파이스가 있어도 새로운 보너스 스파이스를 쌓을 수 있습니다.

제국 분지에 에이전트 1명이 있습니다. (이번 라운드에 가운이가 보낸 에이전트입니다.) 반면 대평지와 하가 분지에는 에이전트가 없으므로, 이 두 장소에는 보너스 스파이스가 1씩 놓이게 됩니다. 대평지에는 이전 라운드에 놓인 보너스 스파이스가 1 있었기에, 이제 이 장소의 보너스 스파이스는 2가 됩니다.



5단계: 소환

승점 트랙에서 10점 이상에 도달한 플레이어가 있거나, 교전 카드덱이 바닥났다면 게임이 종료됩니다.

그렇지 않다면 다음 라운드를 준비합니다:

- 멘타트를 랜드스래드의 지정 장소에 복귀시킵니다(멘타트가 지정 장소에 있지 않았다면).
- 플레이어들은 에이전트를 소환해 각자의 지도자 위에 놓습니다.
- 시작 플레이어 마커를 시계 방향의 다음 플레이어에게 넘기고 새로운 라운드의 1단계를 시작합니다.

승점 10점에 도달한 플레이어가 없습니다. 멘타트를 지정 장소에 복귀시키고, 에이전트들을 각자의 지도자 위에 놓습니다. 시계 방향으로 다음 플레이어인 나정이가 시작 플레이어 마커를 받습니다. 새로운 라운드의 1단계를 시작합니다.

게임 종료

먼저, 각자가 보유하고 있는 종료 단계 책략 카드를 플레이하고 효과를 적용합니다. 그런 다음 승점이 가장 높은 플레이어가 승리합니다.

동점일 경우, 승자를 결정하는 기준은 다음과 같습니다. 승자가 나올 때까지 순서대로 비교하세요: 스파이스, 솔라리, 물 보유량, 주둔지의 병력.

추가 설명

블라디미르 하코넨 남작 — 절묘한 수완 능력을 사용할 수 있도록, 하코넨 남작 토큰 4개 중 2개를 골라 팩션 면이 보이지 않도록 해서 지도자 위에 올려 놓습니다. (나머지 2개의 토큰은 다른 플레이어들이 볼 수 없도록 게임 상자에 넣어 둡니다.) 이후, 능력을 사용하면 골라 두었던 토큰을 공개하고 보상을 얻습니다(게임 중 오직 한 번만 가능).

빈두 중지 — 이 책략 카드는 자신의 차례를 시작하자마자 사용해야 합니다. 이 카드를 사용하면 카드 1장을 뽑습니다. 그리고 나서, 원한다면 즉시 차례를 종료할 수 있습니다.

계획적 고용 — 이 책략 카드로 멘타트를 가져오려면, 멘타트가 랜드스래드의 지정 장소에 있어야 합니다.

경의 표시 요구 — 승리 보상이 스파이스인 교전에서 승리했다면, 먼저 보상으로 스파이스를 얻은 뒤, 그 스파이스를 지불해 이 책략 카드를 플레이할 수 있습니다. (스�파이스를 얻기 위해 승자의 뒤편... 카드를 플레이한 뒤 이 카드를 플레이할 수도 있습니다.)

퀴사츠 해더락 — 설령 사용할 수 있는 에이전트가 없더라도, 이 카드를 플레이해 에이전트 차례를 가질 수 있습니다. 이렇게 하면 이미 게임판의 장소로 보낸 에이전트를 한 번 더 게임판의 장소로 보낼 수 있습니다. 이때 방금 그 에이전트가 놓여 있던 장소로 다시 보낼 수도 있습니다.

게임판의 장소가 한 게임당 1번만 사용할 수 있는 곳이라면(원로회, 소드마스터), 퀴사츠 해더락을 플레이하더라도 해당 장소에 에이전트를 2번 이상 보낼 수 없습니다. 퀴사츠 해더락의 효과는 “목소리”의 효과를 무시하지 못하며, 퀴사츠 해더락의 효과를 쓰더라도 당신이 애초에 에이전트를 보낼 수 없는 장소에는 에이전트를 보낼 수 없습니다.

한편, 메이커 아이콘이 있는 장소에 있던 에이전트를 다른 장소로 보내는 경우, 해당 장소가 4단계까지 비어 있다면 그 장소에는 보너스 스파이스가 쌓입니다.

폴 아트레이드 / 독약 탐지기 — 카드덱이 바닥났다면 카드덱 맨 윗장을 확인할 수 없습니다. (카드덱이 바닥나도, 카드를 뽑아야 하는 상황이 아니라면 버림 더미를 섞어 새 카드덱을 만들 수 없기 때문입니다.)

인간성 시험 — 왼쪽 플레이어부터 시계 방향으로 돌아가며 각자의 선택을 합니다. 각 플레이어들은 할 수 있는 것을 선택해야 합니다. 핸드가 비었다면 카드 버리기를 선택할 수 없으며, 배치한 병력이 없다면 병력 잃기를 선택할 수 없습니다. 카드 1장 버리기를 선택한 플레이어는 버릴 카드를 직접 고릅니다(무작위가 아닙니다).

“목소리” — 개인 공급처에 있는 지배 마커 1개를 이용해 선택한 장소를 표시합니다. 이렇게 놓은 지배 마커는 다음 자기 차례가 되었을 때 회수합니다. (“목소리”는 다른 플레이어들이 해당 장소에 한 차례 동안만 에이전트를 보내지 못하게 할 뿐입니다.)

이 효과로 퀴사츠 해더락 카드가 에이전트를 특정 장소로 보내는 걸 막을 수 있습니다.

전략 조언



둔에서 물은 희소하고도 귀중하며, 값진 스파이스를 채취할 때 반드시 필요한 물질입니다. 물이 필요하다면 프레멘을 찾으세요.

스파이스는 다용도 물질이기에 다양한 방식으로 활용됩니다. 그래서 스파이스를 원하는 구매자는 어디에서나 찾을 수 있지요. 초암 공사나 황제는 언제나 당신이 처분하고자 하는 스파이스를 기꺼이 구매하고 솔라리를 지불할 것입니다. 반면 우주 항행 길드는 대량의 스파이스만 취급합니다. 그러나 길드의 요구 조건을 맞출 수만 있다면, 길드의 하이라이너를 이용해 대규모 병력을 손쉽게 둔으로 이송할 수 있습니다.



솔라리는 임페리움의 화폐로 랜드스래드 의회를 굴러가게 하는 원동력입니다. 소드마스터나 원로회를 통해 업그레이드를 피하든, 아니면 그냥 추가 병력이나 멘타트의 즉각적인 지원을 원하든, 목적을 가지고 랜드스래드를 방문할 때는 빈손으로 가지 마세요.

카드를 획득해 덱에 추가하는 행위는 다양한 팩션에 대한 접근 가능성을 희생한다는 뜻이 될 수도 있습니다. 핵심 장소에 에이전트를 보낼 수 있는 도구를 허투루 쓰지 않도록 유의하세요.



각 팩션은 비용을 요구하는 장소 1곳과 비용을 요구하지 않는 장소 1곳을 가지고 있습니다. 비용을 요구하지 않는 장소를 이용하면, 나머지 장소의 비용을 충당할 자원을 모으는 동시에 영향력도 얻을 수 있습니다.



교전에서 가장 중요한 것은 눈치 보기입니다. 전투력 확정 시기를 늦출수록 더 많은 정보를 확보할 수 있으며, 그만큼 경쟁자들은 대응할 기회를 잃게 됩니다. 가끔은 교전에서 적은 비용으로 낮은 순위의 보상을 얻는 것이, 전력을 다해 높은 순위의 보상을 얻는 것보다 효율적이기도 합니다.

책략 카드가 있기 때문에 교전의 결과는 그 누구도 미리 단언할 수 없습니다.



한 팩션의 동맹이 되는 것은 승리로 향하는 지름길입니다. 영향력 트랙에서 다른 플레이어들이 당신을 앞지르지 않도록 주의하세요. 물론 당신이 다른 플레이어를 앞지를 기회는 놓치면 안 되겠죠!

경쟁자의 뒤통수를 칠 수 있는 좋은 방법은 책략 카드를 이용하는 것이며, 이는 비밀 단체 베네 게세리트를 통해 얻을 수 있습니다. 베네 게세리트는 카드덱의 카드를 폐기시키는 능력도 가지고 있습니다. 카드 폐기를 통해 당신은 카드덱의 구성을 개선시킬 수 있고, 카드 회전율을 높여 강력한 카드들을 더 자주 사용할 수 있습니다.



최신 규칙과 추가 설명을 확인하고자 한다면, 아래 주소에 접속해 FAQ 내용을 확인해 보세요.

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

DIRE WOLF DIGITAL

게임 디자인

Paul Dennen

제작 총괄

Scott Martins

그래픽 디자인

Clay Brooks, Brett Nienburg, Nate Storm

카드 일러스트

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

프로덕션

Evan Lorentz

게임 개발

Justin Cohen, Paul Dennen

추가 게임 개발

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

GALE FORCE 9

제작 & 마케팅

Joe LeFavi
Genuine Entertainment

공동 제작

John-Paul Brisigotti

번역

김하나

게임 제작에 도움 주신 분들:

Brian Herbert, Kevin J. Anderson, Byron Merritt,
and the Herbert Properties, LLC

Our partners at Legendary Entertainment

All of the awesome Dire Wolf Digital team members,
and their friends and families,
who helped to playtest DUNE: IMPERIUM



www.direwolfdigital.com

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



코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 요풍길 10

전화: 031-965-7455

팩스: 031-965-7466

www.koreaboardgames.com

www.divedice.com



Published by: Dire Wolf Digital

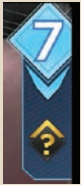
© 2021 Dire Wolf Digital, LLC. All rights reserved.

DUNE: IMPERIUM is published under license from Gale Force Nine, a Battlefront Group company.

DUNE © 2021 Legendary. All rights reserved.

※ <둔: 임페리움>은 © 2021 Dire Wolf Digital, LLC.와의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.

아이콘 및 용어 설명



획득: 일부 카드는 비용 아래에 특수 획득 칸을 보유하고 있습니다. 이 칸의 효과는 해당 카드를 획득하는 순간에만 1회 연습니다(이후에는 카드를 플레이해도 이 효과를 얻을 수 없습니다).

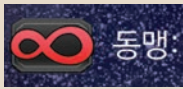


접힘 공간 카드 획득: 예비 카드 더미로부터 접힘 공간 카드를 1장 획득합니다.



에이전트: 소드마스터 장소에서 3번째 에이전트를 얻을 수 있습니다. (3번째 에이전트는 게임 준비 단계에 게임판 옆에 놓입니다.) 3번째 에이전트는 한 번 얻고 나면 이후로 계속 사용할 수 있습니다.

동맹: 동맹의 효과는 해당 팩션의 동맹 토큰을 보유해야만 적용할 수 있습니다. (예시에서 우측의 동맹 효과를 얻으려면 우주 항행 길드 동맹 토큰이 있어야겠죠.)



지배: (아라킨, 카르타그, 제국 분지의) 지배 보상을 주는 교전에서 승리하면 해당 장소 하단의 깃발 칸에 지배 마커를 놓습니다(다른 플레이어의 마커가 놓여 있다면 기존 마커는 제거하고 놓습니다). 당신이 지배하는 장소에 대한 교전 카드가 공개되면, 당신의 개인 공급처에 있던 병력 1을 교전 칸에 배치할 수 있습니다.

버림: 카드를 1장 버리라고 지시받았을 때, 그 외에 별도로 명시된 것이 없다면, 당신의 핸드에서 카드 1장을 골라서 버립니다(책략 카드는 고를 수 없습니다).



카드 1장 뽑기: 당신의 카드덱에서 카드를 뽑습니다. 카드덱이 바닥났다면 버림 더미를 잘 섞어 새로운 카드덱을 만든 후 카드를 뽑습니다.

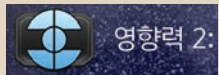


책략 카드 1장 뽑기: 책략 카드덱에서 카드를 뽑습니다. 뽑은 책략 카드는 플레이할 때까지 뒷면이 보이는 상태로 보관합니다. 자기가 보유한 책략 카드는 게임 중 언제든지 내용을 확인할 수 있습니다.

프레멘의 유대감: 당신의 플레이 영역에 또 다른 프레멘 카드가 1장 이상 있는 경우 이 효과를 적용할 수 있습니다. 프레멘의 유대감 효과를 가진 카드 2장은, 플레이 영역에 놓인 순서에 상관없이 서로의 효과를 발동시킬 수 있습니다(플레이 영역 참고).

플레이 영역: 에이전트 차례에 플레이한 카드들과 공개 차례에 공개한 카드들은, 공개 차례가 끝나고 정리될 때까지 앞면이 보이는 상태로 "플레이 영역"에 놓입니다(폐기되는 경우 제외).

영향력: 우측 그림처럼 영향력을 요구하는 효과는, 해당 팩션에서의 영향력이 요구 수치 이상이어야만 적용 가능합니다. (예시에서는 프레멘에서의 영향력이 2 이상이어야 효과 적용이 가능합니다.)



영향력 얻기: 4가지 팩션인 황제, 우주 항행 길드, 베네게세리트, 프레멘 중에서 해당하는 팩션의 영향력을 얻습니다.



영향력 1 얻기, 영향력 2 얻기, 영향력 1 잃기: 4개의 팩션 중 하나를 선택합니다. (영향력 2를 얻을 때, 서로 다른 팩션에서 영향력을 1씩 얻을 수는 없습니다.)

병력 1 잃기: 병력을 잃으면, 병력 1을 개인 공급처로 회수합니다(주둔지에 놓지 않습니다).



메이커: 4단계: 메이커스 때 메이커 아이콘이 있는 게임판의 장소 중 에이전트가 놓이지 않은 곳에는 보너스 스파이스가 1씩 놓입니다. 당신이 이와 같은 장소에 에이전트를 보내면, 그 장소에 있던 보너스 스파이스를 모두 받습니다.



멘타트: 멘타트를 가져와 지도자 위에 놓습니다. 이 멘타트는 에이전트 차례 때 당신의 에이전트로 사용할 수 있습니다. 당신은 오직 게임판의 멘타트 장소에서만 멘타트를 가져올 수 있습니다. 만약 멘타트가 다른 플레이어에게 있거나 다른 장소에 있다면 가져올 수 없습니다. (단, 교전 보상으로 멘타트를 가져올 경우에는 예외입니다. 이 경우 멘타트를 아무데서나 가져올 수 있으며, 다음 라운드에 에이전트로 사용할 수 있도록 당신이 보관합니다.)



비용 지불: 화살표는 비용(화살표의 왼쪽 또는 위쪽)과 효과(화살표의 오른쪽 또는 아래쪽)를 표시합니다. 한 차례에 한 번 넘게 비용을 지불할 수 없습니다. 비용을 지불하지 않으면 효과를 적용하지 못합니다. 비용 지불은 플레이어의 선택 사항일 뿐, 강제적이지 않습니다.



설득 비용 (아이콘에 표시된 수치): 설득 비용은 주로 카드의 공개 칸에서 연습니다. 설득 비용은 임페리움 카드나 예비 카드를 획득할 때 사용됩니다. 원하는 카드의 우측 상단에 표시된 설득 비용을 지불하면 해당 카드를 획득합니다.

소환: 에이전트 1명을 소환하는 경우, 소환한 에이전트는 지도자 위에 놓습니다. 같은 라운드의 에이전트 차례 때 이 에이전트를 재사용할 수 있습니다.



자원 — 솔라리, 스파이스, 물: 자원을 얻거나 비용으로 지불할 때는, 은행에서 가져오거나 은행에 반납합니다. (솔라리와 스파이스는 획득하거나 지불해야 하는 수치가 아이콘 내부에 수치로 표시돼 있습니다.)

후퇴: 병력을 후퇴하는 경우, 교전 칸에 있던 병력을 주둔지로 옮겨 놓습니다.



인장 반지: 에이전트 차례에 인장 반지 카드를 플레이하면, 지도자에 적힌 인장 반지 능력(인장 반지 아이콘이 있는 칸)을 활용할 수 있습니다.



책략 훔치기: 책략 카드를 4장 이상 가진 다른 플레이어들은 각자 당신에게 무작위로 고른 책략 카드를 1장씩 줘야 합니다.



검: 검 1개는 교전에서의 전투력 1을 추가해 줍니다.



카드 1장 폐기: 핸드나 버림 더미, 또는 플레이 영역에 있는 카드 1장을 폐기합니다. 폐기한 카드는 게임 상자에 넣어 둡니다. 이 카드는 이번 게임에서 이제 사용되지 않습니다. (단, 폐기된 예비 카드는 예비 카드 더미로 돌아갑니다.) 카드 폐기가 비용의 일부이거나, 카드의 지시문으로 카드 스스로를 폐기하라는 내용이 적힌 경우를 제외하면, 카드 폐기는 기본적으로 플레이어의 선택 사항입니다.



병력: 병력 1을 소집합니다. 개인 공급처에서 병력 1을 가져와 게임판 위의 주둔지 칸에 놓습니다. (전투 장소에 에이전트를 보내는 과정에서 소집한 병력이라면, 곧바로 교전 칸에 배치할 수도 있습니다.)



승점: 승점 1을 얻으면 승점 트랙에 있는 승점 마커를 1칸 위로 올립니다. 승점 1을 잃으면 승점 마커를 1칸 밑으로 내립니다.

UNICE

문 임 페 리 움

게임판 장소 설명서

아래 내용은 게임판의 각 장소에 관한 설명입니다. 장소는 가나다 순으로 나열되어 있습니다.

전투 장소는 다른 장소와 구별됩니다. (게임판에서 사막 그림에 X자로 엇갈린 검 마크가 표시된 장소가 전투 장소입니다.) 전투 장소에 에이전트를 보내면, 그 차례에 소집한 병력을 원하는 만큼 교전 칸에 배치할 수 있습니다(플레이한 카드로 소집한 병력도 배치 가능합니다). 추가적으로, 주둔지에 있던 병력도 최대 2만큼 교전 칸에 배치할 수 있습니다.



강당

에이전트 아이콘: 랜드스래드

병력 1을 소집합니다.

이곳에 에이전트를 보낸 플레이어는 공개 차례 중 설득 비용 1을 얻습니다.



강인한 전사들

에이전트 아이콘: 프레멘

전투 장소

비용: 물 1

프레멘에서 영향력 1을 얻습니다. 병력 2를 소집합니다.



계약 체결

에이전트 아이콘: 스파이스 거래

3 솔라리를 얻습니다.



대평지

에이전트 아이콘: 스파이스 거래

전투 장소

비용: 물 2

3 스파이스를 얻고, 추가적으로 이 장소의 메이커 아이콘 위에 쌓인 보너스 스파이스를 모두 받습니다.



멘타트

에이전트 아이콘: 랜드스래드

비용: 2 솔라리

카드 1장을 뽑습니다. 멘타트가 이 장소에 있다면, 멘타트를 가져가 지도자 위에 놓습니다. 이번 라운드 동안 에이전트 차례에 멘타트를 에이전트처럼 사용할 수 있습니다. 5단계: 소환 단계에 멘타트는 이곳으로 복귀합니다.



멜란지 판매

에이전트 아이콘: 스파이스 거래

비용: 2 ~ 5 스파이스

장소 우측의 그림을 참고하여, 지불한 스파이스 수량에 따라 그에 해당하는 솔라리를 얻습니다. 한 차례에 2회 이상 거래할 수 없습니다.



병력 소집

에이전트 아이콘: 랜드스래드

비용: 4 솔라리

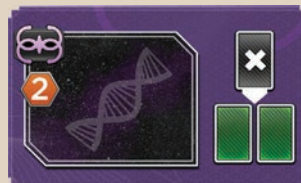
병력 4를 소집합니다.



비밀

에이전트 아이콘: 베네 게세리트

베네 게세리트에서 영향력 1을 얻습니다. 책략 카드 1장을 뽑습니다. 책략 카드를 4장 이상 가진 다른 플레이어들에게서 그들이 무작위로 고른 책략 카드를 1장씩 받습니다.



선별 교배

에이전트 아이콘: 베네 게세리트

비용: 2 스파이스

베네 게세리트에서 영향력 1을 얻습니다. 카드 1장을 폐기하면 카드 2장을 뽑습니다.



소드마스터

에이전트 아이콘: 랜드스래드

비용: 8 솔라리

한 게임당 단 1번만 이 장소에 에이전트를 보낼 수 있습니다. 소드마스터(게임 준비 단계 때 게임판 옆에 놓은 3번째 에이전트)를 얻어 지도자 위에 놓습니다. 이번 라운드를 포함하여, 이제부터 게임이 끝날 때까지 에이전트 3명을 보유합니다.

하갈 가문

은 임 페 리 움

하갈 가문 추가 규칙서 - 1인 게임 & 2인 게임

하갈 가문 카드는 1인 게임과 2인 게임에서 플레이어가 상대할 가상 플레이어(이하 “라이벌”)를 조종할 때 사용됩니다. 라이벌은 에이전트를 보내 게임판의 장소를 차지하고, 병력을 소집하거나 배치하며 교전에 참여합니다.

라이벌은 효과에 명시된 자원을 보유한 경우 상대(또는 플레이어들)에게 영향을 미치는 카드와 장소의 영향을 받습니다.

눈: 임페리움을 더욱 다채롭게 즐기고 싶으신가요? PC, 스마트폰, 태블릿으로 Dire Wolf Game Room 앱을 확인해 보세요. 하갈 가문 카드를 실제로 사용하는 대신, 앱을 이용해 간편하게 게임을 즐길 수 있습니다!

에이전트

2단계: 플레이어 차례 때, 라이벌은 에이전트 차례를 가지지만, 공개 차례는 가지지 않습니다.

라이벌이 에이전트 차례를 가질 때 하갈 카드덱의 맨 뒷장을 공개합니다. 라이벌은 이 카드에서 지시하는 장소가 비어 있다면, 그 장소로 에이전트를 보냅니다. 해당 장소에 에이전트가 놓여 있다면 그 카드는 무시하고, 비어 있는 장소를 지시하는 카드가 나올 때까지 계속해서 새로운 하갈 카드를 공개합니다.

하갈 카드덱이 바닥나거나 다시 섞기 카드가 공개되면, 즉시 하갈 가문 카드를 모두 섞어 새로운 카드덱을 만듭니다.

라이벌이 게임판의 장소로 에이전트를 보낼 때는, 해당 장소의 일반적인 비용과 효과를 모두 무시합니다. 그 대신 라이벌은 공개된 카드에서 지시하는 효과를 적용합니다:



라이벌은 카드에서 지시하는 바에 따라 영향력을 얻습니다. 라이벌은 영향력 트랙의 보너스를 얻지 않으나, 가능하다면 그 팩션과 동맹 관계는 맺습니다.



라이벌은 지도자의 인장 반지 능력을 활용합니다. (1인 게임에서만)



라이벌은 병력 아이콘 하나당 개인 공급처의 병력 1을 소집합니다. 공개된 카드에서 지시하는 장소가 전투 장소라면, 소집한 병력을 교전 칸에 배치합니다. 그렇지 않다면 소집한 병력은 주둔지에 둡니다.

라이벌은 에이전트를 전투 장소로 보냈을 때 주둔지에 병력이 있다면, 주둔지의 병력을 최대 2까지 교전 칸에 배치합니다. 공개된 카드에서 병력 소집을 지시하지 않았어도(예: 스파이스 채취 카드) 이와 같은 병력 배치는 진행합니다.

스�파이스 채취 카드

공개된 카드가 스파이스 채취 카드라면 카드에서 지시하는 내용을 따릅니다. 이 카드의 지시에 따라 라이벌이 에이전트를 특정 장소에 보내면, 그 장소에 놓인 보너스 스파이스를 모두 제거합니다. (2인 게임에서는 제거한 스파이스를 은행에 반납합니다. 1인 게임에서는 1인 게임 스파이스 채취 규칙을 따릅니다.)



전투

3단계: 전투 단계가 시작되면, 교전 칸에 1 이상의 병력을 배치한 모든 라이벌은 각각 전투 보너스를 받습니다. 각 라이벌은 차례 순서대로 하갈 가문 카드덱의 맨 뒷장을 공개합니다. (다시 섞기 카드가 공개되었다면, 카드의 지시 내용에 따라 하갈 가문 카드를 모두 섞고 새로운 카드를 공개합니다.) 공개된 카드에서 다른 내용은 무시하고 아래쪽에 표시된 검 아이콘만 확인합니다. 공개된 검의 수량만큼 전투 트랙의 전투 마커를 전진시킵니다. 이 과정을 거친 후 플레이어들은 전투 책략 카드를 플레이할 수 있으며, 다음으로 전투를 수행합니다.

2인 게임

2인 게임에서 하갈 가문을 대표하는 라이벌은 두 플레이어가 넘어서야 할 장애물 역할을 맡은 세 번째 플레이어입니다. 라이벌은 특수 규칙의 하갈 가문 카드 세트로만 운용됩니다. 라이벌은 자원을 수집하지도 않고, 카드덱의 구성을 변경시키지도 않으며, 보상이나 승점을 얻지도 않습니다. 대신 앞서 설명한대로 라이벌은 하갈 가문 카드를 활용해 게임판의 장소로 에이전트를 보내고, 그렇게 그 장소를 차지하며, 병력을 소집하고 배치함으로써 교전에 참여합니다.

게임 준비

하갈 가문을 대표하는 라이벌의 색상을 고릅니다. 해당 색상의 큐브를 4개 팩션의 영향력 트랙 가장 아래 칸에 1개씩 놓습니다. 나머지 큐브들은 라이벌의 개인 공급처에 둡니다. **라이벌은 주둔지에 병력을 놓지 않은 채로 게임을 시작합니다.**

하갈 가문 카드덱에서 카드 상단 우측 모서리에 “1P”라고 표시된 아라킨 카드 3장을 제거합니다. 나머지 카드를 잘 섞어 라이벌의 개인 공급처 옆에 놓고, 하갈 가문의 에이전트 3명도 그 옆에 놓습니다.

게임 진행

시작 플레이어가 에이전트 차례를 마칠 때마다 곧바로 하갈 가문도 차례를 가집니다. 단, 하갈 가문이 차례를 가지려면, 라이벌에게 사용 가능한 에이전트가 남아 있어야 합니다. (라이벌의 플레이 규칙은 상단 내용을 참고하세요.) 하갈 가문의 차례는 시작 플레이어의 플레이에 따라 정해지므로, 한 라운드에 라이벌이 가지는 차례의 수는 매번 다를 수 있습니다. 예를 들어, 한 플레이어가 소드마스터를 보유하고 있으나 다른 플레이어는 그렇지 않다면, 라이벌은 한 라운드에 세 번의 차례를 가졌다가 다음 라운드에 두 번의 차례를 가질 가능성이 높습니다.

하갈 가문은 교전에서 보상을 얻지 않으므로, 장소의 지배권을 얻지도 못합니다. 그러나 라이벌이 현재 다른 플레이어가 지배하는 장소의 교전에서 승리하면, 해당 장소에 놓인 플레이어의 지배 마커는 제거됩니다.

1인 게임

1인 게임에서 플레이어는 일반 규칙을 따르지 않는 2명의 라이벌을 상대해야 합니다. 라이벌들은 카드덱의 구성을 변경시키지 않지만, 대신 그 외의 부분에 있어 상당한 이점을 가집니다. 더불어 이 라이벌들은 플레이어와 동일한 목표를 가집니다. 임페리움을 위락퍼락하는 팩션들의 지지를 얻고, 아라키스의 스파이스 거래를 통제하세요! 라이벌 중 하나라도 10점 이상의 승점에 도달하면, 게임 종료 조건이 달성됩니다. 당신은 라이벌에게 패배할 수도 있습니다!

게임 준비

우측의 표를 보고 난이도를 선택합니다.

각 라이벌이 플레이할 지도자를 1명씩, 총 2명 고릅니다. 라이벌들은 각자의 지도자 능력 중 카드 우측에 표시된 인장 반지 능력만 사용하고, 카드 좌측의 능력은 무시합니다. 라이벌들은 폴 아트레이드나 헬레나 리체스를 플레이하지 못합니다. (1인 게임이 처음이라면, 라이벌의 지도자로 멤논 소르발드 백작과 짐승 같은 글로서 라반을 추천합니다.)

각 라이벌의 색상을 정합니다. 각 색상의 큐브를 4개 팩션의 영향력 트랙 가장 아래 칸에 1개씩 놓습니다. 선택한 난이도에 따라 우측 표를 참고해 라이벌의 주둔지에 해당하는 수의 병력을 놓습니다. 남은 병력은 각 라이벌의 개인 공급처에 둡니다. 각 라이벌의 에이전트는 각자의 개인 공급처에 2명씩 남겨 두고, 그들의 세 번째 에이전트인 소드마스터 2명은 교전 카드덱 **사이에** 넣습니다. 이때 선택한 난이도에서 지정된 수량의 카드가 소드마스터들 위에 놓여 있어야 합니다.

하갈 가문 카드덱에서 카드 상단 우측 모서리에 “2P”라고 표시된 모든 카드(다시 섞기 카드 1장, 아라킨 카드 3장)를 제거합니다. 나머지 카드를 잘 섞어 라이벌들의 개인 공급처 근처에 놓습니다.

선택한 난이도에 따라, 해당하는 경우에는 멘타트 장소에 5 솔라리 토큰 1개를 놓습니다. 이는 이번 게임에서 해당 장소의 비용이 2 솔라리가 아닌 5 솔라리라는 뜻입니다!

플레이어와 라이벌들은 각각 물 1을 가지고 게임을 시작합니다. 더불어 선택한 난이도에 따라 플레이어나 라이벌은 추가 자원을 얻습니다.

플레이어의 좌측에 있는 라이벌이 시작 플레이어 마커를 갖습니다.

난이도

선택한 난이도에 따라 게임 준비 사항이 달라집니다:

	용병 (초보자)	사다우카 (숙련자)	멘타트 (전문가)
플레이어 추가 시작 자원	1 솔라리 1 스파이스	—	—
멘타트 장소에 5 솔라리 토큰 놓기	놓지 않음	놓음	놓음
게임 시작시 라이벌 주둔지 병력	—	3	3
라이벌 소드마스터 위에 놓일 교전 카드 수	5	4	3
라이벌 추가 시작 자원	—	책략 카드 1장	책략 카드 1장

퀴사츠 해더락 (전문가+): 플레이어는 소드마스터도 얻지 못함

라이벌 차례

2단계: 플레이어 차례가 되면, 플레이어와 라이벌들은 순서대로 에이전트 차례를 가집니다. (라이벌의 플레이 규칙은 앞면 내용을 참고하세요.) 물론 라이벌들은 사용 가능한 에이전트를 보유하고 있어야 에이전트 차례를 가질 수 있습니다.

라이벌이 스파이스 채취 카드로 에이전트를 게임판의 장소에 보내면, 라이벌은 그 장소의 모든 스파이스를 얻습니다(장소에서 제공되는 기본 스파이스 + 보너스 스파이스). 라이벌이 얻는 자원은 라이벌의 개인 공급처에 둡니다.

라이벌은 교전 보상을 통해 승점을 얻으며, 각 팩션 영향력 트랙에서 영향력 2에 도달했을 때와 동맹 토큰을 얻었을 때 승점을 얻습니다. (하지만 영향력 4에 도달했을 때의 보너스는 받지 않습니다.)

전투

라이벌들이 교전 보상을 얻을 때, 승점 외의 다른 1등, 2등 보상도 얻을 수 있습니다. 심지어 라이벌이 게임판의 장소에서 얻지 않는 자원이나 효과도, 교전의 보상이라면 얻을 수 있습니다.

라이벌은 승점, 팩션의 영향력을 얻을 수 있습니다.

라이벌은 솔라리, 스파이스, 물, 책략 카드를 얻을 수 있습니다. 이런 자원은 라이벌의 개인 공급처에 둡니다(라이벌의 자원 소모는 하단에서 설명합니다).

라이벌은 장소의 지배권을 얻어, 장소 하단의 깃발 칸에 지배 마커를 놓을 수 있습니다. 이후 플레이어나 라이벌이 해당 장소에 에이전트를 보낼 때마다 지배 보너스를 받습니다. 라이벌이 한 장소의 지배권을 보유한 상태에서 그 장소의 교전 카드가 공개되면, 지배권을 가진 라이벌은 병력 1을 배치하는 방어 보너스도 받습니다.

라이벌은 멘타트를 얻어 다음 라운드 때 에이전트처럼 사용할 수도 있습니다.

자원 소모

라이벌이 언제나 아래와 같은 자원을 보유하게 되면, 그때마다 라이벌은 해당 자원을 소모해 승점을 얻습니다.



라이벌 추가 규칙

소드마스터 — 소드마스터 바로 위에 놓인 교전 카드가 공개되면, 각 라이벌들은 즉시 3번째 에이전트를 얻습니다. 라이벌들은 이번 라운드부터 게임이 종료될 때까지 소드마스터를 사용합니다.

선택 — 라이벌이 영향력을 얻을 팩션을 선택해야 할 경우, 영향력이 가장 낮은 팩션을 선택합니다. 그런 팩션이 2개 이상이거나, 영향력과 무관한 다른 선택지가 있는 상황에서는, 플레이어가 라이벌의 입장에서 대신 선택합니다.

시장 독점 — 이 책략 카드가 플레이되었을 때, 각 라이벌은 스파이스는 흘러야 한다 카드를 2장씩 보유한 것으로 간주합니다. (플레이어는 2 승점을 얻으려면 해당 카드를 3장 이상 보유해야 합니다.)

전문가 병력 배치 — 전문가 난이도를 플레이하는 경우, 라이벌들은 교전 칸에 병력을 배치할 때 훨씬 섬세해집니다. 교전 I이나 II 카드의 전투에서 라이벌은 병력이 2 이상 앞선 상황이라면 병력을 더 이상 배치하지 않습니다(주둔지에 비축해 두기만 합니다). 대신 라이벌은 교전 III 카드의 전투에서 기회가 생길 때마다 가능한 모든 병력을 배치합니다.