

# DIUNA

## IMPERIUM

W całym znanym wszechświecie nie ma cenniejszego surowca niż przyprawa zwana melanżem. Znaleźć ją można tylko na surowej, pustynnej planecie Arrakis znanej także jako Diuna. Kontrola zasobów przyprawy to główna oś sporu między wysokimi rodami Imperium. W pogoni za melanżem poszukują sojuszników i wsparcia, które zagwarantowałyby im pozycję. Rywalizujące rody mogą wspomóc członkowie Wysokiej Rady Landsraadu: wiecznie głodna zysku kompania KHOAM, przenikliwe Bene Gesserit, Gildia Kosmiczna ze swoim monopolem na kosmiczne podróże oraz Fremeni – wytrwali wojownicy pustyni. W tę walkę o dominację wmieszany jest nawet sam Imperator. Konflikt wydaje się nie do uniknięcia, a jego rezultat pozostaje niepewny. Pewne pozostaje tylko jedno:

Kto kontroluje przyprawę, ten kontroluje wszechświat...



# POPRRZEZ IMPERIUM

„Diuna: Imperium” to gra oparta na budowaniu talii oraz rozmieszczaniu sił na planszy (worker placement), wykorzystująca elementy i postaci zaczerpnięte z uniwersum „Diuny”, zarówno z najnowszego filmu wytwórni Legendary Pictures, jak i serii powieści autorstwa Franka Herberta, Briana Herberta oraz Kevina J. Andersona.

**Ważne:** W grze dostępnych jest po dwóch liderów z każdego z czterech wysokich rodów. Przez wzgląd na jak największą wierność oryginałowi podczas jednej rozgrywki nie powinno się używać dwóch liderów z tego samego rodu. Jednak grę zaprojektowano także z myślą o niestandardowych połączeniach liderów oraz scenariuszach „A co, jeśli?”.



Szaddam IV z rodu Corrinów to bezwzględny **Imperator** Znanego Wszechświata. Współdziałanie z nim pozwala napełnić kufry solarisami, główną walutą Imperium.



Imperator przewodniczy **Landsraadowi**, rządzącej radzie, w której zasiadają przedstawiciele wysokich rodów Imperium. To nie przypadek, że właśnie tutaj solarisy odgrywają tak wielką rolę w tworzeniu koneksji, zdobywaniu przywilejów lub uzyskiwaniu stałej przewagi strategicznej.



W świecie „Diuny” zakazano komputerów (czyli myślących machin) już przed tysiącami lat, po wielkiej wojnie, w trakcie której sztuczna inteligencja o mało nie doprowadziła do zagłady ludzkości. Po tamtym konflikcie niektórzy ludzie zaczęli poddawać się rygorystycznemu treningowi, który uczynił ich „ludzkimi kalkulatorami” – **mentatami**.



Konsorcjum Honnete Ober Advancer Mercantiles (w skrócie **KHOAM**) to gigantyczna organizacja handlowa obejmująca całe Imperium. Jeśli chcesz szybko zarobić solarisy, zawsze chętnie ubije z tobą interes.



**Gildia Kosmiczna** ma monopol na podróże kosmiczne poprzez zagięcia przestrzeni.

Jej ogromne liniowce mogą przewozić na Diunę twoich żołnierzy, pod warunkiem że stać cię na to, by zapłacić tyle przyprawy, ile Gildia zażąda.



Intrygi i machinacje siostr **Bene Gesserit** oraz ich plany rozciągnięte na pokolenia są obecne wszędzie w Imperium w sposób zarówno jawny, jak i niewidoczny.



**Fremeni** to zaciekli wojownicy, a dzięki surowemu szkoleniu zwanemu reżimem wody mają niezwykłą przewagę w walce o władzę na Diunie. Ich pomoc jest niezbędna przy zbiorze cennej przyprawy.



**Zamieszkałe rejony** Diuny to obszary ważne przy prowadzeniu walk, bo w większości tych lokacji możesz zrekrutować nowych żołnierzy.



Gigantyczne czerwie władają **pustyniami** Diuny, stanowiąc ciągłe zagrożenie dla poszukiwaczy przyprawy. Musisz jednak stawić im czoła, by czerpać profity z pustyni. Jeden dobry zbiór przyprawy może otworzyć wiele drzwi...

Ta strona nie zawiera zasad gry. Jeśli chcesz, możesz ją pominąć. Polecamy jednak jej lekturę, jeśli nie znasz dobrze świata „Diuny” albo chcesz dowiedzieć się, jak plansza nawiązuje do fabuły.

# ELEMENTY GRY



Plansza



Objaśnienia pól planszy



15 znaczników wody



Znaczniki solarisów  
4 duże (warte po 5)  
20 małych (wartych po 1)



Znaczniki przyprawy  
3 duże (warte po 5)  
20 małych (wartych po 1)



18 kart konfliktu  
4 karty „Konflikt I”  
10 kart „Konflikt II”  
4 karty „Konflikt III”



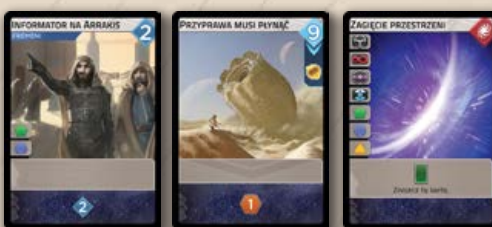
40 kart intryg



Mentat



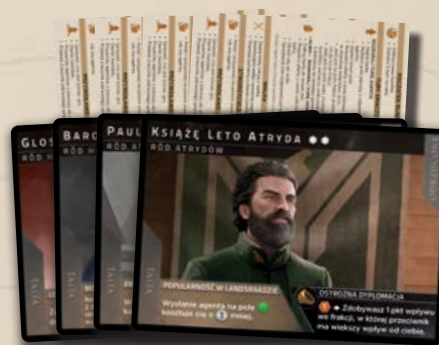
4 znaczniki sojuszy



24 karty rezerwy  
8 kart „Informator na Arrakis”  
10 kart „Przyprawa musi płynąć”  
6 kart „Zagięcie przestrzeni”



67 kart Imperium



8 kart liderów  
ze skrótem przebiegu tury  
na odwrocie



Znacznik pierwszego gracza



4 znaczniki barona Harkonnena  
Do użytku z liderem baronem Vladimirem Harkonnenem

## ELEMENTY GRY U GRACZA



10 kart talii startowej:  
2 karty „Przekonujący argument”  
2 karty „Sztylet”  
1 karta „Dyplomacja”  
2 karty „Diuna, pustynna planeta”  
1 karta „Rekonesans”  
1 karta „Poszukiwanie sojuszy”  
1 karta „Sygnet”



16 kostek



2 dyski  
1 znacznik punktacji  
1 znacznik członka Rady



3 znaczniki kontroli



3 agentów



znacznik walki

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

Do wykorzystania tylko w grze solo lub dla dwóch graczy



31 kart rodu Hagalów



Instrukcja kart rodu Hagalów

Karty talii startowej można rozpoznać po tym symbolu.



# PRZYGOTOWANIE GRY

Chcesz wzbogacić swoje doświadczenia z grą „Diuna: Imperium”? Ściągnij na swój komputer, tablet albo smartfona aplikację towarzyszącą od Dire Wolf Game Room.

**A** Rozłóż planszę na stole i umieść na niej następujące elementy:

**A<sup>1</sup>** Połóż figurkę mentata na jego boku na polu mentata.



**A<sup>2</sup>** Umieść 4 znaczniki sojuszy na odpowiednich polach torów wpływów we frakcjach (Imperator, Gildia Kosmiczna, Bene Gesserit i Fremeni).



**B** Przygotuj talię konfliktu:

Porozdzielaj karty konfliktu według opisu na ich odwrocie: „Konflikt I”, „Konflikt II” i „Konflikt III”.

Przetasuj 4 karty „Konflikt III” i ułóż je **wszystkie** w zakrytym stosie na odpowiednim polu planszy.

Przetasuj 10 kart „Konflikt II” i połóż **5** zakrytych na kartach „Konflikt III”.

Przetasuj 4 karty „Konflikt I” i połóż **1** zakrytą na kartach „Konflikt II”.

W ten sposób na planszy znajdzie się złożona z 10 kart talia konfliktu: 1 karta „Konflikt I” na wierzchu, 5 kart „Konflikt II” pod nią i 4 karty „Konflikt III” na dole. Odłóż niewykorzystane karty konfliktu do pudełka, nie patrząc na nie.

**C** Następujące karty rozłóż odpowiednio wzdłuż krawędzi planszy:

**C<sup>1</sup>** Potasuj talię intryg i połóż ją zakrytą.

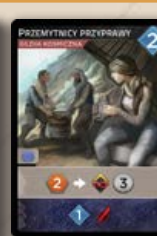
**C<sup>2</sup>** Potasuj talię Imperium i połóż ją zakrytą. Dobierz z niej 5 kart i ułóż je na stole w rzędzie.

**C<sup>3</sup>** Obok rzędu kart Imperium połóż karty rezerwy podzielone na 3 stosy według nazw: „Informator na Arrakis”, „Przyprawa musi płynąć” i „Zagięcie przestrzeni.”

**D** Każdy gracz bierze kartę lidera i kładzie ją przed sobą (lidera można wybrać dowolnie lub wylosować).

Na każdej karcie lidera obok nazwy znajduje się od jednej do trzech ikon. Gra z liderami z większą liczbą tych ikon jest bardziej wymagająca strategicznie. **Przy pierwszej grze zalecamy**, by każdy gracz wybrał sobie lidera z tylko jedną ikoną: Paula Atrydę, Glossu „Bestię” Rabbana, earla Memnona Thorvalda albo hrabiego Ilbana Richese'a.

**C<sup>2</sup>**



**C<sup>1</sup>**



**A<sup>2</sup>**



**A<sup>1</sup>**



**A<sup>2</sup>**



**A<sup>2</sup>**



**A<sup>2</sup>**



**B**



- POCZĄTEK RUNDY
- TURY GRACZY
- WALKA
- STWORZYCIELE
- PRZYWOŁANIE

**E** Każdy gracz bierze 10-kartową talię startową, tasuje ją i kładzie zakrytą na lewo od swojego lidera. Na talię startową składają się:  
 „Przekonujący argument” (2), „Sztylet” (2), „Dyplomacja” (1), „Diuna, pustynna planeta” (2), „Rekonesans” (1), „Poszukiwanie sojuszy” (1), „Sygnet” (1).  
 Nieużywane talie startowe odłóż do pudełka.



**F<sup>1</sup>** Każdy gracz bierze 1 znacznik wody i umieszcza go w swoich zasobach.



**F<sup>2</sup>** Obok planszy utwórz bank solarisów, przyprawy i pozostałych znaczników wody. Nie oznacza to ograniczonej ilości tych zasobów: jeśli się skończą, a będą wciąż potrzebne, można użyć zamienników.

**G** Każdy gracz wybiera kolor i bierze wszystkie oznaczone nim elementy:

**G<sup>1</sup>** Umieść na swoim liderze dwóch swoich agentów. Trzeciego agenta (swojego mistrza miecza) połóż obok planszy.



**G<sup>2</sup>** Umieść na torze punktów 1 z 2 swoich dysków. W grze dla 4 graczy umieść go na polu „1”, w innym wypadku na polu „0”.



**G<sup>3</sup>** Umieść swój znacznik walki (stroną pokazaną obok do góry) na polu „0” toru walki.

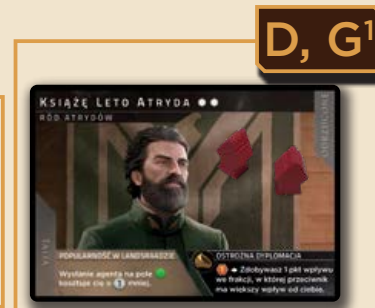
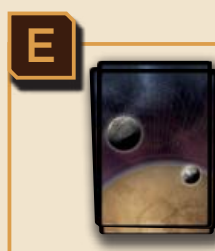


**G<sup>4</sup>** Umieść po jednej swojej kostce na dolnych polach torów wpływów w czterech frakcjach.



**G<sup>5</sup>** Pozostałe 12 kostek reprezentuje twoich żołnierzy. Umieść 3 w jednym z 4 okrągłych garnizonów na planszy (każdy gracz wybiera garnizon położony najbliżej).

**G<sup>6</sup>** Pozostałe elementy umieść w swoich zapasach, są widoczne dla pozostałych graczy.



Każdy gracz rozpoczyna z podobnymi elementami startowymi w swoich zasobach.

**H** Wylosujcie, kto będzie zaczynał, i dajcie tej osobie znacznik pierwszego gracza.

Gra solo i dla 2 graczy wymaga dodatkowych przygotowań. Szczegóły znajdują się na osobnej ulotce „Zasady kart rodu Hagalów”.



# PRZEBIEG GRY I GŁÓWNE KONCEPCJE ROZGRYWKI

## CEL GRY

Jesteś liderem jednego z wysokich rodów Landsraadu. Pokonaj swoich rywali w walce, zdobywaj polityczne wpływy, zawieraj sojusze z czterema głównymi frakcjami. Miarą twojego sukcesu będą **punkty zwycięstwa**.



Za każdym razem, kiedy stracisz albo zdobędziesz punkt zwycięstwa, zaznaczasz to przesunięciem swojego znacznika w górę lub dół o 1 pole toru punktów zwycięstwa. Jeśli na koniec rundy któryś z graczy będzie mieć w sumie 10 lub więcej punktów zwycięstwa (albo skończą się karty w talii konfliktu), gra się kończy. Zwycięża ten gracz, który ma najwięcej punktów zwycięstwa.

## LIDERZY

Każdy lider ma 2 unikalne zdolności:

Pierwsza, z lewej strony, używana jest podczas gry w sposób opisany na karcie lidera.

Druga, z prawej strony, oznaczona ikonką sygnetu, jest aktywowana, gdy zagrasz kartę „Sygnet” podczas jednej ze swoich tur agenta.



## BUDOWANIE TALII

Każdy gracz zaczyna z taką samą talią 10 kart. W grach opartych na budowaniu talii kluczowe jest powiększanie i modyfikowanie swojej talii. W trakcie gry będziesz pozyskiwać nowe karty, które zasilą twoją talię. Ponieważ karty mają różne działania, w miarę postępu rozgrywki talie i strategię graczy będą się różnić.

Za każdym razem, gdy pozyskujesz nową kartę Imperium albo rezerwy, trafia ona na twój **stos kart odrzuconych**. Za każdym razem, gdy nie możesz dobrać karty, bo skończyła ci się talia, przetasowujesz stos kart odrzuconych, by utworzyć nową talię, a następnie kontynuujesz dobieranie.

W trakcie gry będziesz mieć możliwość „niszczenia” kart, czyli usuwania ich z talii na resztę gry. Dzięki usuwaniu słabszych kart z talii zwiększasz swoje szanse dobrania mocniejszej ręki.

Karty (niezależnie od rodzaju) mają pierwszeństwo nad podstawowymi zasadami gry!

## AGENCI



Na początku gry masz 2 agentów (później możesz zdobyć trzeciego). Wsyłasz agentów na pola planszy, zbierając zasoby lub płacąc nimi za wykonanie akcji. (W pełni zostało to wyjaśnione w punkcie „Faza 2: tury graczy”, a pola planszy szczegółowo opisano na oddzielnej ulotce „Objaśnienia pól planszy”).

W „Diunie: Imperium” agenci i karty są ze sobą ściśle powiązani. Nie wolno wysłać agenta na pole planszy bez wcześniejszego zagrania umożliwiającej to karty.

### Mentat

Mentat to specjalny rodzaj agenta, działający z wolnej stopy. Możesz czasowo dodawać go do swojej puli agentów. (Więcej o polu „Mentat” jest na osobnej ulotce „Objaśnienia pól planszy”).



## FRAKCJE

W „Diunie: Imperium” cztery frakcje reprezentują potężne siły działające na Diunie i w innych częściach Imperium. Jedną z najważniejszych dróg do zwycięstwa jest powiększanie swoich **wpływów** i zawieranie sojuszy z jedną lub kilkoma frakcjami. Krótkie opisy każdej frakcji znajdziesz na stronie 2, w części „Poprzez Imperium”.



Na początku gry kostki graczy leżą na dole torów wpływu frakcji. W trakcie gry wpływy we frakcjach będą się zwiększać lub zmniejszać zależnie od karty, którą zagrasz, i akcji, jaką podejmiesz. Kiedy wysyłasz agenta na pole frakcji na planszy, zyskujesz w tej frakcji 1 punkt wpływu i przesuwasz swoją kostkę o 1 pole w górę na torze wpływu. Przesunięcie kostki na torze wpływu w górę (lub czasem w dół) może być efektem także jakiegoś innego działania w grze.

Kiedy w jakiejś frakcji osiągniesz 2 punkty wpływu, zdobywasz punkt zwycięstwa. Jeśli twój wpływ w tej frakcji spadnie poniżej 2 punktów, tracisz ten punkt zwycięstwa.

Kiedy osiągniesz 4 punkty wpływu w jakiejś frakcji, zdobywasz bonus pokazany na tym polu toru. Jeśli twój wpływ spadnie poniżej 4 punktów, nie tracisz tego bonusu. (Możliwe jest uzyskanie tego samego bonusu częściej niż raz, jeśli odzyskasz utracony wpływ).

**Pierwszy** gracz, który uzyska 4 punkty wpływu we frakcji, zawiera z nią **sojusz**. Zabiera z toru znacznik sojuszu, odkłada go do swoich zasobów i zdobywa pokazany na nim punkt zwycięstwa. Jeśli któryś z przeciwników dotrze na tym samym torze do wyższego pola, przejmuje ten znacznik sojuszu. Gracz wraz ze znacznikiem sojuszu traci również powiązany z nim punkt zwycięstwa (a dostaje go przeciwnik).

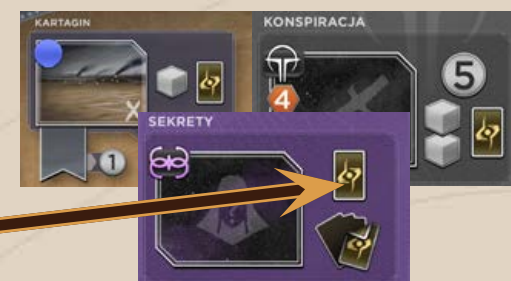


## KARTY INTRYG



Karty intryg reprezentują pokrętne i tajemne układy oraz nieoczekiwane zwroty akcji – mogą zapewnić takie zasoby jak woda albo przyprawa, zwiększyć wpływ w frakcji, a nawet zapewnić punkty zwycięstwa. Na każdej karcie intrygi pokazano, kiedy można ją zagrać, jaki ma efekt i czy ma jakiś koszt / warunki zagrania.

Karty intryg dobierasz przede wszystkim z pól planszy: „Kartagin”, „Konspiracja” i „Sekrety”. (Są też inne okazje do ich zdobycia – szukaj na kartach ikon kart intryg). Twoje karty intryg leżą zakryte, oddzielone od twojej talii. Możesz obejrzeć je w każdej chwili. Po zagranie karty intrygi i wprowadzeniu w życie jej efektów połóż ją odkrytą na stosie kart odrzuconych obok talii intryg.



Karty intryg występują w trzech rodzajach: spisek, walka, koniec gry.

- Możesz zagrać kartę spisku w każdym momencie swojej tury agenta albo odkrywania.
- Możesz zagrać kartę walki tylko podczas walki.
- Możesz zagrać kartę końca gry tylko na końcu gry.



# PRZEBIEG RUNDY

Rozgrywka „Diuny: Imperium” dzieli się na szereg rund. Każda runda składa się z 5 faz przebiegających w następującej kolejności:



1. Początek rundy



2. Tury graczy  
tura agenta  
tura odkrywania



3. Walka



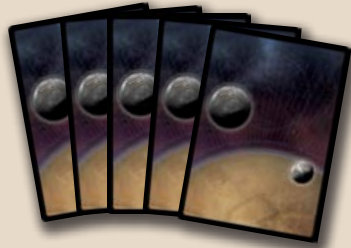
4. Stworzyciele



5. Przywołanie

## FAZA 1: POCZĄTEK RUNDY

Każda runda zaczyna się od odkrycia nowej karty konfliktu z wierzchu talii konfliktu. Kartę połów odkrytą obok talii konfliktu (oraz na tych kartach konfliktu, które mogły pozostać z poprzednich rund).



Następnie każdy gracz dobiera 5 kart ze swojej **talii**, tworząc swoją rękę kart na tę rundę.



## FAZA 2: TURY GRACZY

Zaczyna gracz ze znacznikiem pierwszego gracza. Następnie gra jest kontynuowana w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze możesz wykonać **turę agenta** albo **turę odkrywania**. Oba rodzaje tur opisano szczegółowo na następnych trzech stronach. Zasadniczo tury agenta trwają, dopóki gracze mają agentów, których mogą umieścić na planszy – potem przychodzi czas na tury odkrywania.

(Pamiętaj, że tury agenta są opcjonalne. Jeśli chcesz, możesz zdecydować się na turę odkrywania zamiast tury agenta także wtedy, gdy masz jeszcze agentów).

Kiedy zdecydujesz się na turę odkrywania, twoje pozostałe tury zostają pominięte aż do końca tej fazy, podczas gdy reszta gra normalnie dalej. Kiedy wszyscy gracze rozegrają turę odkrywania, wtedy faza tur graczy się kończy.

Podczas swojej tury (agenta i odkrywania) możesz zagrywać karty intryg ze spiskiem.

### OPIS KARTY

Efekt karty podzielony jest na dwie ramki: agenta i odkrywania. W danej turze można rozpatrzyć efekt tylko z jednej ramki: agenta w turze agenta albo ramki odkrywania w turze odkrywania.

**A** Nazwa

**B** Frakcja  
*Nie wszystkie karty należą do jakiejś frakcji.*

**C** Ikony agentów

**D** Ramka agenta

**E** Ramka odkrywania

**F** Koszt perswazji

**G** Efekt pozyskania  
*Nie wszystkie karty mają „efekt pozyskania”. (Więcej o efekcie pozyskania przeczytasz na odwrocie okładki tej instrukcji).*





# TURA GRACZA - TURA AGENTA



Podczas tury agenta zagrywasz jedną kartę z ręki, kładąc ją przed sobą odkrytą, i wysyłasz swojego agenta na wolne pole planszy. W lewym górnym rogu tego pola musi znajdować się ikona pasująca do jednej z ikon agenta na karcie.



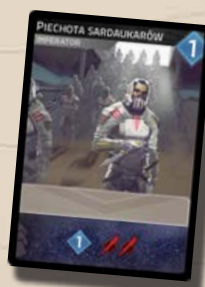
Dana karta może wysłać tylko jednego agenta w jedno miejsce.

**Nie możesz wysłać agenta na pole planszy, na którym już znajduje się agent.**

Musisz opłacić wszystkie koszty i spełnić wszystkie wymagania podane na wybranym polu planszy.

Dodatkowo rozpatrujesz efekt z ramki agenta na zagranej karcie (jeśli jakiś jest). (Podczas tur agenta ignoruj ramkę odkrywania na karcie).

Jeśli na karcie nie ma żadnej ikony agenta, nie możesz jej zagrać podczas tury agenta. Można ją jedynie odkryć w turze odkrywania.



## Koszt pól planszy

Wysłanie agenta na niektóre pola planszy ma koszt. Jeśli nie możesz zapłacić **natychmiast** (przed wprowadzeniem w życie jakichkolwiek efektów związanych z polem albo zagrana kartą), nie możesz wysłać tam swojego agenta.

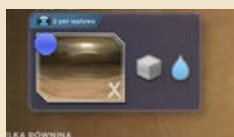
Na planszy znajdują się 2 pola Imperatora. Wysłanie agenta na pole „Konspiracja” kosztuje 4 przyprawy.

Pole „Majątek” nie wiąże się z dodatkowym kosztem.



## Sicz Tabr

Z polem „Sicz Tabr” wiążą się nietypowe wymagania. Aby wysłać tam agenta, trzeba mieć co najmniej 2 punkty wpływu we frakcji Fremenów.



Siedem ikon agentów:

- Imperator
- Gildia Kosmiczna
- Bene Gesserit
- Fremen
- Landsraad
- Miasto
- Handel przyprawą



Na karcie „Legion sardaukarów” znajdują się dwie ikony agentów. Ikona Imperatora pozwala na wysłanie agenta na jedno z dwóch pól Imperatora, a ikona Landsraadu pozwala na wysłanie agenta na jedno z pięciu miejsc w Landsraadzie.

Kiedy zagrywasz kartę i wysyłasz agenta na pole planszy, uzyskujesz efekty zarówno z tego pola, jak i ramki agenta na karcie.

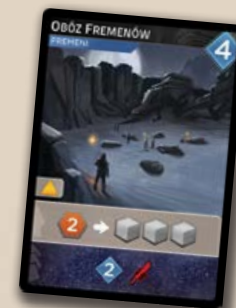
Jeśli pole planszy należy do jednej z frakcji, przesuwasz także swoją kostkę na odpowiednim torze wpływu.

Wszystkie efekty możesz wprowadzać w życie w dowolnej kolejności.

Większość efektów została przedstawiona na kartach za pomocą ikon. Objasnienia wszystkich ikon oraz dodatkowych terminów występujących w grze znajdują się na osobnej ulotce „Objasnienia pól planszy” oraz na odwrocie okładki tej instrukcji.

Strzałki na kartach i na planszy (→) wskazują koszt (na lewo od strzałki albo powyżej niej), który trzeba zapłacić, aby uzyskać efekt. Nie masz obowiązku płacenia tych kosztów, jednak jeśli tego nie zrobisz, nie uzyskasz też efektu z karty.


*Kiedy zagrywasz „Obóz Fremenów”, możesz (ale nie musisz) zapłacić 2 przyprawy, aby zrekrutować 3 żołnierzy.*



# TURA GRACZA - TURA AGENTA (CIAĞ DALSZY)

## Wysyłanie żołnierzy na obszar konfliktu

Na początku każdej rundy odkrywa się bieżącą kartę konfliktu. Znajdują się na niej nagrody, które mogą zdobyć gracze biorący udział w walce.

 Gdy na karcie albo planszy pojawia się ikona białej kostki, rekrutujesz jednego żołnierza. Weź żołnierza ze swoich **zasobów** i umieść go w swoim garnizonie na planszy. (Jeśli w swoich zasobach nie masz już żołnierzy, nie możesz ich rekrutować, dopóki jacyś do nich nie powrócą).

Żołnierze będący w garnizonie nie przynoszą ci jednak żadnych korzyści. Możesz wysłać ich na obszar konfliktu, gdy wyślesz agenta na pole walki. Pola walki to pola planszy, na których widnieje ilustracja przedstawiająca pustynię i skrzyżowane miecze. Większość takich pól znajduje się na planecie Diuna, jedno w Gildii Kosmicznej („Liniowiec”) i dwa wśród Fremenów („Twardzi wojownicy” i „Filtraki”).



Kiedy wysyłasz agenta na pole walki, możesz wysłać żołnierzy na obszar konfliktu – rejon planszy między garnizonami. Możesz wysłać **jednego albo wszystkich** żołnierzy zrekrutowanych w bieżącej turze (zarówno z pola planszy, jak i zagranej karty) oraz **do dwóch** żołnierzy ze swojego garnizonu. Żołnierzy, których rekrutujesz, ale nie zdecydujesz się wysłać na obszar konfliktu, umieszczasz w swoim garnizonie.



## Bonusy za kontrolę

Niektóre karty konfliktu umożliwiają kontrolowanie jednego z trzech pól na Diunie: Arrakin, Kartagin lub Basenu Imperialnego. Jeśli wygrasz taki konflikt, weź ze swoich zasobów znacznik kontroli i połóż go na fladze pod odpowiednim polem planszy. (Rozstrzygnięcie konfliktów zostało opisane w punkcie „Faza 3: walka”).

Za każdym razem, gdy gracz (łącznie z tobą) wyśle agenta na kontrolowane przez siebie pole, otrzymujesz bonus – 1 solarisa za Arrakin lub Kartagin oraz 1 przyprawę za Basen Imperialny.

Kiedy zostaje odkryta karta konfliktu dotycząca obszaru, który już kontrolujesz, dostajesz bonus do obrony: możesz wysłać na obszar konfliktu jednego żołnierza ze swoich zasobów.



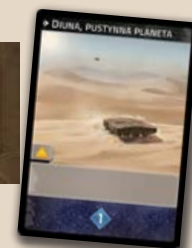
## Zbiór przyprawy

Na Arrakis znajdują się trzy pola z ikoną stwórcy, na których możesz zbierać przyprawę: Wielka Równina, Basen Hagga oraz Basen Imperialny. Po wysłaniu agenta na któreś z nich zbierasz podstawową podaną tam ilość przyprawy oraz całą zgromadzoną tam bonusową przyprawę. (Szczegóły znajdziesz w punkcie „Faza 4: stwórciele”).

Po wysłaniu agenta do Basenu Hagga bierzesz 2 przyprawy z banku i całą zgromadzoną przyprawę bonusową znajdującą się na tym polu.



Jan zagrywa kartę „Diuna, pustynna planeta” i wysyła agenta do Basenu Imperialnego. Zbiera przyprawę z tego pola. Zagrana karta nie ma żadnych dodatkowych efektów w turze agenta.



Basen Imperialny to pole walki. Jan nie zrekrutował żadnych żołnierzy – ani zagraną kartą, ani polem planszy, na które wysłał swojego agenta. Ma jednak 3 żołnierzy w garnizonie. Postanawia walczyć tak twardo, jak tylko może, i wysyła na obszar konfliktu 2 żołnierzy ze swojego garnizonu – maksymalną liczbę żołnierzy, jaką mu wolno.



Ania zagrywa „Duncana Idaho”, żeby wysłać swojego agenta do Kartagin. Leży tam znacznik kontroli Jana, dlatego dostaje on 1 solarisa z banku.

Z pola planszy Ania rekrutuje żołnierza i dobiera kartę intrygi. Za pomocą „Duncana Idaho” rekrutuje następnego żołnierza, płacąc za to 1 wodę. Dostrzegając możliwość odniesienia zwycięstwa nad Janem, wysyła tych żołnierzy na obszar konfliktu i dodaje do nich jednego z garnizonu (gdyby miała tam też drugiego żołnierza, jego również mogłaby wysłać).

Andrzej postanawia, że wykorzysta swoją turę, żeby zbudować siły, którymi będzie walczył w następnej rundzie. Zagrywa kartę „Akolitka Bene Gesserit”, żeby wysłać agenta na pole „Mobilizacja”. Musi zapłacić koszt pola – 4 solarisy. Dzięki „Akolitce Bene Gesserit” Andrzej dobiera kartę ze swojej talii. To nie jest pole walki, dlatego nie może wysłać żadnych żołnierzy na obszar konfliktu, umieszcza ich więc w swoim garnizonie.



# TURA GRACZA – TURA ODKRYWANIA

Kiedy gracz nie ma już agentów (albo postanawia ich nie wykorzystywać), przechodzi do tury odkrywania, na którą składają się następujące kroki: odkrywanie kart, rozpatrzenie efektów (i pozyskanie kart), ustalenie siły, sprzątanie.

## ODKRYCIE KART

Odkryj wszystkie karty pozostałe na ręku i połóż je odkryte przed sobą. Trzymaj je osobno od tych zagranych w turach agenta.

## ROZPATRZENIE EFEKTÓW I POZYSKANIE KART

Rozpatrujesz efekty z ramek odkrywania na wszystkich swoich odkrytych właśnie kartach (ale nie z tych, które zagrałeś w turach agenta). Możesz rozpatrywać je w dowolnej kolejności.


Możesz dodatkowo wykorzystać perswazję do pozyskania nowych kart do swojej talii w dowolnym momencie rozpatrywania efektów (przed, między lub po).



## USTALENIE SIŁY

Oblicz swoją całkowitą siłę do walki w tej rundzie.

Każdy żołnierz, jakiego masz **na obszarze konfliktu**, daje 2 punkty siły. Żołnierze w twoim garnizonie albo w zasobach się nie liczą.

 Każdy miecz na kartach odkrytych przez ciebie w tej turze odkrywania jest wart 1 punkt siły.

Aby dysponować jakąkolwiek siłą, musisz mieć co najmniej jednego żołnierza na obszarze konfliktu. Jeśli wycofasz swojego ostatniego żołnierza, twoja siła spada do 0 i nie da się jej podnieść w żaden sposób, również mieczami na odkrytych przez ciebie kartach.

Gdy obliczysz swoją całkowitą siłę, oznajmij ją swoim przeciwnikom i przesunij znacznik walki na odpowiednie miejsce toru walki. Jeśli twoja siła przekroczy 20, odwróć znacznik walki na stronę +20 i połóż go ponownie na początku toru.



## SPRZĄTANIE

Odłóż wszystkie wyłożone karty (z twoich tur agenta i odkrywania) na swój stos kart odrzuconych.

### Pozyskiwanie kart

**1** Nowe karty do swojej talii możesz pozyskać za pomocą zdobytej w turze odkrywania perswazji. Dostępne są: 5 kart z rządu Imperium i 2 karty z rezerwy: „Informator na Arrakis” i „Przyprawa musi płynąć”. (Kartę „Zagięcie przestrzeni” pozyskuje się za darmo na polu planszy o tej samej nazwie, co opisano na osobnej ulotce „Objaśnienia pół planszy”).

Koszt pozyskania karty znajduje się w jej prawym górnym rogu. Możesz pozyskać tyle kart, ile chcesz, pod warunkiem że masz wystarczająco dużo perswazji. Perswazję możesz zdobyć z wielu źródeł (karty i pola planszy). Możesz podzielić perswazję pochodzącą z jednego źródła, aby opłacić nią różne karty. Perswazji nie reprezentuje żaden fizyczny znacznik, bo nie można jej zaoszczędzić – cała niewykorzystana w tej turze przepada.

Kiedy pozyskasz kartę, połóż ją na swoim stosie kart odrzuconych (odkrytą, z prawej strony lidera). Nie możesz od razu jej użyć; potasujesz ją wraz z innymi odrzuconymi kartami, gdy skończy ci się talia.

W rządzie Imperium zawsze musi być 5 kart. Brakujące karty uzupełnia się natychmiast kartami z wierzchu talii Imperium. To oznacza, że po uzupełnieniu rządu Imperium możesz od razu pozyskać nowe karty (jeśli masz wystarczająco dużo perswazji).

*Jan, gdy zaczyna się jego tura, nie ma już agentów, dlatego przechodzi do tury odkrywania. Odkrywa 3 karty, które zostały mu na ręku. Są to „Szpieg Imperium”, „Ornitopter przemytniczy” i „Stilgar”.*

Jan rozpatruje efekt karty „Ornitopter przemytniczy”. Bierze z banku 1 przyprawę. Pozostałe karty dają mu perswazję i miecze.

*Jan ma w sumie 4 punkty perswazji. Używa 3, by pozyskać kartę „Podróż kosmiczna” z rządu Imperium, i kładzie ją na swoim stosie kart odrzuconych. Potem z talii Imperium dobiera nową kartę na jej miejsce. Chociaż Janowi został 1 punkt perswazji, nie jest dostępna żadna karta, która kosztowałaby tylko 1.*

*Jan ma 2 żołnierzy na obszarze konfliktu, co daje mu w sumie 4 punkty siły. Karty, które odkrył w tej turze, dają jeszcze 4 punkty: 1 miecz ze „Szpiega Imperium” i 3 miecze ze „Stilgara”. Jan umieszcza swój znacznik walki na polu „8” toru walki.*

*Wreszcie Jan zbiera wyłożone przed sobą karty i kładzie je na swoim stosie kart odrzuconych.*

*Teraz swoje tury rozgrywają Ania i Andrzej, którzy w pewnym momencie dotrą do swoich tur odkrywania. Jan tymczasem czeka aż do fazy walki.*



# X FAZA 3: WALKA

Podczas tej fazy rozstrzygana jest walka, jednak najpierw gracze mają możliwość zagrania kart intryg z walką.

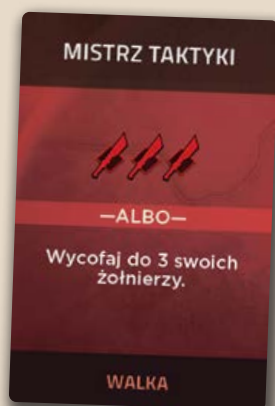
## KARTY INTRYG Z WALKĄ

Zaczynając od pierwszego gracza, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy gracz, który ma co najmniej jednego żołnierza na obszarze konfliktu, może zagrać dowolną liczbę kart intryg z walką albo spasować.

Nie musisz spasować tylko dlatego, że spasowałeś wcześniej. Walkę rozstrzyga się dopiero wtedy, gdy wszyscy **kolejno** spasują.

Jeśli jakaś karta zmienia liczbę żołnierzy, których gracz ma na obszarze konfliktu (albo w jakikolwiek inny sposób zmienia jego siłę), zmienia też odpowiednio położenie znacznika na torze walki. (Jeśli nie masz żołnierzy na obszarze konfliktu, twoja siła zawsze wynosi 0).

Kilka kart intryg z walką ma opis „Jeśli wygrasz konflikt”. Zagrywasz je dopiero wtedy, kiedy wygrasz konflikt (i zanim gra przejdzie do następnej fazy).



## ROZSTRZYgniĘCIE WALKI

Nagrody z karty konfliktu przypadają graczom w oparciu o ich siłę pokazaną na torze walki.

Gracz o największej sile wygrywa konflikt i zdobywa pierwszą nagrodę z karty konfliktu.

Drugi gracz pod względem siły zdobywa drugą nagrodę. W rozgrywce dla 4 graczy trzeci gracz pod względem siły otrzymuje trzecią nagrodę.

Gracz o sile 0 nie otrzymuje żadnej nagrody.

Na odwrocie okładki tej instrukcji znajdziesz opisy ikon umieszczonych na kartach konfliktu.

Po rozdaniu wszystkich nagród każdy gracz zabiera swoich żołnierzy z obszaru konfliktu i odkłada ich do swoich zasobów (**nie do swojego garnizonu**). Wszystkie znaczniki na torze walki cofa się do pola „0”.



### Remis

Kiedy gracze remisują na pierwszym miejscu, żaden z nich nie wygrywa konfliktu. Każdy z nich dostaje nagrodę za drugie miejsce (w rozgrywce dla 4 graczy pozostałych dwóch nadal walczy o trzecią nagrodę).

Kiedy gracze remisują na drugim miejscu, każdy dostaje trzecią nagrodę.

Gracze remisujący na trzecim miejscu nie dostają niczego.

*Przed rozstrzygnięciem walki gracze przystępują do zagrywania kart intryg. Jan ma 8 punktów siły, Anka 6, a Andrzej 0. Jan ma znacznik pierwszego gracza, ale ma większą siłę niż Anka, więc na razie pasuje.*

*Anka jest następna i zagrywa kartę „Zasadzka”. Daje jej to 4 dodatkowe punkty siły. Przesuwa swój wskaźnik walki na 10.*

*Andrzej jest następny w kolejności, ale nie ma żadnych żołnierzy na obszarze konfliktu. Jego siła wynosi 0 i nie może wziąć udziału w walce.*

*Znowu przychodzi kolej na Jana. Chociaż wcześniej w tej fazie spasował, teraz może zdecydować się na zagranie karty intrygi. Jednak nie ma żadnej karty intrygi z walką, więc ponownie pasuje.*

*Anka, zadowolona ze swojego zwycięstwa, pasuje.*

*Anka, mając 10 punktów siły, wygrywa konflikt. Nagroda za wygraną konfliktu „Oblężenie Arrakin” to 1 punkt zwycięstwa i kontrola nad Arrakin. Anka przesuwa swój znacznik punktów o jedno pole na torze punktów i kładzie jeden ze swoich znaczników kontroli na fladze pod polem „Arrakin” na planszy.*

*Jan zdobywa drugą nagrodę i bierze z banku 4 solarisy.*

*Andrzej niczego nie zyskuje w konflikcie. Ma 0 punktów siły, a w rozgrywce, w której bierze udział 3 graczy, i tak nie jest dostępna trzecia nagroda.*



## FAZA 4: STWORZYCIELE

Podczas tej fazy na niektórych polach planszy gromadzi się przyprawa. Sprawdź pola planszy oznaczone ikoną stwórcy: „Wielką Równinę”, „Basen Hagga” oraz „Basen Imperialny”. Jeśli na którymś z tych pól nie ma agenta, połóż tam 1 przyprawę z banku (w miejscu przeznaczonym na bonusową przyprawę). Dokłada się ją do leżących już tam bonusowych przypraw z poprzednich rund.

*W „Basenie Imperialnym” znajduje się agent zagrany przez Jana. Na „Wielkiej Równinie” i „Basenie Hagga” nie ma za to żadnych agentów, dlatego na każde z tych dwóch pól kładzie się po 1 bonusowej przyprawie. Na „Wielkiej Równinie” leży już 1 bonusowa przyprawa pozostała z poprzedniej rundy, czyli są tam już teraz 2 bonusowe przyprawy.*



## FAZA 5: PRZYWOŁANIE

Jeśli któryś gracz ma 10 albo więcej punktów zwycięstwa na **torze punktów** lub jeśli skończą się karty w talii konfliktu, następuje koniec gry.

W przeciwnym wypadku należy przygotować następną rundę:

- Mentat wraca na swoje pole w Landsraadzie (jeśli go jeszcze tam nie ma).
- Agenci wracają do swoich liderów.
- Pierwszy gracz przekazuje swój znacznik następnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a potem zaczyna się nowa runda (od fazy 1).

*Nikt nie uzyskał 10 punktów zwycięstwa, dlatego mentat i agenci wracają na odpowiednie miejsca, a znacznik pierwszego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara przechodzi do Anki. Zaczyna się nowa runda, od fazy 1.*

### KONIEC GRY

Najpierw zagrajcie i rozpatrzcie wszystkie posiadane karty intryg z końcem gry. Zwycięzcą zostaje ten, kto ma najwięcej punktów zwycięstwa.

W razie remisu rozstrzygają kolejno: zgromadzona przyprawa, solarisy, woda, żołnierze w garnizonach.

## OBJAŚNIENIA

**Baron Vladimir Harkonnen** — Chcąc użyć zdolności „Mistrzowski ruch”, wybierz 2 z 4 znaczników barona Harkonnena i połóż je na swoim liderze zakrytą stroną frakcji. (Pozostałe dwa odłóż do pudełka, nie pokazując ich przeciwnikom). We wskazanym momencie odkryj swoje wybory, by zdobyć nagrodę.

**Głos** — Użyj jednego z dostępnych ci znaczników kontroli, by oznaczyć wybrane pole planszy, a potem usuń go podczas swojej następnej tury. („Głos” tylko powstrzymuje przeciwników przed wysłaniem agentów na to pole planszy na czas jednej kolejki).

„Głos” powstrzymuje także „Kwisatz Haderach” przed wysłaniem agenta na oznaczone pole planszy.

**Kwisatz Haderach** — Możesz zagrać tę kartę, by odbyć turę agenta, nawet jeśli w zasobach nie pozostał ci już żaden agent, bo umożliwia wysłanie agenta, który już jest na planszy. Możesz wysłać agenta na pole, na którym dopiero co był.

Jeśli jakiegoś pola planszy można użyć tylko raz na grę („Wysoka Rada”, „Mistrz miecza”), nie możesz użyć karty „Kwisatz Haderach” do ponownego wysłania tam agenta. Nie możesz przewyciężyć „Głosu” i posłać agenta na zablokowane przez niego pole.

Jeśli przesuwasz agenta z pola z ikoną stwórcy i to pole pozostanie puste aż do fazy 4, to na nim również gromadzi się bonusowa przyprawa.

**Letarg bindu** — Musisz zagrać tę intrygę na początku swojej tury agenta, zanim zrobisz cokolwiek innego. Dobierz kartę, a następnie zdecyduj, czy chcesz kończyć swoją turę.

**Paul Atryda / Wykrywacz trucizny** — Nie możesz obejrzeć karty z wierzchu swojej talii, jeśli nie ma w niej kart. (Nie możesz przetasować swojego stosu kart odrzuconych i utworzyć nowej talii, dopóki nie będziesz musiał dobrać jakiejś karty).

**Próba człowieczeństwa** — Przeciwnicy dokonują wyboru w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od twojej lewej. Każdy przeciwnik musi wybrać coś, co może zrobić; nie można odrzucić kart, jeśli ma się pustą rękę, albo utracić wysłanego żołnierza, jeśli żadnego się nie ma w obszarze konfliktu. Przeciwnik, który postanowi odrzucić kartę, sam wybiera, którą odrzuci.

**Wykalkulowany nabór** — Ta intryga może zabrać mentata tylko z jego startowej pozycji w Landsraadzie.

**Żądanie szacunku** — Jeśli wygrasz konflikt, którego nagrodą jest przyprawa, możesz ją od razu wykorzystać do opłacenia tej intrygi. (Możesz także zagrać „Owoce zwycięstwa”, by uzyskać przyprawę do opłacenia „Żądania szacunku”).

# WSKAZÓWKI



Woda jest na Diunie dobrem rzadkim i cennym, zarazem niezbędnym do zbierania wartościowej przyprawy. Jeśli znajdziesz się w potrzebie, zwróć się do Fremenów.

Przyprawa to uniwersalna substancja, która ma wiele zastosowań. Nic dziwnego, że każda jej nadwyżka zawsze znajdzie nabywcę. Kompania KHOAM albo Imperator z chęcią wezmą ją od ciebie w zamian za solarisy. Gildia Kosmiczna obraca tylko bardzo dużymi ilościami przyprawy, ale jeśli zaspokoisz jej potrzeby, to jej liniowce zapewnią transport twoich żołnierzy na Diunę.

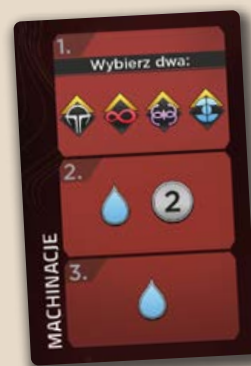


Solaris to waluta Imperium, która naoliwia tryby Rady Landsraadu. Niezależnie od tego, czy poszukujesz wsparcia w postaci mistrza miecza albo miejsca w Wysokiej Radzie, czy też po prostu potrzebujesz natychmiastowej pomocy w postaci dodatkowych żołnierzy albo mentata, nie zwracaj się o to z pustymi rękami.

Pamiętaj, że przy pozyskiwaniu kart do swojej talii płacisz również za dostęp do różnych frakcji. Uważaj, żeby nie pozbawić się możliwości wysyłania agentów na kluczowe pola planszy.



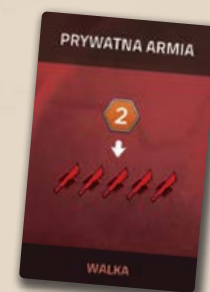
Każda z frakcji ma na planszy jedno pole z kosztem, a drugie darmowe. Darmowe pola wciąż zwiększają twój wpływ we frakcji, dostarczając jednocześnie zasobów potrzebnych do opłacenia innych pól.



Do wygrywania konfliktów najważniejsza jest pozycja. Im dłużej możesz czekać z wysłaniem swoich żołnierzy, tym większą masz wiedzę, a kiedy już to zrobisz, twoi przeciwnicy będą mieli mniej możliwości, by zareagować.

Czasem drugie miejsce w konflikcie uzyskane niższym kosztem może się bardziej opłacać niż drogo okupione zwycięstwo.

Dzięki kartom intryg nigdy nie możesz być pewien tego, jak rozwinie się konflikt.



Zawarcie sojuszu z którąś frakcją może bardzo ci się przydać na twojej drodze ku zwycięstwu. Bacznie przyglądaj się innym graczom, którzy starają się ciebie prześcignąć, i nie przegap okazji, żebyś to ty ich wyprzedził!

Tajemnicze Bene Gesserit to dobre źródło kart intryg, które pozwalają zaskoczyć przeciwnika. Bene Gesserit mają także zdolność niszczenia, dzięki której pozbędziesz się słabszych kart ze swojej talii, zwiększając częstotliwość dobierania lepszych kart.



Sprawdź najczęściej zadawane pytania dotyczące zasad (FAQ) i wyjaśnienia na stronie:  
<http://www.duneimperium.com/FAQ>

W razie braków elementów lub pytań do zasad prosimy o kontakt:  
[info@luckyduckgames.com](mailto:info@luckyduckgames.com)

# TWÓRCY GRY

## DIRE WOLF DIGITAL

### Autor gry

Paul Dennen

### Producent wykonawczy

Scott Martins

### Opracowanie graficzne

Clay Brooks, Brett Nienburg, Nate Storm

### Ilustracje na kartach

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

### Produkcja

Evan Lorentz

### Opracowanie gry

Justin Cohen, Paul Dennen

### Dodatkowe opracowanie gry

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

## GALE FORCE 9

### Producent i menedżer marki

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

### Koproducent

John-Paul Brisigotti

## POLSKA EDYCJA

### Tłumaczenie

Maciej Nowak-Kreyer

### Korekta

Marta Kania

### Konsultant merytoryczny

Sławomir Folkman

### Redakcja

Patryk Blok

### Wydawca

Michał Herman

### DTP instrukcji:

Przemysław Kasztelaniec

### Koordinacja produkcji:

Przemysław Dołęgowski

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

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

Briana Herberta, Kevina J. Andersona, Byrona Merritta i Herbert Properties, LLC.

Naszych partnerów w Legendary Entertainment. Całej niesamowitej ekipy Dire Wolf Digital oraz naszych przyjaciół i rodzin, którzy pomogli przy testowaniu „Diuny: Imperium”.



[www.direwolfdigital.com](http://www.direwolfdigital.com)

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

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



Plac Nowy 3/44, 31-056 Kraków

[luckyduckgames.com](http://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. All rights reserved.

# OBJAŚNIENIA IKON I DODATKOWE POJĘCIA



**Agent** — Możesz zdobyć swojego trzeciego agenta na polu „Mistrz miecza” (to ten agent, którego podczas przygotowań do gry położyłeś obok planszy), a potem używać go przez resztę rozgrywki.



**Dobierz kartę** ze swojej talii. Jeśli nie masz kart w swojej talii, przetasuj stos kart odrzuconych, aby utworzyć w ten sposób nową talię, a potem kontynuuj dobieranie.



**Dobierz kartę intrygi** z talii intryg. Dopóki jej nie zagrasz, trzymaj ją zakrytą.



**Efekt pozyskania karty** — Na niektórych kartach pod ich kosztem znajduje się ikona z jednorazową nagrodą, którą otrzymasz od razu po kupieniu karty (a nie później, kiedy zagrywasz ją z ręki).

**Fremeńska więź** — Możesz rozpatrzyć ten efekt, jeśli masz wyłożoną co najmniej jedną inną kartę Fremenów. Dwie karty „Fremeńska więź” mogą się wzajemnie aktywować niezależnie od tego, w jakiej kolejności zostaną zagrane. (Patrz: „Wyłożone karty”).

**Garnizony** — 4 okrągłe pola na planszy, w których umieszcza się zrekrutowanych żołnierzy. Każdy gracz ma przydzielony swój garnizon – ten, który znajduje się bliżej niego.



**Kontrola** — Jeśli zdobytą nagrodą w konflikcie jest kontrola pola planszy („Arrakin”, „Kartagin” albo „Basenu Imperialnego”), połóż swój znacznik kontroli na fladze pod tym polem (zastępując nim ewentualny znacznik przeciwnika). Jeśli zostanie odkryta karta **konfliktu** dotycząca pola, które już kontrolujesz, możesz wysłać na obszar konfliktu jednego żołnierza z własnych zasobów.



**Kradzież intrygi** — Każdy przeciwnik, który ma 4 lub więcej kart intryg, musi oddać ci jedną z nich (losową).



**Mentat** — Weź mentata i umieść go na swoim liderze. Możesz użyć go jako jednego ze swoich agentów w turze agenta. Możesz wziąć mentata tylko z jego pola na planszy, nie od innego gracza (chyba, że otrzymasz go jako nagrodę w konflikcie, wtedy zabierz go z dowolnego miejsca i zatrzymaj na następną rundę).



**Miecz** — Każdy miecz dodaje 1 punkt do twojej siły podczas konfliktu.

**Obszar konfliktu** — Rejon planszy między garnizonami, oznaczony dwoma skrzyżowanymi mieczami.



**Płacenie kosztu** — Strzałka pokazuje koszt (na lewo od strzałki albo nad nią) oraz efekt (na prawo od strzałki albo pod nią). Nie można rozpatrzyć efektu bez opłacenia kosztu. Nie ma obowiązku płacenia kosztu karty.



**Perswazja** — Otrzymujesz perswazję głównie z kart w turze odkrywania. Korzystasz z niej do pozyskiwania kart Imperium albo rezerwy, płacąc koszt pokazany w prawym górnym rogu karty.



**Pozyskaj kartę „Zagięcie przestrzeni”** z rezerwy.

**Przywołanie** — Kiedy przywołujesz jednego ze swoich agentów, odkładasz go z powrotem na swojego lidera. Możesz użyć go ponownie w trakcie następnej tury agenta w tej samej rundzie.



**Punkty zwycięstwa** — Kiedy zdobywasz punkt zwycięstwa, przesuwasz swój znacznik punktów o jedno pole w górę toru punktów. Kiedy tracisz punkt zwycięstwa, przesuwasz swój znacznik o jedno pole w dół toru punktów.



**Sygnet** — Kiedy zagrywasz swoją kartę „Sygnet” podczas tury agenta, możesz użyć zdolności swojego lidera oznaczoną ikoną sygnetu.

**Sojusz** — Niektóre efekty możesz rozpatrzyć tylko wtedy, gdy masz sojusz z daną frakcją (posiadasz znacznik sojuszu). Na przykładzie sojusz z Gildią Kosmiczną.



**Stworzyciel** — W fazie 4 dokłada się do każdego z trzech pól z ikoną stworzyciela po 1 bonusowej przyprawie, pod warunkiem że nie ma na nim żadnego agenta. Jeśli wysyłasz agenta na jedno z tych pól, możesz także zebrać całą zgromadzoną tam bonusową przyprawę.

**Wyłożone karty** — Karty, które zagrałeś w turze agenta i odkryłeś podczas swojej tury odkrywania, pozostają odkryte i wyłożone tak długo, aż nie sprzątniesz ich na końcu swojej tury odkrywania (chyba że wcześniej zostaną zniszczone).

**Wpływ** — Niektóre efekty możesz rozpatrzyć tylko wtedy, gdy masz wymaganą liczbę punktów wpływu w danej frakcji. (Tutaj 2 albo więcej punktów wpływu u Fremenów).



2 pkt wpływu:



**Zdobywasz wpływ** w pokazanej frakcji: Imperator, Gildia Kosmiczna, Bene Gesserit, Fremen.



**Zdobywasz jeden, zdobywasz dwa, tracisz jeden punkt wpływu.** Wybierz jedną z czterech frakcji. (Kiedy zdobywasz dwa punkty wpływu, nie możesz ich podzielić na dwie różne frakcje).



**Zasoby: solarisy, przyprawa, woda** — Kiedy zdobywasz zasób albo nim płacisz, zabierasz go z banku lub do niego odkładasz. (W przypadku solarisów i przyprawy zdobywasz lub płacisz pokazaną na ikonie ilość).



**Zniszcz kartę** z ręki, stosu kart odrzuconych albo wyłożoną. Odłóż ją z powrotem do pudełka; nie będzie używana przez resztę gry. (Karty rezerwy wracają na swój stos w rezerwie). Zniszczenie jest opcjonalne, chyba że płaci się nim jakiś koszt albo jeśli sama karta wymaga swojego zniszczenia.



**Żołnierz** — **Rekrutuj** jednego żołnierza. Zabierz go ze swoich zasobów i umieść w swoim garnizonie na planszy. (Jeśli rekrutowałeś żołnierza, wysyłając agenta na pole walki, możesz od razu wysłać go na obszar konfliktu).

Jeśli **tracisz** żołnierza — zwracasz go do swoich zasobów (nie do garnizonu).

Jeśli **wycofujesz** żołnierza — zabierasz go z obszaru konfliktu z powrotem do garnizonu.

Jeśli **wysyłasz** żołnierza na obszar konfliktu — umieść go na obszarze planszy między garnizonami.



## OBJAŚNIENIA PÓL PLANSZY

Poniżej opisano w kolejności alfabetycznej każde pole planszy.

Pola walki są specjalnie oznaczone. Na planszy są to pola z wizerunkiem pustyni i ikoną skrzyżowanych mieczy. Kiedy wysyłasz agenta na pole walki, możesz wysłać na obszar konfliktu dowolną liczbę żołnierzy, których zrekrutowałeś w tej turze (także tych zrekrutowanych za pomocą zagranej karty). Dodatkowo możesz wysłać na obszar konfliktu do dwóch żołnierzy ze swojego garnizonu.



### Arrakin

Ikona agenta: Miasto  
Pole walki  
Rekrutujesz żołnierza i dobierasz kartę.  
Ten, kto kontroluje Arrakin, zdobywa 1 solaris.



### Basen Hagga

Ikona agenta: Handel przyprawą  
Pole walki  
Koszt: 1 woda  
Zdobywasz 2 przyprawy oraz całą bonusową przyprawę zgromadzoną tutaj na ikonie stwórcy.



### Basen Imperialny

Ikona agenta: Handel przyprawą  
Pole walki  
Zdobywasz 1 przyprawę oraz całą bonusową przyprawę zgromadzoną tutaj na ikonie stwórcy.  
Ten, kto kontroluje Basen Imperialny, zdobywa 1 przyprawę.



### Filtraki

Ikona agenta: Fremeni  
Pole walki  
Zdobywasz 1 punkt wpływu u Fremenów.  
Zdobywasz 1 wodę.



### Kartagin

Ikona agenta: Miasto  
Pole walki  
Rekrutujesz 1 żołnierza i dobierasz kartę intrygi.  
Ten, kto kontroluje Kartagin, zdobywa 1 solaris.



### Konspiracja

Ikona agenta: Imperator  
Koszt: 4 przyprawy  
Zdobywasz 1 punkt wpływu u Imperatora.  
Zdobywasz 5 solarisów, rekrutujesz 2 żołnierzy i dobierasz kartę intrygi.



### Liniowiec

Ikona agenta: Gildia Kosmiczna  
Pole walki  
Koszt: 6 przypraw  
Zdobywasz 1 punkt wpływu w Gildii Kosmicznej.  
Rekrutujesz 5 żołnierzy i zdobywasz 2 wody.



### Majątek

Ikona agenta: Imperator  
Zdobywasz 1 punkt wpływu u Imperatora.  
Zdobywasz 2 solarisy.



### Mentat

Ikona agenta: Landsraad  
Koszt: 2 solarisy  
Dobierasz kartę. Jeśli jest tutaj mentat, weź go i połóż na swoim liderze; podczas tej rundy możesz użyć go jako jednego ze swoich agentów w turze agenta. Odłóż go na miejsce podczas fazy 5: przywołania.



### Mistrz miecza

Ikona agenta: Landsraad  
Koszt: 8 solarisów  
Możesz tutaj wysłać agenta tylko raz na grę. Zyskujesz swojego mistrza miecza (czyli trzeciego agenta, którego podczas przygotowań do gry umieściłeś obok planszy). Umieść go na swoim liderze. Przez resztę gry (łącznie z tą rundą) masz trzech agentów.



### Mobilizacja

Ikona agenta: Landsraad  
Koszt: 4 solarisy  
Rekrutujesz 4 żołnierzy.



### Sala Przemówień

Ikona agenta: Landsraad  
Rekrutujesz 1 żołnierza.  
Podczas swojej tury odkrywania masz o 1 punkt perswazji więcej.



### Sekrety

Ikona agenta: Bene Gesserit  
Zdobywasz 1 punkt wpływu u Bene Gesserit.  
Dobierz kartę intrygi. Każdy przeciwnik, który ma 4 lub więcej kart intryg, musi oddać ci jedną z nich (wybraną losowo).



### Selektywny dobór

Ikona agenta: Bene Gesserit  
Koszt: 2 przyprawy  
Zdobywasz 1 punkt wpływu u Bene Gesserit.  
Niszczysz kartę, by dobrać 2 karty.



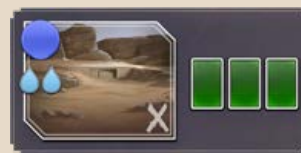
### Sicz Tabr

Ikona agenta: Miasto  
Pole walki  
Wymagania: Musisz mieć co najmniej 2 lub więcej punktów wpływu u Fremenów.  
Rekrutujesz 1 żołnierza i zdobywasz 1 wodę.



### Sprzedaj melanż

Ikona agenta: Handel przyprawą  
Koszt: od 2 do 5 przypraw  
Kwota w solarisach zależy od zapłaconego kosztu. W jednej turze możesz dokonać tylko jednej transakcji.



### Stacja badawcza

Ikona agenta: Miasto  
Pole walki  
Koszt: 2 wody  
Dobierasz 3 karty.



### Twardzi wojownicy

Ikona agenta: Fremen  
Pole walki  
Koszt: 1 woda  
Zdobywasz 1 punkt wpływu u Fremenów.  
Rekrutujesz 2 żołnierzy.



### Wielka Równina

Ikona agenta: Handel przyprawą  
Pole walki  
Koszt: 2 wody  
Zdobywasz 3 przyprawy oraz całą bonusową przyprawę zgromadzoną tutaj na ikonie stwórcy.



### Wysoka Rada

Ikona agenta: Landsraad  
Koszt: 5 solarisów

Możesz wysłać tutaj agenta tylko raz na grę. Połóż swój znacznik członka Rady (dysk) na wolnym miejscu w Radzie (po prawej stronie od głównego pola). Przez resztę gry podczas każdej tury odkrywania masz o 2 punkty perswazji więcej.



### Zabezpiecz kontrakt

Ikona agenta: Handel przyprawą  
Zdobywasz 3 solarisy.



### Zagięcie przestrzeni

Ikona agenta: Gildia Kosmiczna  
Zdobywasz 1 punkt wpływu w Gidli Kosmicznej. Pozyskujesz kartę „Zagięcie przestrzeni” z rezerwy.

# DIUNA IMPERIUM

## KARTY RODU HAGALÓW – GRA SOLO I DLA DWÓCH GRACZY

Karty rodu Hagalów są używane do kontrolowania sztucznych przeciwników (nazywanych dalej „rywalami”). Przeciwstawiają się oni prawdziwym graczom podczas rozgrywki dla jednego i dwóch graczy. Są to przeciwnicy, którzy wysyłają agentów, zajmują pola planszy i przeszkadzają w konfliktach, rekrutując i wysyłając żołnierzy.

Na rywali działają te same karty i pola planszy co na przeciwników (lub graczy), jeśli posiadają oni stosowne zasoby.

Chcesz wzbogacić swoje doświadczenia z grą „Diuna: Imperium”? Ściągnij na swój komputer, tablet albo smartfona aplikację towarzyszącą „Dune: Imperium” od Dire Wolf Game Room.

### AGENCI

Podczas fazy 2: tury graczy rywal rozgrywa **tylko** tury agenta.

W turze agenta rywala odkrywasz kartę z wierzchu talii rodu Hagalów. Karta wskazuje, na jakie pole planszy trzeba wysłać agenta rywala. Jeśli to pole jest zajęte, zignoruj kartę i kontynuuj odkrywanie kart, dopóki nie odkryjesz karty umożliwiającej wysłanie agenta na wolne pole.

Jeśli talia rodu Hagalów się wyczerpie (albo jeśli została odkryta karta „Przetasuj”), natychmiast przetasuj karty rodu Hagalów, żeby utworzyć nową talię.

Kiedy jakiś rywal wysłał agenta na pole planszy, zignoruj wszystkie normalne koszty i efekty tego pola. Zamiast tego rozpatrz tylko efekty pokazane na odkrytej karcie.



Rywal przesuwając swoją kostkę do góry na wskazanym torze wpływu. Nie otrzymuje on żadnych bonusów z toru wpływu, ale zawiera sojusz z frakcją, jeśli ma taką możliwość.



Rywal używa zdolności „Sygnet” swojego lidera (tylko w grze solo).



Rywal rekrutuje po jednym żołnierzu ze swoich zasobów za każdą taką ikonę. Jeśli na odkrytej karcie jest pole walki, wysła on zrekrutowanych żołnierzy od razu na obszar konfliktu. W innym wypadku umieszcza ich w garnizonie.

Za każdym razem, kiedy rywal wysłał agenta na pole walki, wysła także na obszar konfliktu do dwóch żołnierzy ze swojego garnizonu (jeśli są dostępni). Robi tak nawet wtedy, gdy karta jako taka nie rekrutuje żołnierzy (na przykład karta „Zbiór przyprawy”).

### Karty „Zbiór przyprawy”

Jeśli karta wyśle agenta rywala na pole zbierania przyprawy, zdejmij z tego pola całą bonusową przyprawę. (W grze dla dwóch graczy odłóż ją do banku. W grze solo trafia ona do zasobów rywala).



### WALKA

Kiedy zaczyna się faza 3: walka, każdy rywal, który ma co najmniej jednego żołnierza na obszarze konfliktu, dostaje bonus do walki. Zgodnie z kolejnością tur odkrywaj po 1 karcie z wierzchu talii rodu Hagalów dla każdego rywala. (Jeśli odkryjesz kartę „Przetasowanie”, zastosuj się do opisu, przetasuj talię i odkrywaj kolejną kartę). Ignoruj wszystko, co znajduje się na odkrytej karcie, z wyjątkiem ikony mieczy na dole. Przesuń znacznik walki rywala na torze walki o tyle, ile zostało odkrytych mieczy. Gracze mogą potem, przed rozstrzygnięciem walki, zagrać karty intryg z walką.

## GRA DLA DWÓCH GRACZY

W grze dwuosobowej stroną trzecią i rywalem jest ród Hagalów, który rywalizuje z tobą oraz twoim przeciwnikiem, pełniąc rolę czynnika przeszkadzającego. Stosuje się wobec niego specjalne zasady. Rywal nie gromadzi zasobów, nie buduje talii, nie dostaje nagród ani punktów zwycięstwa. Używa jednak kart rodu Hagalów w opisany wyżej sposób, wysyłając agentów na pola planszy i biorąc udział w konfliktach poprzez rekrutację i wysyłanie żołnierzy.

### PRZYGOTOWANIE

Wybierz kolor dla rodu Hagalów. Połóż po jednej z jego kostek na dole torów wpływu czterech frakcji. Resztę kostek odłóż do jego zasobów. **Ród Hagalów zaczyna bez żołnierzy w garnizonie.**

Usuń z talii rodu Hagalów trzy karty Arrakin oznaczone „IG” w prawym górnym rogu. Przetasuj pozostałe karty i umieść je, a także trzech agentów rodu Hagalów nieopodal jego zasobów.

### PRZEBIEG GRY

Ród Hagalów wykonuje każdą swoją turę zaraz po turze agenta pierwszego gracza, aż do wyczerpania swoich agentów. Liczba tur rodu Hagalów podczas każdej rundy będzie więc różna (w zależności od liczby tur pierwszego gracza). Na przykład, jeśli jeden z graczy ma mistrza miecza, a drugi nie, to w jednej rundzie mogą być to trzy tury, a w następnej dwie.

Turę rodu Hagalów rozgrywa się tak, jak opisano wyżej w rozdziale „Agenci”.

Ród Hagalów nie otrzymuje nagród z konfliktów, dlatego nigdy nie może objąć kontroli nad jakimś polem planszy. Jeśli jednak wygra konflikt o pole planszy, które ma pod swoją kontrolą jakiś inny gracz, znacznik kontroli tego gracza zostaje usunięty.

# GRA SOLO

W grze dla jednego gracza stawiasz czoła **dwóm** rywalom, którzy mają specjalne zasady gry. Żaden z nich nie buduje talii, mają jednak inne potężne przewagi i takie same cele jak ty: zyskanie przychylności najpotężniejszych frakcji Imperium i kontrolę handlu przyprawą na Arrakis! Jeśli któryś z nich uzyska 10 lub więcej punktów zwycięstwa, zainicjuje to koniec gry, podczas którego będą mogli cię pokonać!

## PRZYGOTOWANIE GRY

Wybierz poziom trudności z tabeli po prawej stronie.

Wybierz dwóch liderów, po jednym dla każdego rywala. W trakcie gry rywale będą korzystać tylko ze zdolności „Sygnet” swoich liderów, ignorując zdolność umieszczoną z lewej strony. Rywale nie mogą grać Paulem Atrydą ani Heleną Richese. (Do pierwszych rozgrywek dla jednego gracza polecamy earla Memnona Thorvalda i Glossu „Bestię” Rabbana).

Wybierz kolor dla każdego z rywali. Połóż po jednej z ich kostek pod torami wpływu w czterech frakcjach. Umieść w ich garnizonach tylu żołnierzy, ile wynika z wybranego poziomu trudności, resztę odłóż do ich zasobów. Umieść po dwóch agentów w ich zasobach i umieść mistrzów miecza (trzech agentów) obu rywali w talii konfliktu, kładąc na każdym z nich dokładnie tyle kart, ile wynika z wybranego przez ciebie poziomu trudności.

Z talii rodu Hagalów usuń wszystkie karty oznaczone „2G” w prawym górnym rogu (kartę „Przetasowanie” i trzy karty „Arrakin”). Przetasuj pozostałe karty i połóż talię obok swoich rywali.

Jeśli tego wymaga wybrany przez ciebie poziom trudności, umieść na polu mentata znacznik 5 solarisów. To znaczy, że to pole będzie kosztowało 5 solarisów zamiast 2.

Ty i twoi rywale zaczynacie z 1 znacznikiem wody oraz dodatkowymi zasobami, wynikającymi z wybranego poziomu trudności.

Rywal z twojej lewej strony dostaje znacznik pierwszego gracza.

## Poziom trudności

Zmiany w przygotowaniu gry związane z poziomem trudności:

	Najemnik (Nowicjusz)	Sardaukar (Weteran)	Mentat (Ekspert)
Twoje dodatkowe zasoby na początku gry	1 solaris 1 przyprawa	—	—
Znacznik 5 solarisów na polu mentata	Nie	Tak	Tak
Początkowa liczba żołnierzy w garnizonach rywali	—	3	3
Karty konfliktu nad mistrzami mieczy rywali	5	4	3
Dodatkowe zasoby rywali na początku gry	—	1 karta intrygi	1 karta intrygi

**Kwisatz Haderach** (Ekspert+):

Dodatkowo nie możesz posiadać mistrza miecza.

## TURY RYWALI

W trakcie fazy 2: tury graczy każdy z twoich rywali w swojej kolejce rozgrywa tury agenta tak długo, jak w swoich zasobach ma jakiegoś agenta (zgodnie z zasadami opisanymi na początku tej instrukcji).

Kiedy rywal używa karty „Zbiór przyprawy” do tego, żeby wysłać jakiegoś agenta na pole planszy, zdobywa całą zgromadzoną tam przyprawę (podstawową i bonusową). Wszystkie zgromadzone dobra umieść w zasobach rywali.

## WALKA

Jeśli w konflikcie rywale zajmą pierwsze lub drugie miejsce, zdobywają nagrodę niezależnie od tego, co nią jest:

Zdobywają punkty zwycięstwa i wpływ we frakcjach.

Zdobywają solarisy, przyprawę, wodę oraz karty intryg. Trzymaj je w zasobach rywali (aby wymienić je na punkty zwycięstwa, jak opisano niżej).

Zdobywają kontrolę nad polami planszy, umieszczając znacznik kontroli na fladze pod polem. Podczas przyszłych tur dostają bonus wynikający z kontroli niezależnie od tego, czy ty albo inny rywal wysłał tam agenta. Dostają także bonus do obrony w postaci jednego żołnierza, jeśli potem zostanie odkryty konflikt o to pole planszy.

Zdobywają mentata i używają go jako agenta podczas następnej rundy.

### Wymiana zasobów

Kiedy rywal zgromadzi pokazane tutaj zasoby, wymienia je na punkt zwycięstwa.



## DODATKOWE ZASADY DLA RYWALI

**Mistrzowie miecza** — Kiedy odkrywasz kartę konfliktu leżącą bezpośrednio nad mistrzami miecza rywali, każdy z twoich rywali natychmiast dostaje swojego trzeciego agenta; będą go używać w bieżącej rundzie i przez resztę gry.

**Wybory** — Zawsze, kiedy rywal ma wybór związany ze zdobywaniem wpływu, wybiera tę frakcję, w której ma go najmniej. W razie remisu (albo kiedy dzieje się wybór niezwiązany z wpływem) decydujesz za rywala.

**„Monopol na rynku”** — Przy tej karcie intrygi traktuj każdego rywala tak, jak gdyby miał dwie karty „Przyprawa musi płynąć”. (Sam będziesz potrzebował trzech, by dostać 2 punkty zwycięstwa).

**Wysyłanie żołnierzy (poziom „Ekspert”)** — Kiedy grasz na poziomie trudności „Ekspert”, twoi rywale są bardziej wybiórczy, jeśli chodzi o wysyłanie żołnierzy na obszar konfliktu. Podczas walki związanej z kartą „Konflikt I” albo „Konflikt II” rywal nie wyśle żołnierzy, jeśli już ma przewagę dwóch lub więcej żołnierzy (zamiast tego zachowuje ich w garnizonie). Przy karcie „Konflikt III” rywal wróci do wysyłania maksymalnej możliwej liczby żołnierzy.