DUNA

IMPÉRIUM

VZESTUP IKSU

ROZŠÍŘENÍ IMPÉRIA

Vzestup Iksu přidává k základní hře ***Duna: Impérium*** další prvky z univerza Duny. Především do hry přidává dva nové klíčové hráče na intergalaktickém bojišti. Jeden z nich měl vedlejší roli v základní hře, zatímco ten druhý se tady objevuje poprvé:

Všechny velkorody mají podíly ve společnosti CHOAM. Společnost planetárních ústředí volného trhu (CHOAM) diktuje ceny a koordinuje prodeje a přepravu ve spolupráci s Kosmickou gildou, která především dodává lodě a mezihvězdnou přepravu.

Planeta Iks je známá v celém Impériu díky svým technologiím. Iksanské „nemyslící" stroje jsou natolik pokročilé, že někteří říkají, že už překračují morální linii. Ale stále se najde spousta jiných, kterým přijdou nadmíru užitečné.

ROZŠÍŘENÍ OBSAHUJE

Překryvová deska CHOAM

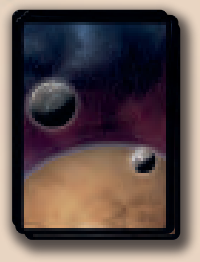
4 karty střetu
2× střet I
1× střet II
1× střet III

17 karet intrik

18 dílků technologií

Deska Iks

4 žetony špehů
(pro vůdkyni Tessiu Vernius)

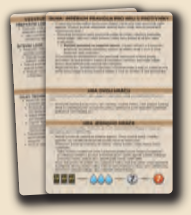


35 karet impéria

6 vůdců

K použití jen ve hře pro jednoho nebo dva hráče

9 karet rodu Hagal



2 přehledové karty protivníků

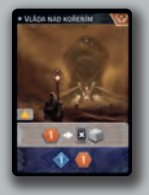
KOMPONENTY HRÁČE

1 disk
Žeton přepravní lodi

2 bitevní lodě

Tyto žetony jsou v barvách všech hráčů, zde jsou zobrazeny pouze ty pro červeného hráče.

Pouze pro epickou variantu hry



1 základní karta
Vláda nad kořením

PŘÍPRAVA HRY

Pokud hrajete s rozšířením **Vzestup Iksu**, následující body upravují přípravu popsanou v základní hře:

1 Umístěte překryvovou desku CHOAM do pravého horního rohu herního plánu a překryjte s ní původní pole Landsraad a CHOAM.

2 Umístěte desku Iks vedle herního plánu.

Zamíchejte všech 18 dílků technologií lícem dolů a rozdělte je na 3 sloupce po 6 dílcích. Každý sloupec umístěte na jedno ze tří polí na desku Iks a horní dílek každého sloupce otočte lícem vzhůru.

3 Nové karty střetu zamíchejte k těm ze základní hry.

Balíček střetu pak vytvořte stejně jako dříve: Bude obsahovat 10 karet, z toho 1 kartu střetu I nahoře, 5 karet střetu II uprostřed a 4 karty střetu III vespod.

Nově tedy nepoužijete všechny karty střetu III, ale jedna vám zbude. Schovejte ji do krabice s ostatními nepoužitými kartami střetu.

4 Přidejte i ostatní nové karty do příslušných balíčků:

Do balíčku intrik vmíchejte 17 nových karet intrik.

Mezi karty impéria vmíchejte nových 35 karet (a až poté vytvořte imperiální řadu).

Přidejte 6 nových vůdců mezi ty ze základní hry. Při výběru vůdců můžete vytvořit jakoukoliv kombinaci z nových a původních vůdců.

5 Každý hráč si vezme nové komponenty ve své barvě.

Dvě bitevní lodě umístí do své zásoby (k ostatním komponentům, se kterými hráč začíná).

Disk představující přepravní loď dejte na spodní pole počítadla přepravy.

Pro sólovou hru nebo hru dvou hráčů se podívejte na str. 8, kde jsou další pravidla (včetně přípravy balíčku s novými kartami rodu Hagal).

Pokud chcete hrát epickou variantu hry, pravidla pro ni najdete na straně 10.

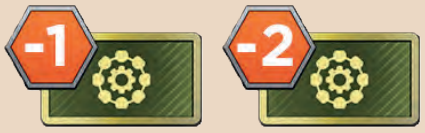
Dílky technologií

Rozšíření **Vzestup Iksu** nabízí hráčům přístup k iksanským technologiím a strojům. Ty představuje 18 dílků unikátních technologií.

Získání technologie

Jediný způsob, jak získat technologii, je přes ikonu *Získání technologie*. Pokaždé, když má hráč tuto ikonu k dispozici (ať už z herního plánu, nebo karty), může si vzít jeden dílek technologie z desky Iks. Počet technologií na jednoho hráče není nijak omezen. Při získání nové technologie si hráč vybere jednu ze tří technologií otočených lícem vzhůru, zaplatí uvedenou cenu v koření a položí ji do své herní oblasti (tak, aby byla viditelná ostatním hráčům). Nakonec se ze sloupce, který si hráč vybral, otočí další technologie lícem vzhůru. Pokud v některém sloupci dojdou během hry technologie, prostě už z něj nelze vybírat.

Existují dvě možnosti, jak snížit cenu technologie, ale nikdy není možné, aby byla cena nižší než 0.



Slevy na technologie. Když se vedle ikony *Získání technologie* objeví ikona −1 nebo −2 koření, tento jeden konkrétní nákup technologie je o daný počet koření levnější. Není možné více slev z těchto ikon kombinovat pro jedno získání technologie.

Vyjednávání o technologiích. Pokaždé, když se vyhodnocuje tato ikona (z herního plánu či karty), může hráč vzít jednotku ze své zásoby a umístit ji jako *Vyjednavače* na zástavu na levé straně desky Iks. (Pokud v zásobě nemá žádnou jednotku, není vyslání vyjednavače možné.)

Své vyjednavače hráč využije v okamžiku, kdy získává novou technologii. Tehdy může vrátit do své zásoby libovolný počet vyjednavačů. Za každého takto vráceného vyjednavače je nákup o 1 koření levnější. Je možné kombinovat slevu na technologie a vyjednavače.

*Hraje Bohdana a umístila svého agenta na pole **Vyjednávání o technologiích**. Později, ve svém odhalení, využije jeden bod Přízně. Nyní může buď získat technologii se slevou jedna, nebo vyslat jednotku jako vyjednavače. Zvolí první možnost a vybere si technologii **Čistička**, která stojí tři koření. Díky slevě zaplatí pouze dvě koření, pokud by zde už měla nějaké vyjednavače a rozhodla se je použít, jednoduše by je vrátila do své zásoby a za každého z nich by byla sleva o jedna vyšší. Protože tu ale žádné vyjednavače nemá, zaplatí dvě koření a dá si dílek technologie do své herní oblasti.*

Okamžitě využije efekt při získání (tedy zničení jedné karty) a trvalý efekt technologie může Bohdana využívat po zbytek hry. Nakonec otočí lícem vzhůru nový dílek technologie ze sloupce, ze kterého si vybírala.

Používání technologií

Technologie mají širokou škálu efektů: některé fungují při tahu odhalení, jiné při výhře ve střetu, na začátku kola, na konci hry atd.

Některé technologie se používají během tahu agentů, takto je možno technologii použít jen jedenkrát za kolo. Pokud hráč takovou technologii použije, dílek technologie se otočí lícem dolů, aby bylo zřejmé, že už je použitá. Na začátku dalšího kola (Fáze 1 – Začátek kola) se opět otočí lícem nahoru a opět se dá použít.

Detail dílku technologie

A Cena v koření

B Název

C Efekt při získání
Tento efekt se vyhodnotí pouze jednou, když hráč technologii získá. Tento efekt mají jen některé technologie.

D Trvalý efekt

E Technologie, kterou může využívat protivník
Protivník ve hře jednoho hráče může získat takto označenou technologii. Viz strana 9.

Počítadlo přepravy

Vzestup Iksu zvyšuje význam společnosti CHOAM ve hře. Každý hráč zde ovládá jednu z přepravních lodí (na překryvové desce CHOAM) a přidává tak hráčům nové možnosti, jak společnost využívat.

Pohyb a návrat přepravních lodí

Pokaždé když se vyhodnocuje ikona přepravní lodi (z herního plánu nebo karty), může hráč pohnout svojí přepravní lodí jedním z těchto dvou způsobů:

- Hráč **posune** lodí na počítadle o jedno pole výš (to není možné, pokud už je na nejvyšším poli).
- Hráč se **vrátí** s přepravní lodí na spodní pole počítadla a získá odměnu z pole, na kterém se loď nacházela, a také **ze všech polí pod ním.**

Získání odměn za přepravu

Když hráč získává více odměn za přepravu, může se rozhodnout, v jakém pořadí je získá. K dispozici jsou tyto odměny:

- Získání technologie se slevou 2.
- Získání dvou jednotek a jednoho vlivu na jednu ze čtyř frakcí.
- Buď hráč získá 5 solárů a každý soupeř 1 solár (to je dáno tím, že CHOAM vyplácí dividendy všem velkorodům, protože všechny v ní mají podíl), NEBO hráč získá 2 koření.

*Bohdana zahrála kartu, aby vyslala svého agenta na **Mezihvězdný obchod** (což může, protože už má u K**osmické gildy** dva vlivy). Tím získává dvě ikony přepravní lodi.*

Za první ikonu posune svoji přepravní loď o jedna nahoru. Protože její loď byla na druhém nejvyšším poli, po pohybu už je na tom nejvyšším.

*Za druhou ikonu se s přepravní lodí vrátí, a získá tak všechny tři odměny (a to v libovolném pořadí). Nejdříve si vezme dvě koření, poté koupí se slevou novou technologii. Díky slevě získá technologii **Nelegální munice** (která běžně stojí čtyři koření) za dvě koření. Nakonec Bohdana získá vliv na frakci **Bene Gesserit** a získá dvě jednotky. Protože **Mezihvězdný obchod** není bojové pole, umístí jednotky do pevnosti.*

Bitevní lodě

Rozšíření **Vzestup Iksu** přináší do hry bitevní lodě, které výrazně zvyšují vojenskou sílu.

Pokaždé, když se vyhodnocuje ikona bitevní lodě (z herního plánu nebo karty), může hráč nasadit jednu bitevní loď ze své zásoby do své pevnosti. (Pokud při získání bitevní lodě umístil agenta na bojové pole, může nasadit bitevní loď přímo do střetu.) Každý hráč může mít v jeden okamžik nasazené pouze dvě bitevní lodě. Pokud v zásobě už žádnou nemá, žádnou nemůže nasadit.

Bitevní lodě mají následující tři výhody:

Jsou silné. Každá bitevní loď má sílu 3. (A také se bitevní loď může účastnit střetu sama, pokud ve střetu nejsou běžné jednotky, není výsledná síla 0 a ikony mečů se počítají.)

Jsou odolné. Po vyhodnocení střetu se bitevní lodě nevracejí do zásoby hráče, ale do jeho pevnosti.

Mohou ovládat místa na Arrakisu. Pokud hráč zvítězí ve střetu a má v něm alespoň jednu bitevní loď, musí bitevní lodí ovládnout jedno ze tří míst (*Arrakén*, *Kartágo* nebo *Imperiální pánev*), a to až do konce fáze střetu v následujícím kole.

Vojenské síly

Toto je nový termín, který zahrnuje jak jednotky, tak bitevní lodě. Nové karty se tak někdy odkazují na „vojenské síly“ nebo konkrétně na „jednotky“ či „bitevní lodě“. (Všechny karty ze základní hry se odkazují pouze na „jednotky“, nemají tedy vliv na bitevní lodě.)

Pravidla pro Rozmístění jednotek při střetu ze strany 10 pravidel základní hry se nyní upravují a nově používají termín „vojenské síly“:

Pokud hráč vyšle agenta na bojové pole, může poslat své **vojenské síly** do oblasti střetu – oblast uprostřed herního plánu mezi pevnostmi. Hráč může poslat jakékoliv nebo všechny **vojenské síly** získané během současného tahu (jak z herních polí, tak ze zahraných karet) a až dvě vojenské síly navíc ze své pevnosti. (Všechny **vojenské síly**, které hráč získal, ale rozhodl se je neposlat do střetu, jsou umístěny jako obvykle do jeho pevnosti.)

Ovládání míst bitevní lodí

Bitevní loď může ovládnout kterékoli ze tří míst, kam je možné umístit ukazatel ovládnutí: *Arrakén*, *Kartágo* a *Imperiální pánev*.

Pokud hráč zvítězí ve střetu, ve kterém má alespoň jednu bitevní loď, musí vybrat jedno z těchto míst, kde není bitevní loď, a svoji bitevní loď tam umístí (a případně jí překryje žeton ovládnutí, který tam ležel). Pokud se střetu zúčastnila i druhá loď tohoto hráče, vrací se do pevnosti.

Pokud hráč místo ovládá pomocí bitevní lodě, získává za použití místa odměnu, jako by ji ovládal žetonem: získá 1 solár v *Arrakénu* a *Kartágu* a 1 koření v *Imperiální pánvi*, pokud kdokoli na dané místo pošle agenta. Hráč také získává defenzivní bonus, pokud by se o dané místo bojovalo ve střetu. Na konci fáze střetu v následujícím kole ovládnutí bitevní lodí končí a loď se vrací do pevnosti hráče (a místo opět ovládá hráč, který tam případně před tím měl žeton ovládnutí).

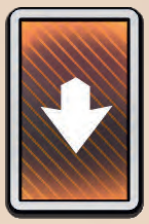
Bohdana hraje tah odhalení. Má ve střetu dvě jednotky a nastaví tak svoji sílu na hodnotu 4. Po ní hraje svůj tah odhalení Tommy, který nemá žádné jednotky, jednu bitevní loď a má dvě ikony meče – nastaví svoji sílu na 5. Nakonec hraje tah odhalení Filip a ten má ve střetu jednu bitevní loď a dvě jednotky, nastaví tak sílu 7. Nikdo nezahraje karty intrik a střet tedy dopadne následovně:

*Filip ve střetu zvítězil a bere odměnu za první místo. Také musí zvolit jedno ze tří míst, které ovládne jednou svojí bitevní lodí. Protože má Bohdana jednu svoji bitevní loď na **Arrakénu** (kterou tam umístila za vítězství ve střetu minulé kolo), vybere si Filip **Imperiální pánev** a umístí jednu svoji bitevní loď na Tommyho žeton ovládnutí, který zde ležel. Tommy získává odměnu za druhé místo, a protože nezvítězil, umístí svoji bitevní loď ze střetu do své pevnosti. Poté fáze boje končí a Bohdana vrací svoji bitevní loď z **Arrakénu** (která zde setrvala celé kolo) do své pevnosti. Tím odkryje Tommyho žeton ovládnutí, který zde ležel, a toto místo tak opět ovládá Tommy.*

Další nové ikony

Tyto ikony můžete najít na nových kartách a dílcích technologií z tohoto rozšíření.

Odložení



Ikona odložení znamená, že hráč vybere kartu z ruky (nikoli kartu intrik) a odloží ji na svůj odkládací balíček. Většinou se jedná o cenu, kterou je třeba „zaplatit“ za provedení jiného efektu. (A jako vždy, pokud hráč nemůže zaplatit cenu, v tomto případě odložení karty, nemůže získat ani výsledný efekt.)

*Během tahu agentem Tommy zahraje **Hlavního správce Gildy**. Může tak odložit jinou kartu z ruky. Pokud to udělá, může zničit kartu z ruky, z odkládacího balíčku nebo kartu ve hře.*

Zbavení se karty

Několik karet v tomto rozšíření obsahuje v sekci odhalení ikonu zbavení se karty. Ta zobrazuje dva nové způsoby, jak spustit efekt odhalení:

- Když hráč odloží tuto kartu (např. když hráč použije ikonu odložení na *Hlavním správci Gildy* nebo když soupeř zahraje *Ctihodnou matku Mohiamovou*).
- Když hráč zničí tuto kartu (např. když použije ikonu zničení *Hlavního správce Gildy* nebo když pošle agenta na pole *Selektivní šlechtění*).

Sekce odhalení s ikonou zbavení se karty funguje při tahu odhalení běžným způsobem: jednoduše se ikona zbavení se karty ignoruje a hráč získá efekt odhalení běžným způsobem.

Všimněte si, že karta s ikonou zbavení se karty neumožňuje sama sebe odložit či zničit, k tomu je potřeba jiného efektu karty či z herního plánu.

*Filip zahraje Hlavního správce Gildy a odloží kartu **Esmar Tuek**. Tím získá 2 koření a 2 soláry, protože na kartě **Esmar Tuek** je ikona zbavení se karty. Poté Filip pokračuje a pomocí **Hlavního správce Gildy** zničí kartu. (Pokud by vybral ke zničení kartu s ikonou zbavení se karty, její odměnu by získal také.) Pokud by vybral pro zničení kartu **Esmar Tuek** (což je možné, protože jde o kartu, která je momentálně v odkládacím balíčku), opět získá dvě koření a dva soláry.*

Infiltrace

Některé karty rozšíření **Vzestup Iksu** obsahují tuto speciální ikonu s částečnou siluetou agenta. To znamená, že pomocí této karty může hráč vyslat agenta na obsazené pole na herním plánu. V takovém případě jeden (případně ani více) agent soupeře neblokuje dané pole a je sem možné umístit dalšího agenta.

*Filip má svého agenta na poli **Pašování**. Bohdana zahraje **Delegáta CHOAM**, který umožňuje infiltraci na pole, která souvisí s obchodem s kořením. Bohdana tedy umístí svého agenta vedle Filipova agenta.*

Infiltraci není možné použít na pole, kde už hráč má svého agenta. Infiltraci je možné použít pouze na agenty soupeřů.

Infiltrace neumožňuje vyhnout se efektu karty *Hlas*.

Pokud hráč použije kartu intriky *Vyslání posla*, která přidává ikony k zahrané kartě, a tato karta obsahuje ikonu infiltrace, pro nové přidané ikony infiltrace neplatí.

Nová pravidla pro hru jednoho a dvou hráčů

Nová pravidla, která vysvětlují, jak použít rozšíření **Vzestup Iksu** při hře v jednom a dvou hráčích.

Příprava hry

Odstraňte ze hry 4 karty rodu Hagal z původní hry: 2 kopie karty *Řečnická síň* a 2 kopie karty *Povolání záloh*.

Rozšíření obsahuje 9 nových karet rodu Hagal. Ty se přimíchají mezi ostatní karty rodu Hagal. Některé se ale ve hře nepoužijí, záleží na počtu hráčů.

Pro hraní v jednom hráči odstraňte dvě karty s bitevními loděmi, které jsou v pravém horním rohu označeny „2H“.

Při hře ve dvou odstraňte 4 karty s označením „1H“ (jde o dvě karty s bitevními loděmi a 2 karty s vyjednáváním o technologiích).

Nové karty rodu Hagal

Nové karty posílají agenty protivníků na desku Iksu a pole na překryvové desce CHOAM. Přitom získávají efekty popsané na kartě.

Bitevní loď – Pokud se vyhodnocuje tato karta a protivník už obě bitevní lodě má, vyhodnotí se následující karta rodu Hagal.

Mezihvězdný obchod – Pole Mezihvězdný obchod vyžaduje mít alespoň dva vlivy na *Kosmickou gildu*. To platí i pro agenty protivníků, proto má tato karta alternativní efekt, pokud protivník nemá dost vlivu: Buď se vyhodnotí následující karta, nebo je zde náhradní pole, kam se agent protivníka umístí.

Vyjednávání o technologiích – Tato karta (používá se pouze při hře jednoho hráče) je popsána u technologií (na následující straně).

Počítadlo přepravy

Když protivník pohybuje svou přepravní lodí na počítadle přepravy, vždy se pohybuje vpřed, dokud nedosáhne druhého pole (zisk dvou jednotek a jednoho vlivu). Pokud je na druhém poli a má vyhodnotit ikonu přepravní lodi, tak se vrátí a získá tak bonusy z druhého i první pole počítadla. Jako odměnu z prvního pole si vždy vybírá peníze (5 solárů a 1 za dividendy každému soupeři). Protivníci samozřejmě také získávají 1 solár z dividend, pokud si tuto odměnu vybere hráč, nebo je automaticky vybrána pro jiného protivníka.

Bitevní lodě

Protivník vždy upřednostňuje nasazení bitevních lodí. Pokud může do střetu poslat bitevní lodě nebo jednotky, vždy zvolí nejdříve lodě.

Pokud protivník zvítězí ve střetu a má si vybrat pole, které ovládne bitevní lodí, vždy si vybere takové, kde už má někdo jiný žeton ovládnutí (a zároveň se snaží nevybrat pole, kde žeton ovládnutí má on sám). Pokud má i tak na výběr, vybere *Imperiální pánev* (kvůli cennému koření) a pak vybírá proti směru hodinových ručiček (tedy následuje *Arrakén* a *Kartágo* zůstává poslední volbou). Například pokud nikdo neovládá *Imperiální pánev*, ale protivníkův oponent ovládá *Arrakén* i *Kartágo*, protivník bitevní lodí obsadí *Arrakén*.

Vůdci protivníka pro hru jednoho hráče

Dva nové vůdce můžete použít ve hře jednoho hráče: *Prince Rhombura Verniuse* a *Vikomta Hundra Moritaniho*. Můžete je libovolně kombinovat s vůdci ze základní hry.

Princ Rhombur Vernius – Když protivník hraje pečetní prsten, získá technologii, pokud může. Pokud nemůže získat technologii, použije ikonu vyjednávání o technologiích.

Vikomt Hundro Moritani – Když protivník hraje pečetní prsten, utratí 1 koření (vždy, když alespoň jedno má) a vyhodnotí ikonu přepravní lodi.

Některé nové karty střetu odměňují hráče jednotkami. Tento typ odměny získává ve hře jednoho hráče i protivník.

Dílky technologií

Ve hře jednoho hráče protivník může získávat technologie, ale pouze ty, které jsou označeny malou ikonou rodu Hagal v pravém spodním rohu. Kdykoli během hry v nabídce tří odhalených dílků technologií není ani jeden se značkou Hagal, odstraňte mimo hru dílek ze sloupce, kde je nejvíce dílků, a odhalte nový. V případě shodného počtu dílků vyberte sloupec více nahoře na desce Iksu.

Ve hře **dvou hráčů** protivník technologie zcela ignoruje. Nic z následujících pravidel se neuplatní.

Protivník šetří koření, aby mohl získat technologii: utratí 7 koření za vítězný bod, pouze pokud už je ve hře aktivní karta střetu III.

Když protivník vyhodnocuje ikonu získání technologie, vybere si tu nejdražší technologii, na kterou má dostatek koření. V případě shody volí sloupec nejvíce nahoře na desce Iksu.

Když protivník vyšle agenta na pole vyjednávání o technologiích, vybere si možnost získat technologii se slevou 1. Pokud nemá dost koření na žádnou technologii, ale má alespoň jednu jednotku v zásobě, umístí ji jako vyjednavače na planetu Iks. Při příští možnosti získat technologii použije vyjednavače, aby získal slevu, pokud je to možné.

Jakmile protivník získá technologii, ta funguje stejně jako v případě běžné hry více hráčů, jen zde uvádíme několik upřesnění:

Holtzmanův pohon – Tento dílek přináší protivníkovi na konci hry 1 vítězný bod. (Stejně jako u karty intrik *Kontrola trhu* se počítá, že má každý protivník dvě karty *Koření musí proudit.*)

Odpalovací zařízení – Protivník získá vítězný bod, kdykoli má možnost.

Sonické sondy – Protivník získá kartu intriky, když tuto technologii získá, neničí však žádnou technologii.

Špionážní družice – Pokud má ve svém tahu protivník 3 koření, utratí je, aby zničil tento dílek a získal 1 vítězný bod.

Vlajková loď – Kdykoli protivník vyšle agenta na bojové pole a má alespoň 4 soláry (a zároveň alespoň 3 jednotky v zásobě), utratí soláry, otočí dílek této technologie, umístí do pevnosti 3 jednotky a pošle je do střetu.

Vojenské transportéry – Protivník pošle do střetu vždy všechny jednotky, které získá z počítadla přepravy (pokud nepoužíváte pravidlo *Posílání jednotek* na expertní úrovni).

Výcvikové drony – Protivník tuto technologii použije a otočí na začátku svého prvního tahu v každém kole a také okamžitě, když tuto technologii získá.

Výsadkové lodě – Protivník použije a otočí tento dílek, kdykoli může, aby zabránil zablokování svého agenta. Protivník nemusí platit odložením karty.

Varianty pro hru jednoho hráče

Pokud chcete, můžete do hry jednoho hráče zapojit některé z těchto volitelných pravidel:

Míchačka imperiální řady s kostkami

Pokud máte dvě běžné šestistěnné kostky, můžete je použít k této variantě, která simuluje nákup karet protivníky.

Na konci každé fáze odhalení hráče se hodí oběma kostkami. Podle výsledků na obou kostkách odstraňte karty z imperiální řady na pozicích 1–5 (počítáno zleva, výsledek 6 znamená, že se žádná karta neodstraní). Pokud padla dvě stejná čísla, odstraňuje se pouze 1 karta (nebo vůbec žádná v případě dvou šestek).

Krutý konflikt

Tato varianta je určená pro ostřílené hráče varianty pro jednoho a přináší větší výzvu:

Kdykoli se protivník účastní konfliktu u karet střetu úrovně III, otočte navíc dvě karty rodu Hagal a přidejte z obou k síle protivníka všechny ikony mečů.

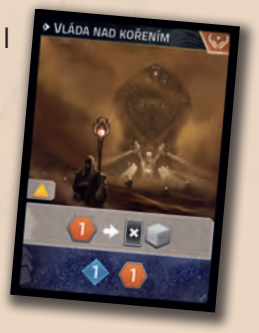
Varianta Epická hra

Tato volitelná varianta je vhodná pro hráče, kteří preferují delší a konfliktnější hru.

Pro obzvláště epickou hru doporučujeme hrát navíc s variantou *Průzkumníci Arrakisu*, kterou najdete v aplikaci **Dire Wolf Game Room companion app** (k dispozici pro PC, chytrý telefon či tablet).

V epické hře se hraje do **12 vítězných bodů** (namísto běžných 10). Během přípravy hry udělejte tyto změny:

V balíčku karet střetu nebude žádná úrovně I, namísto toho použijte 5 náhodných karet úrovně II a ty položte na 5 karet úrovně III.



Každý hráč ve svém základním balíčku nahradí jednu kartu *Duna, pouštní planeta* kartou *Vláda nad kořením* (tato karta má pravém horním rohu ikonu epické hry).

Každý hráč si dobere jednu kartu intrik (pokud někdo hraje za vůdce *Vikomta Hundra Moritaniho*, počká, až si hráči naberou karty intrik, a pak může použít svou zvláštní schopnost *Výzvědná síť*).

Každý hráč začíná s pěti jednotkami v pevnosti (namísto tří).

Vysvětlivky

Druhý sled – Jako u všech ostatních bojových karet intrik, i u druhého sledu je nutné mít ve střetu nějakou vojenskou sílu.

Dvorské pletichy / Sonické sondy – Když hráč umisťuje kartu dospodu balíčku karet intrik, neukazuje ji ostatním hráčům.

Ilesa Ecaz – Pokud se hráč rozhodne provést tah odhalení ve svém prvním tahu kola, přidá kartu odloženou stranou k odhaleným kartám. Bonus 1 koření nebo 1 solár hráč nezíská.

Imperátorův bašár – Efekt sekce odhalení se počítá pouze pro karty, které toto kolo poskytly ikony mečů. (Např. na *Benegesseritskou sestru* nebude mít bašár efekt, pokud si hráč vybere jako její efekt 2 přízně a ne 2 meče.)

Přivlastnění – Při platbě za technologii není možné kombinovat cenu v solárech i v koření. Při platbě v solárech je možné vracet vyjednavače z desky Iksu, každý vrácený vyjednavač poskytuje slevu 1 solár.

Zrada – Narozdíl od většiny karet s ikonou zbavení se karty, u této karty sekce agenta výslovně uvádí, že tato karta ničí sama sebe, a to spustí efekt zbavení se karty.

AUTOŘI

DIRE WOLF DIGITAL

Autor hry
Paul Dennen

Výkonný producent
Scott Martins

Grafická úprava
Clay Brooks, Atilla Guzey, Nate Storm

Ilustrace na kartách
Atilla Guzey, Derek Herring, Kenan Jackson, Raul Ramos, Nate Storm

Výroba
Evan Lorentz

Vývoj
Justin Cohen, Paul Dennen

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

GALE FORCE 9

Výroba a produktový manažer
Joe LeFavi
Genuine Entertainment

Koproducent
John-Paul Brisigotti

ČESKÁ VERZE HRY

Překlad
Michal Požárek

Grafická úprava pravidel
Black Light Studio a Vladimír Smolík

Grafická úprava karet
Dire Wolf Digital

Jazyková úprava
Eliška Pospíšilová a Jan Březina

Redakce
Martin Hrabálek, David Müller, Michal Janováč, Michal Kubina a Radek Bohunský

Zvláštní poděkování všem, kteří se podíleli na vývoji hry:

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

Našim obchodním partnerům v Legendary Entertainment

Všem báječným lidem z týmu Dire Wolf Digital a jejich přátelům a rodinám, kteří testovali DUNE: IMPERIUM.

A Franku Herbertovi, autoru a tvůrci univerza Duny, jehož neobyčejná představivost a kreativita inspirovala nás všechny.

www.direwolfdigital.com
/direwolfdigital
@direwolfdigital

www.rexhry.cz
/rexhry

Vydavatel: Dire Wolf Digital
© 2021 Dire Wolf Digital, LLC. Všechna práva vyhrazena.
Držitelem licence DUNE: IMPERIUM je Gale Force Nine a Battlefront Group company.
DUNE © 2021 Legendary. Všechna práva vyhrazena.

Nové ikony a herní termíny

Bitevní loď – Hráč získá 1 bitevní loď ze zásoby do své pevnosti (případně přímo do střetu, pokud v tomto tahu vyslal agenta na bojové pole). Výhody bitevních lodí jsou popsány na straně 6.

Dividendy – Hráč získá 5 solárů a každý další hráč 1 solár.

Dílek technologie protivníka – Používá se ve hře jednoho hráče a označuje technologie, které může získat automatický protivník (viz strana 9).

Infiltrace – Speciální ikona agenta (s částečně viditelným agentem) umožňuje vyslat agenta na pole obsazené agentem jiného h*ráče. (*Tato ikona zobrazuje infiltrace na pole Fremenů, ve hře jsou i jiné verze infiltrace.)

Odlož – Hráč odloží kartu z ruky dle svého výběru (nikoli kartu intrik).

Otoč – Hráč otočí dílek technologie lícem dolů a vyhodnotí její efekt. Na začátku dalšího kola se všechny dílky technologií otočí zpět lícem nahoru. (Takováto technologie se tedy dá použít pouze jednou každé kolo.)

Pouze pro epickou variantu hry – Karta s touto ikonou se používá pouze v epické hře, viz strana 10.

Přepravní loď – Hráč vybere jednu ze dvou možností pohybu přepravní lodi:
- Posune loď o jedno pole výš na počítadle přepravy.
- Vrátí loď na spodní pole a získá odměnu z pole, na kterém stojí, a všech polí pod ním.

Vojenská síla – Jednotka nebo bitevní loď.

Vyjednávání o technologiích – Hráč může umístit jednotku ze zásoby jako vyjednavače na planetu Iks. Později, když hráč získává technologii, může libovolný počet vyjednavačů vrátit zpět do své zásoby a každý vrácený vyjednavač poskytuje slevu 1 koření při platbě za technologii.

Vzestup Iksu – Tato ikona v levém spodním rohu karet označuje, že jde o kartu z tohoto rozšíření. Žádný jiný význam nemá.

Zbavení se karty – Karty s touto ikonou spouští sekci oblast odhalení v těchto třech případech:
- Během tahu odhalení (jako obvykle).
- Když hráč odloží kartu.
- Když hráč zničí kartu.

Z**ískání technologie** – Hráč může získat jednu odhalenou technologii z jednoho ze tří sloupců na desce Iksu. Musí zaplatit cenu v koření, dá si dílek do své herní oblasti a otočí v daném sloupci další dílek.

Tyto verze ikony Získání technologie poskytují slevu 1 nebo 2 koření z ceny technologie.

Nová pole na herním plánu

Bitevní loď

Ikona agenta: landsraad
Cena: 3 soláry
Získej bitevní loď a/nebo technologii.

Mezihvězdný obchod

Ikona agenta: obchod s kořením
Podmínka: Musíš mít alespoň 2 vlivy na Kosmickou gildu.
Udělej dva pohyby se svojí přepravní lodí.

Pašování

Ikona agenta: obchod s kořením
Získej 1 solár a 1 pohyb s přepravní lodí.

Vyjednávání o technologiích

Ikona agenta: landsraad
Vyber 1 možnost:
- Získej technologii se slevou 1.
- Vyšli vyjednavače na planetu Iks.

Navíc získáš v tahu odhalení 1 bod přízně, pokud zde máš agenta.