

DIUNA
IMPERIUM
NIEŚMIERTELNOŚĆ



POSZERZANIE IMPERIUM

Tleilaxanie, nazywani także Bene Tleilax, to potężna organizacja o nietypowych poglądach, specjalizująca się w inżynierii genetycznej. Liderzy rodów muszą starannie rozważać wszelkie koszty zadawania się z nimi, zarówno finansowe, jak i etyczne. Chociaż wewnętrzne organy zastępcze produkowane przez Tleilaxan stosuje się szeroko w całym Imperium, na program wszczepów genetycznych oraz hybrydowe twory spogląda się z podejrzliwością.

Najwięcej kontrowersji wzbudza ludzkie życie hodowane w tajemniczych kadziach aksolotlowych. W czasach księcia Leto Atrydy pilnie strzeżoną tajemnicę Tleilaxan stanowili maskaradnicy, wykorzystywani jako szpiegdy i zabójcy. Ghole są zaś nowymi wersjami ludzi powstałymi z martwych ciał. Chociaż brakuje im wspomnień z poprzednich wcieleń, to za sprawą takiej niezwyklej nieśmiertelności dają nieco pociechy pograżonym w żałobie bliskim.



ELEMENTY GRY



Plansza Bene Tleilax



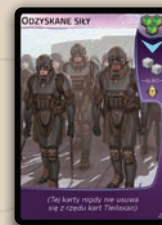
30 kart talii Imperium



Nakładka stacji badawczej



18 kart talii Tleilaxan
Rewersy tych kart są takie same jak kart Imperium.



1 karta rezerwy
Odzyskanie sił



15 kart intryg

ELEMENTY GRY U GRACZA



Znacznik rodowej
broni atomowej



2 karty startowe
„Eksperymenty”



2 dyski

1 znacznik badań
1 znacznik Tleilaxan

*Są w różnych kolorach dla
każdego gracza. Pokazany
jest tylko kolor czerwony.*

Do wykorzystania tylko
w grze solo



4 karty
rodu Hagalów

PRZYGOTOWANIE DO GRY

W trakcie rozgrywki z użyciem dodatku „Nieśmiertelność” przygotowanie do gry ulega poniższym zmianom.

1

Wtasuj do talii Imperium 30 nowych kart Imperium (zanim utworzysz rząd kart Imperium).



2

Połóż planszę Bene Tleilax nad rzędem kart Imperium i kartami rezerwy.

Weź 2 przyprawy z banku i połóż na czwartym polu toru Tleilaxan.



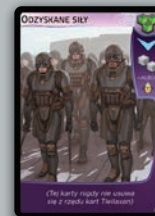
Każdy gracz bierze 2 nowe dyski w swoim kolorze: jeden z nich kładzie na skrajnym lewym polu toru Tleilaxan, a drugi na skrajnym lewym polu toru badań.



3

Utwórz rząd kart Tleilaxan ponad rzędem kart Imperium.

Umieść kartę rezerwy „Odzyskane siły” na lewo od planszy Bene Tleilax.



Przetasuj talię Tleilaxan i połóż ją zakrytą nad rzędem kart Imperium. Dobierz z niej 2 karty i połóż je odkryte obok „Odzyskanych sił”.

Planszę Bene Tleilax oraz rząd kart Tleilaxan możesz umieścić gdziekolwiek, tak aby było wygodnie z nich korzystać. Radzimy, aby rzędy kart Imperium oraz Tleilaxan znajdowały się blisko siebie.

- 4** Połóż nakładkę stacji badawczej na polu „Stacja badawcza” na oryginalnej planszy.

- 5** Każdy z graczy bierze znacznik rodowej broni atomowej i umieszcza go w swoich zasobach.



3

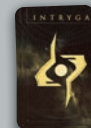
2

1



- 6** Dodaj pozostałe nowe karty do tych z podstawowej gry:

Każdy gracz usuwa ze swojej talii startowej 2 karty „Diuna, pustynna planeta” (odkłada je do pudełka) i zastępuje je dwoma kartami „Eksperymenty”.



Wtasuj do talii intryg 15 nowych kart intryg.

Przed grą solo przeczytaj zasady ze strony 13 (w tym przygotowanie nowych kart rodu Hagalów).

PLANSZA BENE TLEILAX

Plansza Bene Tleilax pokazuje kontakty gracza z tajemniczymi Tleilaxanami na 2 sposoby: poprzez tor badań i tor Tleilaxan.

TOR BADAŃ

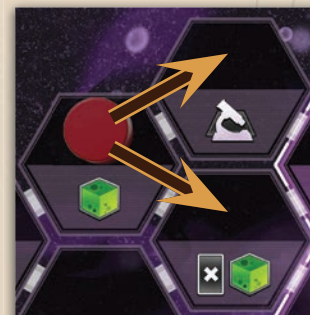
Tor badań pokazuje zdobycze naukowe każdego rodzaju uzyskane dzięki współpracy z Tleilaxanami.



Za każdym razem, kiedy aktywujesz ikonę **badań**, przesuwasz swój znacznik badań o jedno pole w prawo. Często masz wybór między dwoma polami. Nigdy nie możesz przesuwać znacznika badań bezpośrednio w górę ani bezpośrednio w dół, ani w lewo.

Po przesunięciu znacznika badań natychmiast dostajesz bonus z nowego pola badań.

Marysia aktywuje ikonę badań. Może przesunąć swój znacznik badań w prawo po skosie na dolne pole, niszcząc kartę i pozyskując materiał genetyczny, albo górne pole, aktywując kolejną ikonę badań i natychmiast przesuując ponownie swój znacznik.



Markery genetyczne reprezentują ważne przełomy technologiczne, które odblokowujesz, przesuując znacznik badań do przodu.

Kiedy twój znacznik badań dotrze do kolumny z markerem genetycznym na dole, to przez resztę gry wszystkie efekty kart z taką ikoną są dla ciebie aktywne. Niektóre efekty działają z tylko jednym markerem genetycznym, a inne wymagać będą drugiego markera, który znajduje się na końcu toru badań.



Dodatkowo, kiedy już dotrzesz do pierwszego markera genetycznego, do końca gry możesz kłaść pozyskane karty Tleilaxan na wierzchu swojej talii.



Gdy już dotrzesz do drugiego markera genetycznego, to do końca gry aktywacja ikony badań nie będzie już powodowała przesunięcia znacznika badań – zamiast tego będziesz dobierać kartę.



TOR TLEILAXAN

Przesuwanie się po torze Tleilaxan odnosi się do różnych tworów, które Tleilaxanie mają do zaoferowania.



Za każdym razem, kiedy aktywujesz ikonę **Tleilaxan**, przesuwasz swój znacznik o 1 pole w prawo na torze Tleilaxan.



Za każdym razem, kiedy twój znacznik dotrze na pole z bonusem, natychmiast otrzymujesz ten bonus.

Każdy gracz po dotarciu do tego pola otrzymuje punkt zwycięstwa. **Pierwszy gracz**, który do niego dotrze, zdobywa dodatkowo 2 przyprawy położone tu w trakcie przygotowania do gry.

KARTY TLEILAXAN

Karty Tleilaxan oddają jedyny w swoim rodzaju charakter Bene Tleilax.



Karty Tleilaxan pod wieloma względami przypominają karty Imperium. Pozyskuje się je podczas tury odkrywania (kładąc na stosie kart odrzuconych, aby później wtasować do swojej talii). Zagrywa się je podczas tury agenta albo tury odkrywania. Karty Tleilaxan pochodzą z rzędu kart Tleilaxan i płaci się za nie materiałami genetycznymi, a nie perswazją.



Za każdym razem, gdy na karcie albo polu planszy pojawia się pokazana na lewo ikona, gracz pozyskuje materiał genetyczny: bierze 1 żołnierza z zasobów i umieszcza w kadzi aksolotlowej na planszy Bene Tleilax.



Materiałami genetycznymi z kadzi aksolotlowych można płacić za karty z rzędu Tleilaxan (koszt jest podany w prawym górnym rogu karty) oraz za efekt karty „Handlarz organów”. Niezależnie od sposobu, w jaki wyda się materiał genetyczny, należy zwrócić go do swoich zasobów.



Możesz zwrócić materiał genetyczny do swojej puli w dowolnym momencie (na przykład jeśli chcesz rekrutować żołnierzy, a nie masz już ich w swoich zasobach).

W rzędzie kart Tleilaxan zawsze muszą znajdować się 2 karty oraz „Odzyskane siły”. Jeśli jest inaczej, należy zastąpić brakujące karty kartami z wierzchu talii Tleilaxan. Karta „Odzyskane siły” zawsze jest dostępna. Kiedy gracz ją pozyskuje, wybiera 1 z 2 efektów (rekrutacja albo przesunięcie znacznika o 1 pole na torze Tleilaxan), jednak pozostawia kartę na miejscu.



Efekty pozwalające na pozyskanie kart z rzędu Imperium nie działają na karty Tleilaxan. Tak samo nie działają na nie efekty, które odnoszą się do kosztu perswazji lub go modyfikują – za karty Tleilaxan nie płaci się perswazją.

WSZCZEPIENIA

Niektóre z nowych kart mają zmienione tło ramki agenta i słowo WSZCZEP. Kart tych używa się tylko w połączeniu z innymi kartami.



- Kiedy w turze agenta zagrywasz kartę ze wszczepem, musisz ją zagrać wraz z inną kartą.
- Możesz zagrać 2 karty ze wszczepem albo jedną ze wszczepem, a drugą bez niego.
- Możesz użyć ikony agenta z dowolnej z tych 2 kart, aby wysłać swojego agenta na pole planszy.
- Uznaje się przy tym, że obie zagrane karty zostały użyte do wysłania agenta, niezależnie od tego, którą ikonę wykorzystałeś.
- Rozpatrujesz efekty z ramek agenta obu kart dodatkowo do efektów z pola planszy (w dowolnej kolejności).
- Możesz odkrywać karty ze wszczepem tak jak zwykłe karty podczas tury odkrywania, aby uzyskać efekty z ich ramek odrywania.



Sławek zagrywa kartę „Nienaturalny refleks” wszczepioną w kartę „Z kadzi”. Może wysłać swojego agenta na pole  albo . Wybiera „Basen Imperialny” i zbiera przyprawę.

Znacznik badań Sławka osiągnął kolumnę z markerem genetycznym, więc za pomocą „Nienaturalnego refleksu” dobiera 2 karty.

Sławek rekrutuje także 2 żołnierzy za pomocą karty „Z kadzi”. Dzięki temu, że wysłał agenta na pole walki, może umieścić ich od razu na obszarze konfliktu wraz z maksymalnie dwoma żołnierzami ze swojego garnizonu.

Kiedy zagrywasz 2 karty, używając wszczepienia, na potrzeby zasad uznaje się, że obie karty są w siebie wszczepione (są wtedy nazywane kartami wszczepienia) i możliwe jest aktywowanie dodatkowych efektów „przy wszczepieniu” na obydwu kartach.

Julianna zagrywa wszczepione w siebie karty „Ghola” i „Geny Corrinów”. Może wysłać swojego agenta na pole planszy  albo . Wybiera pole „Majątek”, dzięki któremu zyskuje 2 solarisy oraz 1 punkt wpływu u Imperatora. Dwukrotnie przesuwą także swój znacznik na torze Tleilaxan: pierwszy raz dzięki karcie „Geny Corrinów” i drugi raz za pomocą karty „Ghola”, bo kopiuje ona ramkę agenta „Genów Corrinów” (obie karty uznaje się za wszczepione).



Kiedy na karcie znajduje się odniesienie do „drugiej karty wszczepienia”, oznacza to kartę, w którą ta jest wszczepiona.

Teresa zagrywa kartę „Żywy fotel” wszczepioną w kartę „Informator na Arrakis” i wysyła swojego agenta na pole „Mentat”. Na początku jej tury odkrywania karta „Informator na Arrakis” wraca na jej rękę (a potem natychmiast ją odkrywa).

RODOWA BROŃ ATOMOWA

Każdy gracz w trakcie przygotowania do gry otrzymuje żeton rodowej broni atomowej. Raz na grę może użyć tej broni w trakcie swojej tury (odkłada ją do pudełka), by usunąć wszystkie karty z rzędu Imperium i zastąpić je nowymi z wierzchu talii Imperium.



WARIANTY

„NIEŚMIERTELNOŚĆ”

W TRYBIE GRY EPICKIEJ Z DODATKU „POTĘGA IX”

Jeśli chcesz połączyć „Nieśmiertelność” z trybem gry epickiej z dodatku „Potęga IX”, to nie wymieniasz żadnej z 10 kart startowych na „Kontroluj przyprawę”. Zamiast tego niech każdy gracz na początku gry położy swoją kartę „Kontroluj przyprawę” w swoim stosie kart odrzuconych.



11 PUNKTÓW

„Nieśmiertelność” daje graczom nowe możliwości budowania talii, niektórzy mogą więc zapragnąć nieco dłuższej rozgrywki, aby zobaczyć, jak urzeczywistniają się ich dzieła tworzone dzięki Tleilaxanom. Właśnie takim graczom (zwłaszcza weteranom i graczom turniejowym) proponujemy rozgrywkę do uzyskania 11 punktów zwycięstwa (przy 4 graczach należy zacząć od 0 i grać do 10).

NOWE ZASADY GRY SOLO

Nowe zasady określają interakcje z rywalem przy użyciu elementów z „Nieśmiertelności”. Uwaga – poniższe zasady nie odnoszą się do gry dla 2 graczy.

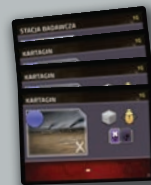
PRZYGOTOWANIE

Usuń z talii rodu Hagalów 3 karty „Kartagin”.

„Nieśmiertelność” zawiera 4 nowe karty rodu Hagalów, które należy wstawić w talię rodu Hagalów – są to 3 nowe karty „Kartagin” oraz 1 karta „Stacja badawcza”.

Umieść znaczniki rywali na początku toru Tleilaxan.

Nie umieszczaj znaczników rywali na torze badań – nie będą ich używać.



Jeśli wolisz, aby w rozgrywce solo było więcej czasu na różne manewry oraz spiski, zastanów się nad wykorzystaniem wariantu „11 punktów” opisanego na stronie 12.

NOWE KARTY RODU HAGALÓW

Nowe karty rodu Hagalów dają rywalowi dostęp do pola planszy „Stacja badawcza” oraz zmieniają pole „Kartagin”.



Tor Tleilaxan — Jeśli rywal wykorzystuje kartę rodu Hagalów z ikoną Tleilaxan, aby wysłać agenta, przesuwa także swój znacznik o 1 pole na torze Tleilaxan, uzyskując wszystkie bonusy oraz punkty zwycięstwa związane z nowym polem.



Rząd kart Tleilaxan — Te ikony na karcie rodu Hagalów odnoszą się do 2 kart z rzędu Tleilaxan (nie do „Odzyskanych sił”). Za każdym razem, kiedy rywal używa takiej karty, aby wysłać agenta, należy usunąć z rzędu kartę wskazaną na ilustracji krzyżykiem (czyli pierwszą z lewej albo pierwszą z prawej) i zastąpić nową.

OBJAŚNIENIA

Ghola — Jeśli wszczepisz tę kartę w „Rozwiązanie siłowe”, aby wysłać agenta na pole frakcji, dostajesz tylko 2 punkty wpływu w tej frakcji, tyle samo, ile dostałbyś, zagrywając jedynie „Rozwiązanie siłowe”.

Karta „Ghola” kopiuje całą ramkę agenta z karty, w którą jest wszczepiona, łącznie z efektem „zniszcz tę kartę”.

Jeśli wszczepisz kartę „Ghola” w kartę „Bene Gesserit” z opisem „Jeśli masz wyłożoną inną kartę Bene Gesserit” (taką jak „Matka wielebna Mohiam”), efekt w wersji „Ghola” zadziała, bo wyłożona będzie karta „Bene Gesserit”, jednak „Ghola” nie liczy się dla innych kart jako karta „Bene Gesserit”, bo sama z siebie nią nie jest.

Jeśli wszczepisz kartę „Ghola” w kartę „Magiczna metoda” (z dodatku „Potęga Ix”), uzyskujesz 2 dodatkowe tury z rzędu.

Ilesa Ekaz — Jeśli wszczepisz kartę w kartę odłożoną na bok za pomocą tego lidera (z dodatku „Potęga Ix”), zdobywasz 1 przyprawę albo 1 solarisa zależnie od ikon na odłożonej karcie, nawet jeśli wysłałeś swojego agenta na pole planszy za pomocą drugiej karty wszczepienia.

Kwisatz Haderach — Efekt ramki agenta z tej karty zastępuje normalne zasady wysyłania agenta na pole planszy. Jeśli wszczepisz w tę kartę jakąś inną, nadal możesz w tej turze wysłać tylko jednego agenta. Nawet „Ghola” nie umożliwi wysłania drugiego agenta w trakcie tej samej tury.

Port kosmiczny — Ten kafelek technologii (z dodatku „Potęga Ix”) pozwala położyć pozyskane przez ciebie karty Tleilaxan na wierzch twojej talii, nawet jeśli twój znacznik badań nie dotarł do pierwszego markera genetycznego.

Tajne spotkanie — Aby zagrać tę kartę podczas tury agenta, musisz w jakiś sposób dodać do niej co najmniej jedną ikonę agenta (na przykład przy wszczepieniu).

Uzurpacja — Możesz ją wszczepić w kartę z ręki zamiast z rzędu kart Imperium. Karta wszczepienia pozostająca w rządzie kart Imperium nie jest uznawana za wyłożoną kartę.

Zniszczenie karty „Uzurpacja” aktywuje efekty takie jak z karty „Zastępcze oczy” oraz ikonę rozładunku (z dodatku „Potęga Ix”).

Wyprawienie posta — Jeśli zagrasz 2 wszczepione w siebie karty, wybierz, która karta dostaje ikony agenta z tej intrygi.

Najnowsze zasady i objaśnienia można znaleźć na stronie:

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

TWÓRCY GRY

DIRE WOLF DIGITAL

Autor gry

Paul Dennen

Producent wykonawczy

Scott Martins

Opracowanie graficzne

Clay Brooks, Nate Storm

Ilustracje na kartach

Clay Brooks, Atila Guzey, Derek Herring,
Kenan Jackson, Raul Ramos, Dan Taylor

Produkcja

Evan Lorentz

Opracowanie gry

Justin Cohen, Paul Dennen

Dodatkowe opracowanie gry

Phil Amylon, Julia Duga, Evan Lorentz,
Kevin Spak, Yuri Tolpin, Jay Treat, Caleb Vance

GALE FORCE 9

Producent i menedżer marki

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

Koproducent

John-Paul Brisigotti

Specjalne podziękowania dla wszystkich osób, które doprowadziły do powstania tej gry:

Briana Herberta, Kevina J. Andersona,
Byrona Merritta i zespołu Herbert Properties;
naszych cudownych partnerów w Legendary
i niesamowitych filmowców, bez których ta gra nie
mogłaby powstać; dla całej niesamowitej ekipy
Dire Wolf Digital oraz naszych przyjaciół i rodzin,
którzy pomogli przy testowaniu „Diuny: Imperium”;
i dla Franka Herberta, pisarza i twórcy uniwersum
Diuny, którego wizja i wyobrażenia zainspirowały
nas wszystkich.



www.direwolfdigital.com

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

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



Lucky Duck Games

ul. Zielińskiego 11, 30-320 Kraków, Polska

luckyduckgames.com

[f /Lucky Duck Games Polska](https://www.facebook.com/LuckyDuckGamesPolska)



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

POLSKA EDYCJA

Tłumaczenie

Maciej Nowak-Kreyer

Korekta

Marta Kania

Konsultant merytoryczny

Sławomir Folkman

Konsultant zasad

Mariusz Kosecki

Redakcja

Patryk Błok

DTP instrukcji

Marek Baranowski

Wydawca

Michał Herman

Wydawca gry: Dire Wolf Digital

© 2022 Dire Wolf Digital, LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone.

„Diuna: Imperium” jest wydana na licencji Gale Force Nine, a Battlefront Group company.

DUNE © 2022 Legendary. All rights reserved.

NOWE IKONY



Badania — Przesuń swój znacznik na torze badań o 1 pole w prawo. Możesz przesunąć się na jeden z dwóch połączonych heksów (przy niektórych polach nie ma takiego wyboru). Nigdy nie możesz przesunąć się prosto w górę lub w dół albo w lewo.



Markery genetyczne — Efekty z tymi ikonkami aktywują się dopiero wtedy, gdy znacznik badań gracza osiągnie odpowiednią kolumnę toru badań.

Po dotarciu do pierwszego markera genetycznego przez resztę gry możesz kłaść pozyskane karty Tleilaxan na wierzchu swojej talii.



Po dotarciu do drugiego markera genetycznego przez resztę gry ikona badań nie powoduje przesunięcia znacznika badań, zamiast tego dobierasz kartę.



Materiał genetyczny — Umieść żołnierza ze swoich zasobów w kadzi aksolotlowej na planszy Bene Tleilax. Aby zapłacić za kartę albo efekt z kosztem podanym w materiale genetycznym, przenieś z powrotem wymaganych żołnierzy z kadzi aksolotlowych do swoich zasobów.



Nieśmiertelność — Ta ikona pojawia się w prawym dolnym rogu wszystkich kart z tego dodatku, ma tylko znaczenie informacyjne.



Tleilaxanie — przesuń swój znacznik o jedno pole w prawo na torze Tleilaxan. Zbierz wszystkie bonusy z nowego pola.



Walka — Możesz w tej turze wysłać żołnierzy na obszar konfliktu tak samo, jak gdybyś wysłał swojego agenta na pole walki.



Zniszcz wybraną przez siebie **kartę intrygi** ze swojej ręki.

ZMIENIONE POLE PLANSZY



Stacja badawcza

Ikona agenta: Miasto

Pole walki

Koszt: 2 wody

Dobierasz 2 karty i badasz.