

DIUNA

IMPERIUM

POWSTANIE

Arrakis. Diuna. Pustynna planeta. Jedyne źródło najcenniejszej we wszechświecie substancji, przyprawy zwanej melanżem. Po zdradzeniu rodu Atrydów Imperator Szaddam Corrino IV oddał raz jeszcze kontrolę nad planetą Harkonnenom.

Jednak tajemniczy wojownik zwany Muad'Dibem został przywódcą Fremenów, zagrażając planom Imperatora i jego sojuszników. Konflikt na planecie osiągnął punkt krytyczny, co nie uszło uwadze innych frakcji. Krwawe porachunki między wysokimi rodami przerodziły się w coś znacznie większego. Od zwykłych przemytników, poprzez siostry Bene Gesserit, aż do samego Imperatora – każdy ma do odegrania ważną rolę w konflikcie, który zaważy na losach planety. Jedno się jednak nigdy nie zmienia:

Kto kontroluje przyprawę, kontroluje wszechświat...



POPRAZ IMPERIUM

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

Ważne: W grze dostępnych jest wielu liderów z niektórych 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?”.

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.



Szaddam IV z rodu Corrinów to bezwzględny **Imperator** Znanego Wszechświata.

Współdziałanie z nim zaowocuje powiększeniem się skarbcza oraz wsparciem w postaci elitarnych żołnierzy – sardaukarów.



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.



Konsorcjum Honnete Ober Advancer Mercantiles (w skrócie **KHOAM**) to gigantyczna organizacja handlowa obejmująca całe Imperium. Wypełnianie kontraktów zapewni solarisy, główną walutę Imperium, a sprzedaż przyprawy jeszcze bardziej zapełni kufry i zacieśni polityczne układy.



Gildia Kosmiczna ma monopol na podróże kosmiczne poprzez zagięcia przestrzeni.

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



Intrygi i machinacje sióstr **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. Możesz spróbować się z nimi zaprzyjaźnić, by skorzystać z potęgi pustyni i zdolności jeźdźców piasku.



Zamieszkałe rejony

Diuny to obszary ważne przy prowadzeniu walk, bo w większości tych lokacji możesz zrekrutować nowych żołnierzy. Niektóre lokacje (w tym Basen Imperialny) są otoczone Murem Zaporowym chroniącym przed czerwiami pustyni.



Pustynie Diuny są miejscem zbioru cennej przyprawy, melanżu. Są też domem olbrzymich czerwii pustyni. Gdy te się zbliżą, zbieracze muszą uciekać. Jednak ci, którzy opanowali fremeńskie metody i haki stwórcy, mogą mieć inne plany...



ELEMENTY GRY



Dwustronna plansza



20 znaczników wody



Znaczniki solarisów
8 dużych (wartych po 5)
20 małych (wartych po 1)



Znaczniki przyprawy
7 dużych (wartych po 5)
20 małych (wartych po 1)



Znacznik pierwszego gracza



4 znaczniki sojuszy



Mur Zaporowy



4 haki stworzycieli



18 kart rezerwy
8 kart „Przygotuj metodę”
10 kart „Przyprawa musi płynąć”



9 kart liderów
Dwustronne
(w tym 1 używana tylko z modułem KHOAM)



44 karty intryg
(w tym 4 używane tylko z modułem KHOAM)



Czerwie pustyni
4 plastikowe,
4 drewniane
Użyj jednych albo obu według preferencji



Znacznik Feyda
Używany z kartą lidera Feyd-Rautha



Objaśnienia pól planszy



69 kart Imperium
(w tym 4 używane tylko z modułem KHOAM)



16 kart konfliktu
3 karty „Konflikt I”
9 kart „Konflikt II”
4 karty „Konflikt III”



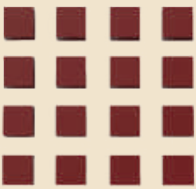
5 kart celu

Aby zagrać z dodatkowymi zasadami i elementami modułu KHOAM, patrz str. 16.

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 szpiegów



3 znaczniki kontroli



3 agentów



Znacznik walki

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

Karty talii startowej można rozpoznać po tym symbolu.



Grałeś już w „Diunę: Imperium”? Rozglądaj się za ramką z tym symbolem podsumowującą różnice w zasadach.

Gra solo i dla 2 graczy wymaga dodatkowych elementów i przygotowań. Szczegóły znajdują się w osobnej instrukcji dla rywali.



Gra dla 6 graczy wymaga dodatkowych elementów i przygotowań. Szczegóły znajdują się w osobnej instrukcji dla rozgrywki 6-osobowej.



PRZYGOTOWANIE GRY

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



D Każdy gracz bierze kartę lidera i kładzie ją przed sobą (lidera można wybrać dowolnie lub wylosować). Szaddam Corrino IV jest używany tylko z modułem KHOAM.

Na każdej karcie lidera obok nazwy znajduje się od 1 do 3 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.

A Rozłóż planszę na stole (stroną pokazaną na obrazku do góry) i umieść na niej następujące elementy:

A¹ Umieść żeton Muru Zaporowego w odpowiednim miejscu poniżej pola „Rafineria przyprawy”.



A² 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 9 kart „Konflikt II” i połącz 5 zakrytych na kartach „Konflikt III”.

Przetasuj 3 karty „Konflikt I” i połącz 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 spodzie. Odłóż niewykorzystane karty konfliktu do pudełka, nie patrząc na nie.

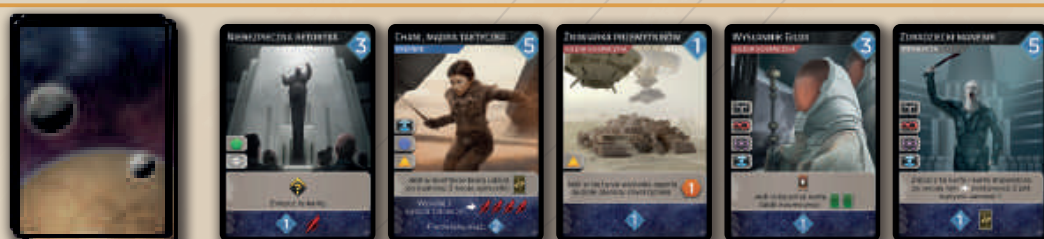
C Następujące karty rozłóż odpowiednio wzdłuż krawędzi planszy. Jeśli nie używasz modułu KHOAM (patrz str. 16), pomiń karty z symbolem

C¹ Przetasuj talię intryg i połącz ją zakrytą.

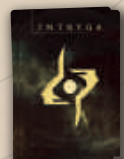
C² Przetasuj talię Imperium i połącz ją zakrytą. Dobierz z niej 5 kart i ułóż je na stole w rzędzie.

C³ Obok rzędu kart Imperium połącz karty rezerwy podzielone na 2 stosy według nazw: „Przygotuj metodę” i „Przyprawa musi płynąć”.

C²



C¹



A²



A²



A²



A²



B



A¹

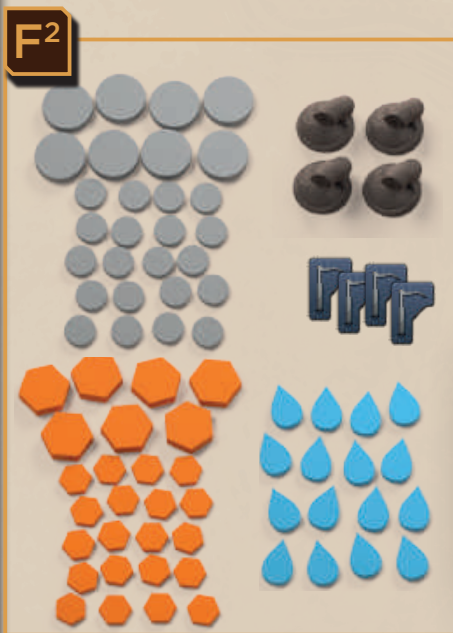


G³



E Każdy gracz bierze 10-kartową talię startową, tasuje ją i kładzie zakrytą na lewo od swojego lidera.

Gra dla 1, 2 lub 6 graczy wymaga dodatkowych elementów i przygotowań. Szczegóły znajdują się w osobnych instrukcjach dla rywali i rozgrywki 6-osobowej.



F¹ Każdy gracz bierze 1 znacznik wody i umieszcza go w swoich zasobach.

F² 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. Dodaj do banku haki stworzyciela i umieść czerwie pustyni w puli obok.

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

G¹ Umieść na swoim liderze dwóch swoich agentów. Trzeciego agenta (swojego mistrza miecza) połóż obok planszy.

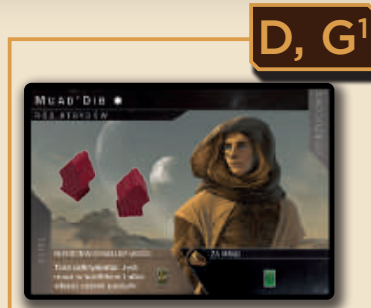
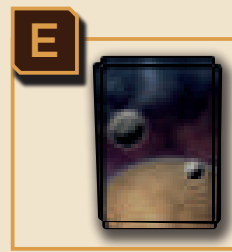
G² Umieść na torze punktów 1 z 2 swoich dysków. W grze dla 4 graczy umieść go na polu „1”, w innym wypadku na polu „0”.

G³ Umieść swój znacznik walki (stroną pokazaną obok do góry) na polu „0” toru walki.

G⁴ Umieść po 1 swojej kostce na dolnych polach torów wpływów w 4 frakcjach.

G⁵ Pozostałe 12 kostek reprezentuje twoich żołnierzy. Umieść 3 w jednym z 4 okrągłych garnizonów na planszy (każdy gracz wybiera garnizon położony najbliżej).

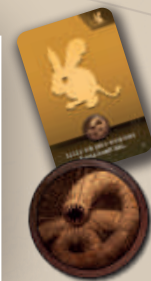
G⁶ Pozostałe elementy umieść w swoich zapasach, są widoczne dla pozostałych graczy.



Każdy gracz rozpoczyna z podobnymi elementami startowymi w swoich zasobach.

H Przetasuj karty celów (niektóre są oznaczone „1-3G” lub „4/6G” i wskazują, dla jakiej liczby graczy są przeznaczone). Odłóż do pudełka te, które nie pasują do waszej liczby graczy.

Każdy gracz losuje kartę celu i umieszcza ją przed sobą odkrytą. Gracz, który ma kartę celu z symbolem znacznika pierwszego gracza, bierze ten znacznik.



W kroku A nie ma mentata. Zamiast niego umieść na planszy żeton Muru Zaporowego. W kroku C³ nie ma kart „Zagięcia przestrzeni”. W kroku F² czerwie pustyni i haki stworzycieli są umieszczane w puli obok planszy. Szpiedzy są dodawani do zasobów każdego gracza w kroku G. W kroku H rozdawane są karty celów, które określają pierwszego gracza.

PRZEBIEG GRY I GŁÓWNE KONCEPCJE ROZGRYWKI

CEL GRY

Jesteś liderem jednego z wysokich rodów Landsraadu (lub inną postacią z galaktycznej sceny). 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 dół lub górę o 1 pole na torze 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). Wysyłasz 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 grze „Diuna: Imperium – Powstanie” agenci i karty są ze sobą ściśle powiązani. Nie wolno wysłać agenta na pole planszy bez wcześniejszego zagrania umożliwiającej to karty.



W „Powstaniu” nie używa się mentata.

FRAKCJE

W grze „Diuna: Imperium – Powstanie” 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 we 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 „Sekrety”, „Sardaukar” i „Sala zebrania”. 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.



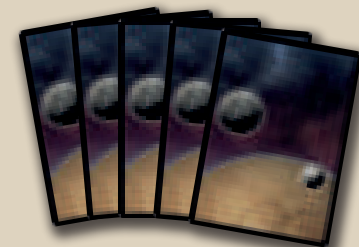
PRZEBIEG RUNDY

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



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: TUR Y 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. (Alternatywę dla tego zapewniają szpiegdy, patrz str. 11).



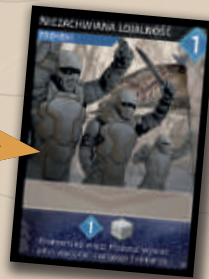
Dana karta może wysłać tylko jednego agenta w jedno miejsce.

Nie możesz wysłać agenta na zajęte pole przez innego agenta. (Dzięki szpiegom można obejść tę zasadę, patrz str. 11).

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.

Tutaj pokazane są 2 pola Fremenów z planszy. Wysłanie agenta na pole „Pustynna taktyka” kosztuje 1 znacznik wody.

Wysłanie agenta na pole „Fremzak” nie wiąże się z dodatkowym kosztem.



Wymogi wpływu

Na niektóre pola możesz wysłać agenta tylko wtedy, gdy masz wymaganą liczbę punktów wpływu w danej frakcji.

- **Pole „Przywilej imperialny”** wymaga co najmniej 2 punktów wpływu u Imperatora.
- **Pole „Wysyłka”** wymaga co najmniej 2 punktów wpływu u Gildii Kosmicznej.
- **Pole „Sicz Tabr”** wymaga co najmniej 2 punktów wpływu u Fremenów.



Osiem ikon agentów:

- Imperator**
- Gildia Kosmiczna**
- Bene Gesserit**
- Fremeni**
- Landsraad**
- Miasto**
- Handel przyprawą**
- Szpieg**



Na karcie „Mistrz szpiegów” są 2 ikony agenta. Ikona Imperatora pozwala na wysłanie agenta na 1 z 2 pól Imperatora, a ikona szpiega pozwala na wysłanie agenta na dowolne pole połączone z punktem obserwacyjnym, w którym masz szpiega.

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 rozpatrywać 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. Możesz zapłacić koszt i uzyskać efekt tylko raz przy każdym zagraniu karty.

Kiedy zagrywasz kartę „Stacja badawcza ekologii”, możesz (ale nie musisz) zapłacić 2 wody, by dobrać 2 karty (nie możesz jednak zapłacić 4 wody by dobrać 4 karty).



Są 3 pola wymagające dodatkowo 2 punktów wpływu we frakcji i nowa ikona agenta (szpieg).

TURA GRACZA – TURA AGENTA (CIAĞ DALSZY)

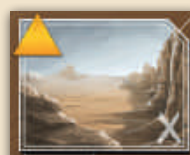
Jednostki i konflikt

Na początku kaądey rundy odkrywa się bieżącą kartę konfliktu z nagrodami. Aby je zdobyć, gracze będą musieli wysłać jednostki na obszar konfliktu. Są 2 typy jednostek: ąolnierze oraz czerwie pustyni.

Dodatek „Potęga Ix” wprowadza nowy typ jednostki: drednoty.

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

Jednostki będące w garnizonie nie przynoszą ci jednak żadnych korzyści. Możesz wysłać je 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 („Pustynna taktyka” i „Fremesak”).



Kiedy wysyłasz agenta na pole walki, możesz wysłać jednostki na obszar konfliktu – rejon planszy między garnizonami. Możesz wysłać **dowolną** liczbę jednostek zrekrutowanych w bieżącej turze (zarówno z pola planszy, jak i zagranej karty) oraz do dwóch jednostek ze swojego garnizonu. (Obszar konfliktu podzielony jest na 4. Trzymaj wysłane jednostki w ćwiartce najbliższej swojego garnizonu).



 Gdy na karcie lub polu planszy jest ikona czerwia pustyni, natychmiast przywołujesz go i wysyłasz na obszar konfliktu (nigdy do garnizonu). Musisz spełnić jeszcze 2 warunki, by przywołać czerwia pustyni:

 Po pierwsze, musisz mieć żeton haków stwórcy w swoim garnizonie (do zdobycia na polu „Sicz Tabr”).

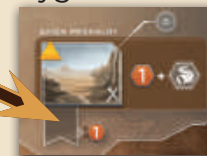


 Po drugie, czerw pustyni nie może być przywołany do konfliktu o pole planszy chronione Murem Zaporowym (patrz „Krytyczne lokacje i Mur Zaporowy” obok).



Krytyczne lokacje i Mur Zaporowy

 Niektóre karty konfliktu (wytłumaczone w rozdziale „Faza 3: Walka”) reprezentują walkę o kontrolę 3 lokacji Diuny: Arrakin, Rafinerii przyprawy lub Basenu Imperialnego. Jeśli wygrasz taki konflikt, weź **znacznik kontroli** ze swoich zasobów i połóż go na fladze pod odpowiednim polem planszy.



Za każdym razem, gdy gracz (łącznie z tobą) wyśle agenta na kontrolowane przez ciebie pole, otrzymujesz bonus – 1 solarisa za Arrakin lub Rafinerię przyprawy lub 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 ąolnierza ze swoich zasobów.

Te 3 ważne lokacje są chronione przed burzami piaskowymi i czerwiami pustyni Murem Zaporowym – żetonem umieszczonym na planszy podczas przygotowania gry. Dopóki ten żeton jest na miejscu, czerwie pustyni nie mogą być przywołane do konfliktu o 1 z tych 3 chronionych lokacji. Jednak w trakcie gry można wysadzić dziurę w Murze Zaporowym.



 Gdy na karcie lub polu planszy jest ikona detonacji Muru Zaporowego, możesz usunąć żeton Muru Zaporowego (z planszy do pudełka). Od teraz gracze mogą przywoływać czerwie pustyni do dowolnych konfliktów.



Czerwie pustyni są nowym typem jednostek opisanym w 3 ostatnich akapitach lewego łamu tej strony. Mur Zaporowy zapobiega ich użyciu, co opisane jest w 2 ostatnich akapitach powyżej.

Szpiedzy

Na planszy rozmieszczone są **punkty obserwacyjne**, w których gracze mogą umieszczać swoich szpiegów. Każdy z tych punktów połączony jest z co najmniej 1 polem planszy.

 Gdy na karcie lub polu planszy jest ikona szpiega, możesz umieścić szpiega ze swoich zasobów na niezajętym punkcie obserwacyjnym planszy. Jeśli nie masz szpiegów w zasobach, możesz najpierw przywołać szpiega z planszy (bez efektu).

Niektóre efekty pozwalają umieścić szpiega tylko na punkcie połączonym z polem z określoną ikoną agenta (np. karta lidera Lady Margot Fenring pokazana obok).

 Gdy na karcie lub polu planszy jest ikona przywołania szpiega, musisz zwrócić jednego ze swoich szpiegów z punktu obserwacyjnego do swoich zasobów. To jest zazwyczaj koszt jakiegoś efektu.

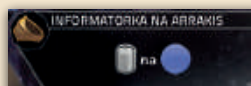
Szpiega można także przywołać (bez użycia ikony przywołania) dla 1 z 2 efektów:

Infiltracja: Możesz wysłać agenta na pole planszy zajęte przez agenta innego gracza, przywołując swojego szpiega z punktu obserwacyjnego połączanego z tym polem.

Zebranie danych: Gdy wysyłasz agenta na pole planszy, możesz przywołać szpiega z połączanego do tego pola punktu obserwacyjnego, aby dobrać kartę.

Jeśli masz 2 szpiegów na różnych punktach obserwacyjnych połączonych z tym samym polem planszy, możesz przywołać ich obu – ale dla różnych efektów. Na przykład, jeśli masz szpiegów na obu punktach obserwacyjnych Stacji badawczej, możesz przywołać jednego do infiltracji, a drugiego do zebrania danych, ale nie obu do zebrania danych.

 Ikona agenta szpiega pozwala na wysłanie agenta na pole planszy połączone z punktem obserwacyjnym, w którym jest twój szpieg. Nie wymaga to przywołania szpiega.



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 kartę „Rebeliancki dostawca”, aby wysłać swojego agenta do Arrakin. Ma tam szpiega, którego postanawia przywołać do zebrania danych – czyli dobrania karty. Na tym polu jest znacznik kontroli Jana, dlatego dostaje on 1 solarisa z banku.

Z pola planszy Ania rekrutuje żołnierza i dobiera kolejną kartę. Z karty rekrutuje jeszcze 2 żołnierzy, bo przywołała agenta w tej turze.

Ania mogłaby zachować tych 3 żołnierzy w garnizonie, ale Arrakin to także pole walki. Ania, dostrzegając możliwość odniesienia zwycięstwa nad Janem, wysyła zrekrutowanych żołnierzy na obszar konfliktu wraz z jednym 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 „Sztylet”, by wysłać agenta na pole „Uzyskaj poparcie”. Postanawia zapłacić 2 solarisy, by zdobyć 1 wodę i 2 żołnierzy. To nie jest pole walki, więc nie może wysłać żadnych żołnierzy do konfliktu – umieszcza ich w garnizonie.



Szpiedzy to nowy element gry, opisany powyżej.

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 właśnie odkrytych 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.

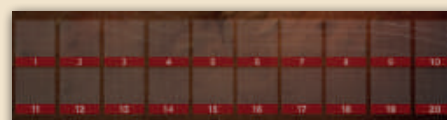
Każda jednostka, jaką masz **na obszarze konfliktu**, daje punkty siły (jednostki w twoim garnizonie albo w zasobach się nie liczą). Każdy żołnierz daje 2 punkty siły. Każdy czerw daje 3 punkty siły.



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

Aby dysponować jakąkolwiek siłą, musisz mieć co najmniej jedną jednostkę na obszarze konfliktu. Jeśli wycofasz swoją ostatnią jednostkę, twoja siła spada do 0.

Gdy obliczysz swoją całkowitą siłę, oznajmij ją swoim przeciwnikom i przesunź 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 rzędu Imperium i 2 karty z rezerwy: „Przygotuj metodę” i „Przyprawa musi płynąć”.

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.

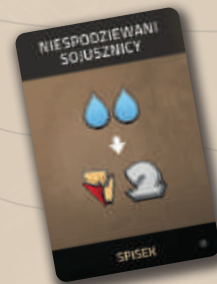
W rzędzie Imperium zawsze musi być 5 kart. Brakujące karty uzupełnia się natychmiast kartami z wierzchu talii Imperium. To oznacza, że po uzupełnieniu rzędu Imperium możesz od razu pozyskać nowe karty (jeśli masz wystarczająco dużo perswazji).

Jan wykonuje turę odkrywania, odkrywając 3 pozostałe karty z ręki: „Przygotuj metodę”, „Rebeliancki dostawca”, „Flota uderzeniowa”.

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

Jan ma w sumie 3 punkty perswazji. Używa 2, by pozyskać kartę „Przetrwanie na pustyni” z rzędu 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 z „Rebelianckiego dostawcy” i 3 miecze z „Floty uderzeniowej”. Jan umieszcza swój znacznik walki na polu „8” toru walki.



Jan zagrywa kartę intrygi „Niespodziewani sojusznicy”. Płaci 2 wody, by usunąć Mur Zaporowy z planszy i przywołać czerwia pustyni – którego umieszcza z puli bezpośrednio na obszarze konfliktu. Czerw wzmacnia siłę Jana o 3, więc ten przesuwa swój znacznik walki z pola „8” na „11”.

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

Ta faza jest kontynuowana, aż Ania i Andrzej rozegrają swoje tury odkrywania i nastąpi faza walki.



Ustalenie siły nie jest już oddzielnym krokiem pomiędzy „Rozpatrzeniem efektów” i „Sprzątaniem”. Ustalaj siłę, gdy jest to konieczne, w dowolnym momencie rozpatrywania efektów odkrywania. Ta zmiana jest wymagana do rozpatrzenia efektu z karty lidera Gurneya Hallecka.

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 jedną jednostkę 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 jednostek, które gracz ma na obszarze konfliktu (albo w jakikolwiek inny sposób zmienia jego siłę), zmienia też odpowiednio położenie znacznika na torze walki. (Jeśli nie masz jednostek na obszarze konfliktu, twoja siła zawsze wynosi 0).



ROZSTRZYGNIECIE 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 (albo 6) graczy trzeci gracz pod względem siły otrzymuje trzecią nagrodę. W grze dla 3 lub mniej graczy trzecia nagroda jest rozpatrywana tylko w razie remisu na drugim miejscu (patrz

ramka obok). Na koniec zwycięzca konfliktu zabiera kartę konfliktu, kładąc ją odkrytą w swoich zasobach, i sprawdza, czy ma inną kartę z taką samą ikoną walki (patrz niżej).

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”. Wszystkie czerwie pustyni wracają do puli.

Ikony walki

Są 3 ikony walki: krysnoż, skoczek pustynny i ornitopter.

Gdy wygrasz konflikt, zabierasz kartę konfliktu do swoich zasobów i sprawdzasz, czy masz już inną kartę z tym symbolem (konfliktu lub celu). Jeśli tak, zakrywasz pasującą parę kart i zdobywasz 1 punkt zwycięstwa.



Czerwie pustyni i podwójna nagroda

Gdy zdobywasz nagrodę, mając co najmniej 1 czerwia pustyni w konflikcie, **podwajasz ją**. Większość nagród może być podwojona (wyjątkami są kontrola pola i ikony walki na kartach konfliktu). Gdy nagroda oferuje zapłcenie za daną korzyść, możesz zapłacić ponownie, by zdobyć tę nagrodę drugi raz.

Jeśli zdobędziesz tę nagrodę, mając co najmniej 1 czerwia pustyni, zdobywasz 2 punkty wpływu (w tej samej frakcji albo w różnych) oraz możesz zapłacić 3 przyprawy, by zdobyć 1 punkt zwycięstwa, albo 6, by zdobyć 2.

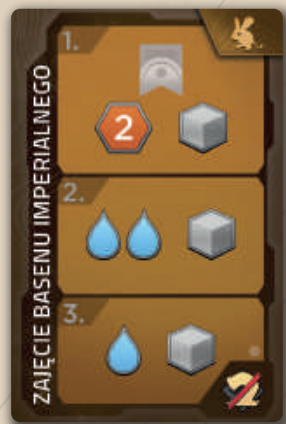


Ikony walki oraz podwajające nagrodę czerwie pustyni wprowadzają nowe strategie do konfliktów. Po przydzieleniu nagród zwycięzca konfliktu zabiera kartę konfliktu i zdobywa punkt, jeśli będzie mieć parę pasujących symboli walki. Czerwie pustyni wracają do puli po rozpatrzeniu konfliktu.

Na początku fazy walki Jan ma 11 siły, a Ania 9. Jan ma znacznik pierwszego gracza, ale ma większą siłę niż Ania, więc na razie pasuje. Ania jest następna i zagrywa kartę „Plan awaryjny”. Daje jej to 3 dodatkowe punkty siły. Ania przesuwa swój znacznik walki na 12. Andrzej jest następny w kolejności, ale nie ma żadnych żołnierzy na obszarze konfliktu. Jego siła więc 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.

Ania, zadowolona ze swojego zwycięstwa, pasuje.



Ania, mając 12 punktów siły, wygrywa konflikt. Nagroda za wygraną konfliktu „Zajęcie Basenu Imperialnego” to 2 przyprawy, 1 żołnierz (zrekrutowany z zasobów do garnizonu) i kontrola Basenu Imperialnego. Ania kładzie 1 ze swoich znaczników kontroli na fladze pod polem „Basen Imperialny” na planszy.

Jan zdobywa drugą nagrodę podwojoną przez swojego czerwca pustyni (mógł go przywołać do konfliktu, bo usunął Mur Zaporowy wcześniej, w swojej turze odkrywania). Jan zdobywa 4 wody i 2 żołnierzy (zrekrutowanych z zasobów do garnizonu).

Andrzej niczego nie zdobywa w konflikcie. Ma 0 punktów siły, a poza tym w rozgrywce dla 3 graczy i tak nie jest dostępna trzecia nagroda.

Ania, jako zwyciężczyni, zabiera także kartę konfliktu do swoich zasobów. Jeśli miałaby drugą kartę z ikoną skoczka pustynnego, zakryłaby obie, zdobywając 1 punkt. Ale nie ma, więc będzie wyczekiwać kolejnej karty konfliktu z tym symbolem walki.

Na koniec wszyscy żołnierze wracają do zasobów graczy. Czerw pustyni Jana wraca do puli.



FAZA 4: STWORZYCIELE

Podczas tej fazy na polach stwórcy na planszy gromadzi się przyprawa. Sprawdź pola planszy oznaczone ikoną stwórcy: „Głęboka Pustynia”, „Basen Hagga” oraz „Basen Imperialny” (w grze dla 6 osób także „Erg Habbanja”). 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 „Głębokiej Pustyni” i „Basenie Hagga” nie ma za to żadnych agentów, dlatego na każde z tych dwóch pól kładzie się po 1 bonusowej przyprawie. Na „Głębokiej Pustyni” leży już 1 bonusowa przyprawa pozostała z poprzedniej rundy, czyli są tam już 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:

- 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 agenci wracają do zasobów graczy, a znacznik pierwszego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara przechodzi do Ani. Zaczyna się nowa runda, od fazy 1.

KONIEC GRY

Najpierw zagrajcie i rozpatrzenie 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.

MODUŁ KHOAM

„Diuna: Imperium – Powstanie” zawiera minidodatek „Moduł KHOAM”. Polecamy zagrać przynajmniej raz bez niego. Jak już zapoznaście się z grą, możecie dodać ten moduł dla większej głębi strategicznej.

PRZYGOTOWANIE

Przygotowanie do gry ulega poniższym zmianom:

- A³** Zakryj 20 kontraktów i przetasuj je. Odkryj 2 z nich i umieść na odpowiednich polach planszy poniżej Rady Landsraad. Pozostałe kontrakty pozostaw zakryte w banku.
- C¹** Wtasuj do talii intryg 4 dodatkowe karty intryg.
- C²** Wtasuj do talii Imperium dodatkowe 4 karty Imperium.
- D** Jeden z graczy może wybrać kartę lidera Szaddama Corrino IV (ale nie jest to wymagane).



ELEMENTY



4 karty Imperium, 4 karty intrygi oraz karta lidera „Szaddam Corrino IV”

Te dodatkowe karty mają taki symbol.



20 kontraktów

Do wykorzystania tylko w grze z dodatkiem „Potęga Ix”:



10 kontraktów z wyróżniającymi się rewersami

ZDOBYWANIE KONTRAKTÓW



Gdy grasz bez modułu KHOAM, ikona kontraktu oznacza, że po prostu zdobywasz 2 solarisy, jak wskazano na planszy. Natomiast podczas gry z modułem KHOAM ta ikona oznacza, że zdobywasz 1 z 2 odkrytych kontraktów na planszy. Umieszczasz go w swoich zasobach. Uzupełnij puste pole nowym odkrytym kontraktem z banku (jeśli nie ma już kontraktów, ikona oznacza po prostu zdobycie 2 solarisów).

WYPEŁNIANIE KONTRAKTÓW

Kontrakt stanowi usługę na rzecz kompanii KHOAM. Gdy go wypełnisz, otrzymasz wskazaną „zapłatę”.

- Większość kontraktów wskazuje pole planszy i wypełnia się je, wysyłając agenta na to pole.
- Kontrakt **zbiorów** jest wypełniany poprzez wysłanie agenta na pole planszy stworzyciela i zebranie podczas tej tury przyprawy we wskazanej ilości (łącznie ze źródłami innymi niż samo pole).
- Kontrakt **natychmiastowy** jest wypełniany natychmiast po jego zdobyciu.
- Kontrakt **pozyskania** karty „Przyprawa musi płynąć” jest wypełniony w momencie pozyskania tej karty.

Jeśli wypełnisz kontrakt, ogłoś to i zdobądź pokazaną nagrodę. Następnie zakryj ten kontrakt. Pozostaw go w swoich zasobach, bo niektóre karty odnoszą się do „wypełnionych kontraktów”.

Jeśli zdobyłeś kontrakt na pole planszy, na które już wysłałeś swojego agenta w tej turze, nie wypełniasz go automatycznie (musisz mieć kontrakt w momencie wysyłania agenta na pole).



Moduł KHOAM w grze z dodatkiem „Potęga Ix”

W dodatku „Potęga Ix” pole „Zaakceptuj kontrakt”, na którym można zdobyć kontrakt, jest zasłonięte. „Powstanie” zawiera 10 dodatkowych kontraktów (z innym rewersem), aby to zrekompensować. Tych dodatkowych kontraktów można użyć tylko wraz z dodatkiem „Potęga Ix”.

Po przygotowaniu 20 normalnych kontraktów przetasuj 10 dodatkowych kontraktów do „Potęgi Ix” i rozdaj każdemu graczowi po 2. Gracze jednocześnie wybierają, który z otrzymanych kontraktów chcą **zachować** – umieszczając go odkrytego w swoich zasobach. Niewybrane kontrakty „Potęgi Ix” odłóż do pudełka.



OBJAŚNIENIA

Feyd-Rautha Harkonnen — Podczas przygotowania umieść znacznik Feyda na skrajnym lewym polu toru treningu tego lidera. Gdy znacznik dojdzie do skrajnego prawego pola, pozostaje tam do końca gry.

Lady Jessika — Rozpoczynasz grę na stronie z Lady Jessiką (nie na stronie z Matką wielbłądą Jessiką).

Lady Margot Fenring / Księżniczka Irulana — „Osiągnięcie” 2 punktów wpływu liczy się także przy przekroczeniu tej wartości podczas zdobywania kilku punktów wpływu naraz. Można osiągnąć 2 punkty wpływu w tej samej frakcji więcej niż raz, tracąc i ponownie zdobywając wpływ. Osiągnąć 2 pkt wpływu można tylko przez przesuwanie się w górę toru, a nie w dół.

Szaddam Corrino IV — Kiedy zagrywasz swoją kartę „Sygnet”, by wysłać agenta na pole planszy, zakaz wysyłania jednostek na obszar konfliktu ma natychmiastowe zastosowanie, ale tylko na tę aktualnie rozgrywaną turę.

Przysługa Gildii Kosmicznej — Przeniesienie tej wyłożonej karty do stosu kart odrzuconych podczas sprzątania nie aktywuje jej efektu odrzucenia.

Wysłannik Gildii — Musisz odrzucić kartę, jeśli zagrywasz „Wysłannika Gildii” w turze agenta.



Powyższe objaśnienia dotyczą kart z „Powstania”. Na poprzedniej stronie są nowe zasady modułu KHOAM.

WSKAZÓWKI



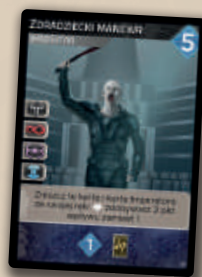
Woda jest na Diunie dobrem rzadkim i cennym, zarazem niezbędnym do zbierania wartościowej przyprawy. Jeśli znajdziesz się w potrzebie, zwróć się do Gildii Kosmicznej. Alternatywnie możesz odwiedzić Sicz Tabr, ale wcześniej musisz zdobyć wpływy u Femenów.

Przyprawa to uniwersalna substancja, która ma wiele zastosowań. W zamian za nią 3 frakcje chętnie zaoferują swoje usługi.



Solaris to waluta Imperium, która naoliwia tryby Rady Landsraad. 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, nie zwracaj się o to z pustymi rękami.

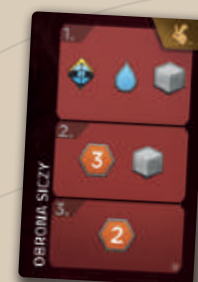
Pamiętaj, że przy pozyskiwaniu kart do swojej talii płacisz również za dostęp do różnych frakcji. Uważaj, żeby nie pozbawić się możliwości wysyłania agentów na kluczowe pola planszy.



Zdobycie 2 punktów wpływu we frakcji daje nie tylko punkt zwycięstwa, ale także inne korzyści. Dla Imperatora, Gildii Kosmicznej i Femenów jest to dostęp do pól planszy. Wpływ u Bene Gesserit sprawia, że niektóre karty mają mocniejsze efekty. Szybkie odblokowanie tych zdolności da ci przewagę.

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!



Szpiedzy mogą zapewnić ci bezpieczeństwo. Ich umiejętność infiltracji sprawia, że nie możesz być zablokowany przed wysłaniem agenta na szpiegowane przez nich pole. Nie wahaj się jednak ich przywołać, szczególnie gdy masz kilku szpiegów w terenie.

Czerwie pustyni z Diuny reprezentują potęgę natury. Jednak z pomocą Fremenów można je okiełznać i zostać jeźdźcą piasku. Wymagać to będzie jednak czasu i środków – tak że może okazać się, że wybranie tej ścieżki spowoduje zostanie w tyle za innymi graczami. Upewnij się, że twoja inwestycja się opłaci, przywołując czerwie pustyni do konfliktu przy każdej możliwej okazji. Nawet jeśli nie wygrasz konfliktu, podwojenie nagrody za drugie lub trzecie miejsce będzie kluczowe.



ŁĄCZENIE „POWSTANIA” Z INNYMI GRAMI Z SERII

„Powstanie” jest kompatybilne z innymi grami z serii „Diuna: Imperium”.

Z DODATKIEM „POTĘGA IX”

- Podczas przygotowania połóż nakładkę na planszę KHOAM złożoną na pół w prawym górnym rogu planszy „Powstania” tak, by stworzyć nowy obszar KHOAM zakrywający pola Landsraadu „Sala zebrań” i „Uzyskaj poparcie”, pozostawiając pozostałe pola Landsraadu odkryte.
- Ponieważ „Potęga IX” została stworzona przed „Powstaniem”, nakładka na planszę KHOAM i plansza IX nie mają nadrukowanych punktów obserwacyjnych. Graj tak, jakby na każdej z tych plansz był jeden punkt obserwacyjny: jeden połączony z „Dostawami międzygwiazdowymi” i „Przemysłem”, a drugi z „Negocjacjami technologicznymi” i „Drednotem”.
- Nie polecamy dodawać kart konfliktu z „Potęgi IX”. Można to zrobić, ale dopasowanie do siebie ikon walki będzie trudniejsze. Jednak jeśli chcesz grać w tryb gry epickiej, to będziesz potrzebować dodatkowej karty konfliktu III – „Przewagi ekonomicznej”.
- Użycie karty lidera Ilesy Ekaz będzie wymagało kart „Zagięcie przestrzeni” z podstawowej „Diuny: Imperium” (tylko Ilesa Ekaz będzie mogła je zdobyć).



Z „NIEŚMIERTELNOŚCIĄ”

- Chociaż „Stacja badawcza” w „Powstaniu” różni się od tej z podstawowej gry „Diuna: Imperium”, nadal powinienś przykryć ją nakładką stacji badawczej.



Z PODSTAWOWĄ GRĄ „DIUNA: IMPERIUM”

- Nie polecamy dodawać kart konfliktu z „Diuny: Imperium”. Można to zrobić, ale dopasowanie do siebie ikon walki będzie trudniejsze.
- Ponieważ w „Powstaniu” nie ma mentata, usuń kartę intrygi „Wykalkulowany nabór”. Usuń też kartę konfliktu „Uporządkuj chaos” (jeśli używasz kart konfliktu z „Diuny: Imperium”).
- Możesz wtasować wszystkie pozostałe karty intrygi i Imperium do „Powstania” lub stworzyć swój własny zestaw kart z „Diuny: Imperium” i „Powstania”.



Najnowsze zasady i objaśnienia można znaleźć na:

<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, Atilla Guzey, Derek Herring, Kenan Jackson, Chris Mercado, Brett Nienburg, Raul Ramos, Nate Storm, Dan Taylor

Produkcja

Evan Lorentz, Marshall Britt

Opracowanie gry

Justin Cohen, Paul Dennen, Caleb Vance

Dodatkowe opracowanie gry

Phil Amylon, Andy Clautice, Julia Duga, Evan Lorentz, Kevin Spak, Yuri Tolpin, Jay Treat

GALE FORCE 9

Producent i menadżer marki

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

Koproducent

John-Paul Brisigotti

POLSKA EDYCJA

Tłumaczenie

Maciej Nowak-Kreyer, Zespół Lucky Duck Games

Korekta

Marta Kania

Konsultant merytoryczny

Sławomir Folkman

Konsultant zasad

Mariusz Kosecki

Redakcja

Patryk Blok

Skład

Marek Baranowski

Wydawca

Michał Herman

Polskie tłumaczenie gry oparto na przekładzie „Diuny” Marka Marszała 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 – Powstania”.



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

© 2023 Dire Wolf Digital, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

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

DUNE © 2023 Legendary. Wszystkie prawa zastrzeżone.

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.



Czerw pustyni — Nie ma efektu, jeśli bieżący konflikt jest chroniony Murem Zaporowym. W przeciwnym wypadku przywołaj czerw pustyni z puli do konfliktu. Umieść go w swojej ćwiartce obszaru konfliktu.



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

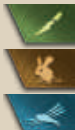


Dobierz kartę ze swojej talii. Jeśli nie masz kart w swojej talii, przetasuj stos kart odrzuconych, aby utworzyć w ten sposób nową talię, a potem kontynuuj dobieranie.



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”).



Ikony walki — Gdy wygrasz konflikt i zabierzesz tę kartę do swoich zasobów, sprawdź, czy masz już inną kartę konfliktu z takim samym symbolem (krysnóż, skoczek pustynny i ornitopter). Jeśli tak, zakrywasz pasującą parę kart i zdobywasz 1 punkt zwycięstwa.



Na koniec gry możesz dopasować uniwersalną ikonę bitwy do dowolnej z trzech ikon bitwy w twoich zasobach. Zakryj parę, by zdobyć 1 punkt zwycięstwa.



Kontrakt — Jeśli grasz bez modułu KHOAM, zdobywasz 2 solarisy. Jeśli grasz z modułem KHOAM, weź 1 z 2 odkrytych kontraktów (lub 2 solarisy, jeśli żadnego nie ma).



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).



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



Możesz usunąć żeton **Muru Zaporowego** z planszy.



Odrzuć kartę ze swojej ręki (ale nie intrygę). Także w innych przypadkach, gdy masz odrzucić kartę, chodzi o kartę z ręki, chyba że podano inaczej.



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.



Płacenie kosztu — Strzałka pokazuje koszt (na lewo od strzałki albo nad nią) oraz efekt (na prawo od strzałki albo pod nią). Nie wolno rozpatrzyć efektu bez opłacenia kosztu. Nie ma obowiązku płacenia kosztu karty. Można opłacić koszt tylko raz na turę (wyjątkiem jest podwojenie nagrody z czerwiami pustyni podczas konfliktu).



Powstanie — Ta ikona pojawia się w prawym dolnym rogu wszystkich kart z „Powstania”, ma tylko znaczenie informacyjne.



Przywołaj agenta — Przywołaj jednego ze swoich agentów z planszy do swojego lidera (ale nie agenta, którego wysłałeś w tej turze). Możesz go użyć ponownie w kolejnej swojej turze agenta w tej rundzie.



Przywołaj szpiega — Przywołaj jednego ze swoich szpiegów z punktu obserwacyjnego planszy do swoich zasobów.



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.

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



Sojusz:



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.



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



Szpieg — Umieść szpiega ze swoich zasobów na niezajętym punkcie obserwacyjnym planszy. (Niektóre efekty wskazują typ pól. Na przykład „na” na” oznacza, że punkt obserwacyjny musi być połączony z polem). Jeśli nie masz żadnego szpiega w zasobach, możesz przywołać jednego z planszy (ale bez efektu).



Weź **żeton haków stworzyciela** z banku, jeśli jeszcze go nie masz. Umieść go w swoim garnizonie na resztę gry, oznaczając, że masz zdolność przywołania czerw pustyni. Jeśli ta ikona jest przed dwukropkiem w opisie, oznacza wymóg posiadania w garnizonie żetonu haków stworzyciela.

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:

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).



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).



Zdobycie 1, zdobycie 2, traciś 1 punkt wpływu. Wybierz 1 z 4 frakcji. (Kiedy zdobywasz 2 punkty wpływu, nie możesz ich podzielić na dwie różne frakcje).



Zdobycie wpływu w pokazanej frakcji: Imperator, Gildia Kosmiczna, Bene Gesserit, Fremen.



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.



Zniszcz wybraną przez siebie kartę intrygi ze swojej ręki.



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.