

DIUNAN

IMPERIUM

POTEGA IX



ROZSZERZANIE IMPERIUM

„Potęga Ix” to dodatek do gry „Diuna: Imperium” wzbogacający grę o kolejne elementy z uniwersum Diuny. Przede wszystkim przedstawia dwóch kluczowych graczy na galaktycznej scenie — rola pierwszego z nich w podstawowej grze była ograniczona, a drugi pojawia się w „Diunie: Imperium” właśnie teraz.



Wszystkie wysokie rody mają udział w **KHOAM**. Kompania wspólnie z Gildią Kosmiczną ustala ceny, koordynuje sprzedaż i dostawy. Gildia zapewnia kompanii statki i podróże międzygwiazdne.



Planeta Ix znana jest w całym Imperium z opracowywanych na niej technologii. Ixańskie „niemyślące” maszyny są tak zaawansowane, że zdaniem niektórych wykraczają poza dopuszczalne, moralne bariery... Jednak są również tak użyteczne, że wielu nie zwraca na to uwagi.

ELEMENTY GRY



Nakładka na planszę KHOAM



4 karty konfliktu

2 karty „Konflikt I”
1 karta „Konflikt II”
1 karta „Konflikt III”



17 kart intryg



18 kafelków technologii



Plansza Ix



4 znaczniki wykrywacza

Do wykorzystania z liderem Tessją Vernius.



35 kart talii Imperium

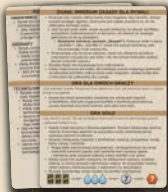


6 liderów

Do wykorzystania tylko w grze solo i dla dwóch graczy.



9 kart rodu Hagalów



2 karty zasad dla rywali

ELEMENTY GRY U GRACZA



1 dysk

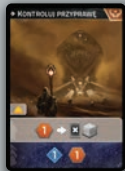
Znacznik frachtowca



2 drednoty

Każdy gracz dostaje powyższe znaczniki w innym kolorze. Na przykładzie pokazaliśmy tylko kolor czerwony.

Do wykorzystania tylko w wariancie gry epickiej



1 karta talii startowej „Kontroluj przyprawę”

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas gry z dodatkiem „Potęga Ix” przygotowanie gry ulega poniższym zmianom:

- 1 Połóż nakładkę na planszę KHOAM w prawym górnym rogu oryginalnej planszy (zastój nią oryginalne sekcje Landsraadu i KHOAM).

- 2 Umieść planszę Ix obok głównej planszy.

Potasuj 18 zakrytych kafelków technologii, a następnie rozdziel je na trzy stosy po 6. Połóż te stosy na trzech polach planszy Ix. Odkryj wierzchnią technologię z każdego stosu.



- 3 Dodaj nowe karty konfliktu do tych z podstawowej gry.

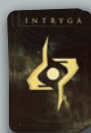
Przygotuj talię konfliktu tak jak zwykle. Jedyną różnicą jest losowanie kart z większej puli. Przygotuj 10-kartową talię z 1 kartą „Konflikt I” na wierzchu, 5 kartami „Konflikt II” pod nimi i 4 kartami „Konflikt III” na spodzie.



Zwróć uwagę na to, że wcześniej w grze używano wszystkich kart „Konflikt III”. Teraz pozostanie jedna niewykorzystana karta tego typu, którą należy odłożyć do pudełka razem z innymi niewykorzystanymi kartami konfliktu.

- 4 Dodaj nowe karty do kart z podstawowej gry:

Wtasuj do talii intryg 17 nowych kart intryg.



Wtasuj do talii Imperium 35 nowych kart Imperium (zanim utworzysz rząd kart Imperium).

Dodaj 6 nowych liderów do tych, których już posiadasz. Gracze, wybierając liderów, mogą tworzyć dowolne kombinacje z nowych i wcześniejszych liderów.



- 5 Każdy gracz bierze nowe elementy gry w swoim kolorze.

Umieść dwa drednoty w swoich zasobach (razem z innymi elementami startowymi).



Połóż dysk oznaczający frachtowiec na najniższym polu toru dostaw.



Przy grze solo albo dla dwóch graczy zapoznaj się z dodatkowymi zasadami ze strony 8 (w tym przygotowanie nowych kart rodu Hagalów).

Aby zagrać w nowym trybie gry epickiej (w której używa się kart „Kontroluj przyprawę”), przeczytaj stronę 10.

TECHNOLOGIE

Dodatek „Potęga Ix” wprowadza 18 ixańskich technologii dających graczom nowe zdolności.

POZYSKIWANIE TECHNOLOGII



Technologie można pozyskać tylko za pomocą ikony **pozyskiwania technologii**. Za każdym razem, gdy ją aktywujesz (na planszy albo na jakiejś karcie), możesz pozyskać 1 technologię z planszy Ix. Każdy gracz może posiadać dowolną liczbę technologii.

Aby pozyskać technologię, wybierz jeden odkryty kafelek z dowolnego z trzech stosów, zapłać podany koszt w przyprawie, a następnie umieść technologię w swoich zasobach (widoczną dla pozostałych graczy). Potem odkryj kolejny kafelek w tym stosie. (Jeśli w jakimś stosie skończą się kafelki, to po prostu do końca gry, przy pozyskiwaniu technologii, będzie mniejszy wybór).

Są dwa sposoby zmniejszenia kosztu technologii, jednak ten koszt nigdy nie może być mniejszy niż 0.



Obniżka cen technologii — Kiedy przy ikonie pozyskania technologii pojawia się ikona przyprawy z -1 lub -2, to o tyle przypraw obniża się koszt tego pojedynczego zakupu. Nie można łączyć obniżek cen technologii z dwóch lub więcej ikon.



Negocjacje technologiczne — Za każdym razem, gdy aktywujesz tę ikonę (na planszy albo na jakiejś karcie), możesz wziąć żołnierza ze swoich zasobów i umieścić go jako negocjatora na planszy Ix, na fladze z lewej strony technologii (jeśli nie masz już żołnierzy w swoich zasobach, nie robisz tego).

Twoje negocjacje technologiczne przyniosą korzyść później przy pozyskiwaniu technologii. Możesz wtedy odłożyć z planszy Ix z powrotem do swoich zasobów dowolną liczbę swoich negocjatorów. Za każdego wracającego negocjatora zmniejszasz cenę kupowanej technologii o 1 przyprawę. Możesz to łączyć z obniżką cen technologii.



Bodek podczas swojej tury agenta wysłał agenta na pole negocjacji technologicznych. Oprócz 1 punktu perswazji, który otrzyma później podczas swojej tury odkrywania, może już teraz pozyskać technologię z obniżką o 1 przyprawę albo wysłać na planszę Ix żołnierza ze swoich zasobów w roli negocjatora. Wybiera to pierwsze. Z jednego z trzech stosów technologii wybiera „Składowisko odpadów” o koszcie 3 przypraw. Obniżka cen technologii zmniejsza cenę do 2 przypraw. Gdyby miał na planecie Ix negocjatorów, mógłby jeszcze bardziej obniżyć koszt, zwracając ich do zasobów. Jednak teraz płaci 2 przyprawy.

Bodek korzysta z efektu pozyskania „Składowiska odpadów” (niszczy kartę), a następnie umieszcza technologię w swoich zasobach i będzie mógł korzystać z niej przez resztę gry. Na koniec Bodek odkrywa kolejny kafelek ze stosu (z którego kupił „Składowisko odpadów”).

OPIS TECHNOLOGII

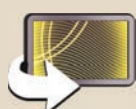


- A** Koszt w przyprawie
- B** Nazwa
- C** Efekt pozyskania
Używasz tego efektu tylko raz, w momencie pozyskania technologii. Nie wszystkie znaczniki mają ten efekt.
- D** Zdolność
- E** Technologia rywala
Może ją pozyskać rywal w grze solo. Szczegóły znajdziesz na stronie 9.



UŻYWANIE TECHNOLOGII

Technologie mają różne zdolności, które działają w różnych momentach gry: podczas tury odkrywania, po wygraniu konfliktu, na początku rundy albo na końcu gry i tak dalej.



Zdolności z tą ikoną można użyć tylko **raz na rundę** podczas swojej tury (agenta lub odkrywania). Jeśli użyjesz takiej technologii, odwróć kafelek, by zaznaczyć, że został wykorzystany. Na początku następnej rundy (podczas fazy 1: Początek rundy) odkryj go, by zaznaczyć, że można z niego ponownie skorzystać.

TOR DOSTAW

Dodatek „Potęga Ix” zwiększa rolę KHOAM w „Diunie: Imperium”. Każdy gracz kontroluje teraz frachtowiec znajdujący się na torze dostaw (na nakładce KHOAM), co dodaje nowe możliwości w interakcji z kompanią.

PRZESUWANIE I PRZYWOŁYWANIE FRACHTOWCÓW



Za każdym razem, gdy aktywujesz ikonę **frachtowca** (na planszy albo na karcie), możesz poruszyć swoim frachtowcem na jeden z dwóch sposobów:

- **Przesuń** frachtowiec o jedno pole w górę toru dostaw. (Nie możesz tego zrobić, jeśli twój frachtowiec jest już na najwyższym polu).
- **Przywołaj** swój frachtowiec na najniższe pole toru dostaw. Jeśli to robisz, otrzymujesz wszystkie nagrody związane z polem, z którego przywołałeś frachtowiec, oraz ze **wszystkimi polami niżej**.



NAGRODY Z DOSTAW

Kiedy przywołujesz swój frachtowiec, otrzymujesz nagrody w dowolnej kolejności.

Możesz pozyskać technologię przy obniżce ceny technologii o 2 przyprawy.

Rekrutujesz dwóch żołnierzy i zdobywasz 1 punkt wpływu w wybranej frakcji.

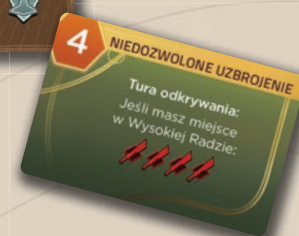
Wybierasz jedno:

- Otrzymujesz 5 solarisów, a każdy z twoich przeciwników dostaje po 1 solarisie.
(Wszystkie wysokie rody mają udziały w KHOAM i przy podziale zysków otrzymują dywidendy)
- Otrzymujesz 2 przyprawy.

Bodek zagrywa kartę, aby wysłać agenta na pole „Dostaw międzygwiazdnych” (co może zrobić, bo ma co najmniej 2 punkty wpływu w Gildii Kosmicznej). Aktywuje teraz dwie ikony frachtowców.

Za pomocą pierwszej ikony przesuwa frachtowiec o jedno pole na torze dostaw. Frachtowiec znajdował się na przedostatnim polu toru i dzięki temu ruchowi dotarł na sam szczyt.

Za pomocą drugiej ikony przywołuje frachtowiec na dół toru. W związku z tym, że był na samym szczycie toru, otrzymuje wszystkie nagrody z toru w dowolnej kolejności. Postanawia najpierw wziąć 2 przyprawy. Potem pozyskuje technologię „Niedozwolone uzbrojenie”, wydając otrzymane właśnie 2 przyprawy (używa obniżki cen technologii pozwalającej obniżyć cenę z 4 do 2 przypraw). Na koniec Bodek zdobywa 1 punkt wpływu (wybiera frakcję Bene Gesserit) i rekrutuje dwóch żołnierzy. „Dostawy międzygwiazdne” nie są polem walki, dlatego umieszcza tych żołnierzy w swoim garnizonie.



DREDNOTY

Dodatek „Potęga Ix” wprowadza potężne drednoty, które zwiększą twoją potęgę militarną.



Za każdym razem, kiedy aktywujesz ikonę drednotu (na polu planszy albo na karcie), możesz wezwać jednego drednotu. Weź go ze swoich zasobów i umieść w swoim garnizonie. (Jeśli wezwałeś drednotu przy pomocy agenta na polu walki, możesz wysłać go na obszar konfliktu). Każdy gracz może mieć naraz tylko dwa wezwane drednoty. Jeżeli w twoich zasobach nie pozostał ani jeden drednot, nie możesz już żadnego wezwać.

Zalety drednotów:

Są potężne — Każdy drednot na obszarze konfliktu jest wart 3 punkty siły. (Twoje drednoty zwiększają twoją siłę także wtedy, gdy na obszarze konfliktu nie masz żadnego żołnierza – wtedy twoja siła nie wynosi 0, twoje miecze nadal się liczą i możesz zagrywać karty intryg z walką).

Mogą kontrolować pola na Arrakis — Jeśli wygrasz konflikt, w którym brał udział co najmniej jeden twój drednot, przejmujesz kontrolę nad jednym z pól planszy aż do końca następnej fazy walki.

Są wytrzymałe — Jeśli nie wygrasz konfliktu, twoje drednoty biorące udział w walce wracają do twojego garnizonu (zamiast do twoich zasobów).

Jednostki

Ten nowy termin odnosi się zarówno do żołnierzy, jak i drednotów. Nowe karty mogą odnosić się ogólnie do „jednostek” lub szczegółowo do „żołnierzy” albo „drednotów”. (Wszystkie karty z gry podstawowej, które odnoszą się do „żołnierzy”, nie odnoszą się do „jednostek”, w związku z tym nie działają na drednoty).

Zasady wysyłania żołnierzy na obszar konfliktu (ze strony 10 instrukcji do gry podstawowej) zostały teraz zmodyfikowane, tak aby zawierały termin „jednostka”:

Kiedy wysyłasz agenta na pole walki, możesz wysłać **jednostki** na obszar konfliktu — rejon planszy między garnizonami. Możesz wysłać **dowolną liczbę** swoich **jednostek** zrekrutowanych w bieżącej turze (zarówno z pola planszy, jak i zagranej karty) oraz **do dwóch jednostek** ze swojego garnizonu. **Jednostki**, które zrekrutujesz, ale których nie zdecydujesz się wysłać na obszar konfliktu, umieszczasz w swoim garnizonie.

Kontrolowanie pól drednotem

Drednot może kontrolować dowolne z trzech pól, na których można umieścić znacznik kontroli: „Arrakin”, „Kartagin” lub „Basen Imperialny”.

Kiedy wygrywasz konflikt, w którym masz co najmniej jednego drednotu, **musisz wybrać jedno** z tych pól, **na którym nie ma drednotu**. Umieść swojego drednotu na fladze poniżej tego pola, zastępując znacznik kontroli, który może się już tam znajdować. (Jeśli twój drugi drednot także brał udział w konflikcie, powraca do twojego garnizonu).

Kiedy twój drednot znajduje się na polu, dostajesz bonus, który normalnie byłby przyznany za znacznik kontroli: 1 solarisa za Arrakin albo Kartagin, 1 przysparę za Basen Imperialny i 1 żołnierza do obrony w walce o to pole. **Twoja kontrola trwa aż do końca następnej fazy walki**. Wtedy drednot wraca do twojego garnizonu (a kontrola lokacji wraca do właściciela znacznika kontroli, jeśli jakiś zastąpiłeś swoim drednotem).



Bodek podczas fazy odkrywania ma dwóch żołnierzy na obszarze konfliktu i określa swoją siłę na 4. Kiedy u Antka przypada tura odkrywania, ten nie ma żadnych żołnierzy, ale ma jednego drednotu i odkrywa kartę z dwoma mieczami, co daje w sumie siłę 5. Julka w swojej turze odkrywania ma drednotu i dwóch żołnierzy, co daje jej w sumie 7 siły. Nikt nie zagrywa żadnych kart intryg, walka zostaje więc rozstrzygnięta.

Julka wygrywa i zdobywa nagrodę za pierwsze miejsce. Musi także objąć swoim drednotem kontrolę nad polem. Arrakin już jest zajęte przez drednotu Bodka (umieszczony w poprzedniej rundzie), dlatego Julka wybiera Basen Imperialny, zastępując znajdujący się tam znacznik kontroli Antka.

Antek zdobywa nagrodę za drugie miejsce. Nie wygrał, dlatego jego drednot powraca z obszaru konfliktu do garnizonu.

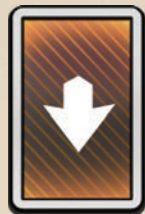
I w końcu, gdy dobiega kresu faza walki, Bodek przywołuje swojego drednotu z Arrakin (gdzie przebywał pełną rundę) z powrotem do swojego garnizonu. W ten sposób zostaje odsłonięty znacznik kontroli Antka, który znowu kontroluje Arrakin.



POZOSTAŁE NOWE IKONY

Poniższe dodatkowe ikony pojawiają się na niektórych kartach oraz technologiach z dodatku „Potęga IX”.

ODRZUĆ



Wybierz kartę z ręki (nie kartę intrygi) i umieść ją w swoim stosie kart odrzuconych. Odrzucenie karty jest kosztem uzyskania jakiegoś innego efektu. (Tak jak zawsze, jeśli nie opłacisz kosztu — czyli nie odrzucisz karty — nie uzyskasz efektu).

Kiedy zagrywasz kartę „Główny administrator Gildii” podczas swojej tury agenta, możesz odrzucić inną kartę, którą nadal masz na ręku, aby zniszczyć kartę ze swojej ręki, ze stosu kart odrzuconych albo wyłożoną.



ROZŁADUNEK



Na niektórych ramkach odkrywania kart z tego dodatku jest ikona rozładunku. Dzięki niej możesz uzyskać efekty z ramki odkrywania na dwa nowe sposoby:

- Kiedy odrzucisz tę kartę. (Na przykład przy użyciu ikony odrzucenia z karty „Główny administrator Gildii” albo gdy przeciwnik zagra „Matkę wielebną Mohiam”).
- Kiedy zniszczysz tę kartę. (Na przykład przy użyciu ikony niszczenia z karty „Główny administrator Gildii” albo efektu niszczenia z pola „Selektywny dobór”).

W turze odkrywania ramka odkrywania z ikoną rozładunku działa jak zwykle. Zignoruj ikonę rozładunku i normalnie rozpatrz efekty z ramki odkrywania.

Jeśli aktywujesz ikonę rozładunku w turze odkrywania (np. niszcząc odkrytą kartę z tą ikoną za pomocą intrygi), rozpatrujesz efekty z ramki odkrywania dwa razy.

Pamiętaj, że karta z ikoną rozładunku **sama z siebie nie daje** możliwości odrzucenia lub niszczenia. Jeśli nigdzie nie jest napisane inaczej, to aby tego dokonać, musisz użyć innych środków.

Zagrywasz „Głównego administratora Gildii” i odrzucasz „Esmara Tueka”. Dzięki temu aktywujesz ikonę rozładunku na ramce odkrywania „Esmara Tueka”, zdobywając 2 przyprawy i 2 solarisy. Następnie niszczysz kartę za pomocą „Głównego administratora Gildii”. (Jeśli karta, którą wybierzesz do zniszczenia, ma ikonę rozładunku, aktywujesz także i ten efekt. Możesz nawet zniszczyć odrzuconego „Esmara Tueka” i zdobyć dodatkowe 2 przyprawy i 2 solarisy).



INFILTRACJA



Niektóre karty z dodatku „Potęga IX” mają specjalne ikony agenta, na których znajduje się częściowy zarys konturów agenta. Taka ikona oznacza, że możesz infiltrować zajęte pole planszy z taką samą ikoną — wroddy agencji (nawet kilku) nie blokują twojego agenta na tym polu.

Julka ma już agenta na polu planszy „Przemyt”. Bodek zagrywa „Delegata KHOAM”, który umożliwia infiltrację pól planszy handlu przyprawą. Bodek wysyła agenta na pole „Przemyt”, ignorując agenta Julki.

Nie możesz infiltrować pola planszy, na którym masz już jednego swojego agenta. Infiltracja działa tylko na **wrogich** agentów.

Infiltracja nie pozwala ignorować efektu karty „Głos”.

Jeśli zagrasz kartę intrygi „Wyprawienie posła”, aby dodać ikony do karty, na której znajduje się ikona infiltracji, te nowe ikony, które dodajesz, nie pozwalają ci na infiltrację.



ROZSZERZENIA GRY SOLO I DLA DWÓCH GRACZY

Nowe reguły dotyczące rywali w grze solo lub dla dwóch graczy z użyciem elementów z „Potęgi Ix”.

PRZYGOTOWANIE GRY

Odłóż do pudełka 4 karty z talii rodu Hagalów z podstawowej gry: 2 karty „Mobilizacja” i 2 karty „Sala przemówień”.

W skład dodatku „Potęga Ix” wchodzi 9 nowych kart rodu Hagalów, które należy wstawić do talii rodu Hagalów — jednak, w zależności od liczby graczy, należy także wykluczyć z rozgrywki kilka kart.

W grze solo usuń dwie karty „Drednot” oznaczone „2G” w prawym górnym rogu.

W grze dla dwóch graczy usuń cztery karty oznaczone „1G”, czyli dwie karty „Drednot” oraz dwie karty „Negocjacje technologiczne”.

NOWE KARTY RODU HAGALÓW

Nowe karty rodu Hagalów wysyłają agentów rywala na pola planszy Ix oraz nakładki KHOAM, zapewniając im efekty pokazane na kartach.

Drednot — Jeśli ta karta zostanie odkryta dla rywala, który ma już dwa drednoty, pomiń ją i odkryj kolejną kartę.

Dostawy międzygwiazdne — Pole planszy „Dostawy międzygwiazdne” wymaga, aby gracz miał 2 punkty wpływu w Gildii Kosmicznej. Dotyczy to również rywali. Każda karta „Dostawy międzygwiazdne” daje alternatywę rywalowi, który nie ma wystarczającego wpływu: pomija tę kartę, aby odkryć kolejną, albo określa inne pole dla agenta rywala.

Negocjacje technologiczne — Ta karta (wykorzystywana tylko w grze solo) została opisana w rozdziale poświęconym technologiom (na następnej stronie).



TOR DOSTAW

Rywal przesuwa swój frachtowiec po torze dostaw maksymalnie do 2. pola (rekrutacja 2 żołnierzy i zdobycie 1 punktu wpływu), a potem go przywołuje. Jako nagrodę z pierwszego pola zawsze wybiera dywidendy (nie przyprawę) – zdobywa 5 solarisów (w grze solo), podczas gdy wszyscy pozostali gracze dostają po 1 solarisie. Rywale w grze solo dostają po 1 solarisie za każdym razem, gdy dywidendy wybierze inny gracz (człowiek albo rywal). Gdy rywal zdobywa punkt wpływu z drugiego pola, wybiera frakcję, w której ma najmniej wpływu. W razie remisu gracz ze znacznikiem pierwszego gracza (lub następny w kolejności, gdy rywal go ma) decyduje, w której z tych frakcji rywal zdobędzie wpływ.

DREDNOTY

Rywal zawsze woli wysłać drednota niż żołnierzy i zawsze wyśle drednota na obszar konfliktu, gdy tylko będzie miał taką możliwość.

Za każdym razem, kiedy rywal wygra konflikt i jego drednot musi przejąć kontrolę pola planszy, **zawsze**, kiedy to tylko możliwe, zasłania znacznik kontroli przeciwnika i unika zasłaniania któregoś ze swoich znaczników. Gdy jest kilka pól, na które rywal może wysłać swojego drednota, wybiera Basen Imperialny (ze względu na cenę przypraw), a następnie będzie podążał dookoła planszy przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara (do Arrakin i na końcu do Kartagin). Na przykład, jeśli żaden z graczy nie kontroluje Basenu Imperialnego, a zarówno na Arrakin i Kartagin znajdują się znaczniki kontroli, to rywal wyśle swojego drednota na Arrakin.



LIDERZY RYWALI W GRZE SOLO

Jest dwóch nowych liderów, którymi rywale mogą grać w grze solo. Są to książę Rhombur Vernius i wicehrabia Hundro Moritani. Możesz dowolnie mieszać ich z liderami z podstawowej gry.

Książę Rhombur Vernius — Kiedy ten rywal aktywuje swój sygnet, to, jeśli może, pozyskuje technologię. Jeżeli nie, używa ikony „Negocjacje technologiczne”.

Wicehrabia Hundro Moritani — Kiedy ten rywal aktywuje swój sygnet, zawsze wydaje 1 przyprawę (jeśli ją ma), by poruszyć frachtowiec.

Niektóre nowe konflikty nagradzają graczy żołnierzami. Rywale w grze solo także zdobywają tych żołnierzy.

TECHNOLOGIE

W grze solo rywale mogą pozyskiwać technologie, ale tylko takie, które oznaczone są małą ikoną rodu Hagalów w prawym dolnym rogu. **Kiedy tylko** w żadnym ze stosów nie będzie już żadnej odkrytej technologii z tą ikoną, zniszcz kafelek z największego stosu i odkryj nowy. (W przypadku równych stosów zniszcz kafelek z najwyższej położonego stosu). Jeśli na nowym kafelku nie będzie ikony rodu Hagalów, powtórz to aż do skutku.



W grze **dla dwóch graczy** rywal całkowicie ignoruje technologie. W związku z tym nie ma zastosowania żadna z poniższych reguł dotyczących technologii.

Rywal będzie gromadził przyprawę do pozyskiwania technologii. Nie będzie wymieniać 7 przypraw za punkt zwycięstwa aż do momentu, gdy karta „Konflikt III” będzie bieżącym konfliktem. Kiedy rywal aktywuje ikonę pozyskania technologii, pozyskuje najdroższą z dostępnych technologii, na jaką go stać. (W przypadku równej ceny więcej niż jednej technologii pozyskuje tę z najwyższej położonego stosu planszy Ix).

Kiedy rywal wysyła agenta na pole „Negocjacje technologiczne”, pozyskuje technologię przy obniżce cen technologii o 1 przyprawę. Jeśli nie stać go na żadną technologię, ale ma przynajmniej jednego żołnierza w swoich zasobach, stawia go na planecie Ix jako negocjatora. Następnym razem, kiedy rywal będzie miał szansę, aby pozyskać technologię, to użyje tego negocjatora (oraz wszystkich innych, jakich ma na Ix) do zmniejszenia kosztu technologii.

Pozyskiwanie technologii przez rywala działa zasadniczo tak samo, jak przez gracza. Jednak niektóre technologie wymagają specjalnych wskazówek czy objaśnień:

Drony treningowe — Rywal odwraca ten kafelek w swojej turze przy pierwszej możliwej okazji, również natychmiast po pozyskaniu tej technologii.

Ładunki wybuchowe — Gdy tylko może, rywal zawsze wybiera zdobycie punktu zwycięstwa.

Okręt flagowy — Za każdym razem, kiedy rywal wysyła agenta na pole walki, to jeśli ma 4 solarisy (i co najmniej trzech żołnierzy w zasobach), wydaje je i odwraca ten kafelek, aby zrekrutować i wysłać trzech żołnierzy.

Okręty inwazyjne — Rywal odwraca ten kafelek, gdy odkryje kartę, która wysyła go na zajęte pole, by uniknąć zablokowania. Nie ponosi przy tym kosztu odrzucenia.

Satelity szpiegowskie — Jeśli rywal ma podczas swojej tury 3 przyprawy, wydaje je, aby zniszczyć tę technologię za 1 punkt zwycięstwa.

Silnik Holtzmana — Na koniec gry daje 1 punkt zwycięstwa rywalowi. (Tak jak w przypadku karty intrygi „Monopol na rynku”, przyjmuje się, że każdy rywal ma dwie karty „Przyprawa musi płynąć”).

Wykrywacze soniczne — Pozyskując je, rywal dobiera kartę intrygi, ale nigdy nie niszczy tej technologii, by wymienić karty intryg.

Transporty żołnierzy — Rywal zawsze wysyła na obszar konfliktu wszystkich żołnierzy, których rekrutuje z toru dostaw (chyba że grasz z zasadą „Wysyłania żołnierzy / na poziomie Ekspert”).

WARIANTY GRY SOLO

Jeśli chcesz, możesz wykorzystać w grze solo jedną lub więcej spośród tych zasad opcjonalnych.

Kościana rotacja kart Imperium

Jeżeli masz dostęp do dwóch zwykłych kostek sześćościennych, ten wariant symuluje pozyskiwanie kart przez twoich rywali z rzędu Imperium.

Na końcu tury odkrywania każdego rywala rzuć dwiema kostkami sześćościennymi. Policz karty w rzędzie Imperium, zaczynając od lewej, i zniszcz karty odpowiadające wyrzuconym

numerom. Zignoruj każdą wyrzuconą szóstkę, nie niszczy wtedy karty. Jeśli na dwóch kostkach wypadnie ta sama liczba (od 1 do 5), zniszcz tylko jedną kartę.

Brutalna eskalacja

Dla weteranów gry solo, którzy szukają większych wyzwania...

Za każdym razem, gdy walczysz z rywalem o kartę „Konflikt III”, odkryj dwie karty z talii rodu Hagalów i dodaj do jego siły wszystkie miecze z **obu** kart.

TRYB GRY EPICKIEJ

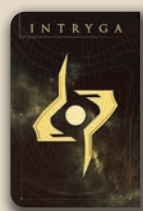
Ten wariant przeznaczony jest dla graczy spragnionych dłuższej i bardziej intensywnej gry wieloosobowej. Aby grać jeszcze bardziej epicko, możesz wykorzystać także tryb „Skauci z Arrakis” w aplikacji Dire Wolf Game Room (na PC, smartfona albo tablet).

W grze epickiej **gra się do 12 punktów zwycięstwa**, a nie do 10. Wszystkich innych zmian dokonuje się w trakcie przygotowania do gry.



Przy budowie swojej talii konfliktu nie używasz kart „Konflikt I”, zamiast tego używasz pięciu losowo wybranych kart „Konflikt II”, położonych na 5 kartach „Konflikt III”.

Każdy gracz usuwa ze swojej talii startowej kartę „Diuna, pustynna planeta” i zastępuje ją kartą „Kontroluj przyprawę” (oznaczoną ikoną „Tylko gra epicka” w prawym górnym rogu).



Każdy gracz dobiera kartę intrygi. (Gracz z liderem wicehrabia Hundro Moritani powinien poczekać, aż wszyscy gracze dobiorą swoje karty intryg, i dopiero wtedy użyć zdolności „Wywiad”).

Każdy gracz zaczyna z 5 żołnierzami w swoim garnizonie (zamiast z 3).



OBJAŚNIENIA

Apropriacja — Nie możesz łączyć solarisów i przypraw, aby opłacić tak koszt technologii. Możesz zabrać negocjatorów z lx, aby pomniejszyć koszt o 1 solarisa za każdego z nich.

Druga fala — Tak jak przy wszystkich kartach intryg z walką, musisz mieć już jednostkę na obszarze konfliktu, by móc zagrać tę kartę.

Ilesa Ekaz — Jeśli postanawiasz, że pierwszą twoją turą będzie tura odkrywania, dodaj do swoich odkrytych kart tę kartę, którą odłożyłeś na bok na początku rundy. „Ilesa Ekaz” nie daje ci 1 przyprawy ani 1 solarisa.

Imperialny baszar — Ramka odkrywania dotyczy tylko innych kart, które rzeczywiście dają miecze w tej rundzie. (Na przykład nie dotyczy karty „Siostra Bene Gesserit”, jeśli wybierzesz punkty perswazji zamiast 2 mieczy).

Intryga dworska / Wykrywacze soniczne — Kiedy kładziesz kartę na spodzie talii intryg, nie ujawniasz jej swoim przeciwnikom.

Zdrada — W przeciwieństwie do większości kart z ikoną rozładunku, ramka agenta na tej karcie informuje o tym, że karta niszczy się sama. To z kolei aktywuje rozładunek na ramce odkrywania.

TWÓRCY GRY

DIRE WOLF DIGITAL

Autor gry

Paul Dennen

Producent wykonawczy

Scott Martins

Opracowanie graficzne

Clay Brooks, Brett Nienburg, Nate Storm

Ilustracje na kartach

Atilla Guzey, Derek Herring, Kenan Jackson,
Raul Ramos, Nate Storm

Produkcja

Evan Lorentz

Opracowanie gry

Justin Cohen, Paul Dennen

Dodatkowe opracowanie gry

Julia Duga, Evan Lorentz, Dylan Nelkin, Sam Pardee,
Luis Scott-Vargas, Kevin Spak, Yuri Tolpin

POLSKA EDYCJA

Tłumaczenie

Maciej Nowak-Kreyer

Korekta

Marta Kania

Konsultant merytoryczny

Sławomir Folkman

Konsultant zasad

Mariusz Kosecki

Redakcja

Patryk Blok

Wydawca

Michał Herman

DTP instrukcji:

Przemysław Kasztelaniec

Koordinacja produkcji:

Przemysław Dołęgowski

Polskie tłumaczenie gry oparto na przekładzie „Diuny” Marka Marszał w edycji Domu Wydawniczego REBIS.

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 Herbert Properties Team.

Naszych cudownych partnerów w Legendary i niesamowitych filmowców, bez których ta gra mogła nigdy nie 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)



Ul. Zielińskiego 11, 30-320 Kraków

luckyduckgames.com

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



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

Wydawca gry: Dire Wolf Digital

© 2021 Dire Wolf Digital, LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone.

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

DUNE © 2021 Legendary. Wszystkie prawa zastrzeżone.

NOWE IKONY I TERMINY



Drednot — Wzywasz jednego dreadnota; bierzesz go ze swoich zasobów i umieszczasz w swoim garnizonie (albo możesz wysłać go na obszar konfliktu, jeśli w tej turze wysyłasz agenta na pole walki). Zalety dreadnotów opisano na stronie 6.



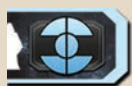
Dywidendy — Zdobywasz 5 solarisów, a każdy z twoich przeciwników zdobywa po 1 solarisie.



Frachtowiec — Wybierz jeden z dwóch sposobów poruszenia swojego frachtowca: przesunij go o jedno pole w górę na torze dostaw albo przywołaj na sam dół toru dostaw i zdobądź wszystkie nagrody związane z zajmowanym przez niego polem i wszystkimi polami niżej.



Gra epicka — Karty z tą ikoną używa się tylko w trybie gry epickiej. Szczegóły znajdziesz na stronie 10.



Infiltracja — Ta specjalna ikona agenta (w skład której wchodzi częściowy zarys konturów agenta) pozwala ci wysłać agenta na pole planszy zajmowane już przez wrogiego agenta. (Pokazana tutaj ikona odnosi się do Fremenów; inne wersje ikony „Infiltracji” mają zastosowanie na innych polach planszy).

Jednostka — Żołnierz albo dreadnot.



Negocjacje technologiczne — Możesz umieścić żołnierza ze swoich zasobów jako negocjatora na planecie Ix. Później, kiedy pozyskujesz technologię, możesz zabrać z Ix dowolną liczbę negocjatorów z powrotem do swoich zasobów, otrzymując za każdego obniżkę ceny o 1 przyprawę.



Odrzuć wybraną kartę ze swojej ręki (nie kartę intrygi).



Odwróć kafelek, aby użyć jego zdolności. Odkryj go na początku następnej rundy. (Możesz używać go tylko raz na rundę).



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



Pozyskanie technologii — Możesz pozyskać **jedną** odkrytą technologię z wierzchu dowolnego stosu z planszy Ix. Płacisz jej koszt w przyprawie, umieszczasz ją w swoich zasobach, a następnie odkrywasz kolejną technologię ze stosu.



Te ikony „Pozyskania technologii” oznaczają obniżkę cen technologii o 1 lub 2 przyprawy.

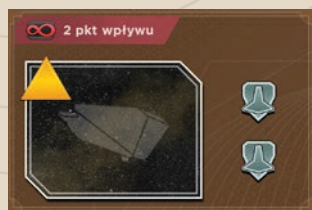


Rozładunek — Ramka odkrywania z ikoną rozładunku zostaje aktywowana w trzech sytuacjach: podczas twojej tury odkrywania (jak zwykle), kiedy odrzucisz tę kartę albo kiedy niszczysz tę kartę.



Technologia rywala — Ikona wskazuje technologię, którą może pozyskać rywal w grze solo. Szczegóły na stronie 9.

NOWE POLA PLANSZY



Dostawy międzygwiazdne

Ikona agenta: Handel przyprawą
Wymagania: Musisz mieć 2 albo więcej punktów wpływu w Gildii Kosmicznej.
Poruszasz swój frachtowiec dwa razy.



Drednot

Ikona agenta: Landsraad
Koszt: 3 solarisy
Wzywasz dreadnota i/lub pozyskujesz technologię.



Negocjacje technologiczne

Ikona agenta: Landsraad
Wybierasz jedno: Pozyskaj technologię przy obniżce cen technologii o 1 przyprawę albo wyślij negocjatora na planszę Ix.
Dodatkowo: Podczas swojej tury odkrywania masz o 1 punkt perswazji więcej.



Przemyt

Ikona agenta: Handel przyprawą
Zdobywasz 1 solarisa i Poruszasz swój frachtowiec.