

С U N Є

І М П Е Р І У М

П І Д Н Е С Е Н Н Я

ПРАВИЛА ДЛЯ 6 ГРАВЦІВ

На Арракісі таємничий лідер на ім'я Муад'Діб веде війну з глибин пустелі. Він починає загрозувати постачанню найціннішої речовини у Всесвіті — прянощів. Крім того, без відома Імператора Муад'Діб претендує на Трон Золотого Лева!

У грі шістьох гравці формують дві команди з трьох гравців, кожна з яких очолює командувач: Муад'Діб або Шаддам Коррино IV. Четверо інших лідерів розбиваються на пари та стають союзниками того чи іншого командувача.

Кожен гравець має свою фішку рахунку. Кінець гри активується так само, як у звичайній грі. Результат команди визначається додаванням індивідуальних результатів кожного члена команди.

Командувачі не мають власних армій і не можуть отримувати нагороди за участь у конфліктах, однак вони все ще можуть наймати підрозділи! Коли командувач отримує підрозділ, він наймає його для одного зі своїх союзників. Крім того, **кожен союзник бере участь у конфлікті окремо** — ви не додаєте сили двох союзників з однієї команди. Зважаючи на це, кожен союзник має змогу здобути кожен з трьох нагород на кожній карті конфлікту. Якщо ваша команда здобуде нагороду за 1-ше та 2-ге місця в конфлікті, вважайте це неабияким досягненням. Утім, членам однієї команди варто стратегічно поміркувати, хто отримає головну нагороду в конфлікті, а кому дістануться крихти.

ДОДАТКОВІ ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ



6 бонусних жетонів
Майстра меча



2 жетони союзів
Великі Доми та
Віддалені світи

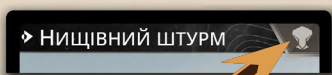


2 персональні планшети

Планшет Імператора
для гравця за Шаддама
Планшет Фрименів
для гравця за Муад'Діба

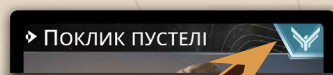


2 початкові колоди з 10 карт



Гравець за
Імператора:

«Переконливий аргумент»,
«Могутність Коррино»,
«Важливий вантаж»,
«Потрібен результат»,
«Нищівний штурм»,
«Імперський орнітоптер» (2),
«Імперський намет»,
«Пошук союзників»,
«Перстень із печаткою».



Гравець за Муад'Діба:

«Авторитет командира»,
«Переконливий аргумент»,
«Потреба в увазі»,
«Поклик пустелі»,
«Обмежений доступ до Ландсрааду» (2),
«Пошук союзників»,
«Перстень із печаткою»,
«Загроза виробництву прянощів»,
«Усуль».

ДОДАТКОВІ КОМПОНЕНТИ ГРАВЦЯ



2 фішки

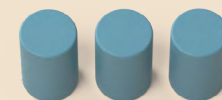
1 фішка рахунку
1 фішка радника



3 жетони агентів



1 кубик фракції



3 шпигуни

Зображені вище компоненти світло-синього кольору призначені для гравця за Муад'Діба. Для гравця за Шаддама є такі самі компоненти сірого кольору (не зображені тут).

ПРИГОТУВАННЯ

Перш ніж зайняти місця за столом, гравці вибирають лідерів і команди. Командувачі сідають один навпроти одного: Муад'Діб біля низу ігрового поля («на Арракісі»), а Шаддам — біля верху ігрового поля («у Ландсрааді»). Потім союзники сідають по обидва боки від лідера суперників, тож порядок ходів змінюється за годинниковою стрілкою від однієї команди до іншої.

Додайте нові або змініть такі базові кроки приготувань:

A Покладіть ігрове поле зворотною стороною догори. На цій стороні є кілька змін. Найголовніша зі змін полягає в тому, що ми замінили фракції Імператора та Фрименів фракціями Великих Домів та Віддалених світів відповідно.

Кожен командувач бере по одному персональному планшету та кладе його біля своєї карти лідера. Муад'Діб бере планшет Фрименів, а Шаддам — планшет Імператора.



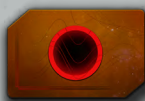
Покладіть усі шість жетонів союзів на відповідні шкали (жетони Фрименів та Імператора розміщують на персональних планшетах відповідних командувачів).



B Формуючи колоду конфліктів не використовуйте карти конфліктів I. Колода повинна містити лише 5 карт конфліктів II, що лежать поверх 4 перетасованих карт конфліктів III. Це означає, що гра триватиме щонайдовше 9 раундів.



C Обов'язково використайте модуль «ДАПТ» (див. с. 16 основних правил). Додайте у відповідні колоди карти Імперіуму та карти інтриг із символами модуля. Перш ніж перемішувати контракти, відкладіть убік 2 контракти «Сардаукар», як зазначено на карті лідера Шаддама Коррино IV.



E Муад'Діб і Шаддам беруть відповідні початкові колоди командувачів замість звичайних початкових колод.



Для достовірнішого сприйняття історії ми радимо розподілити по командах різних лідерів так, як зазначено нижче. Утім, ви можете спробувати різні комбінації та сценарії «А що, якби?..» (Також можна використовувати будь-яких лідерів з попередніх продуктів серії «Дюна. Імперіум».)

Рекомендовані союзники

Муад'Діба:

Гурні Галлек
Леді Джессіка
Стабан Туек

Рекомендовані союзники

Шаддама Коррино IV:

Фейд-Раута Харконнен
Леді Марго Фенрінг
Принцеса Ірулан

Лідер, який може бути на будь-чиєм боці:

Леді Ембер Метулли

G Командувачі (Муад'Діб і Шаддам) не отримують усіх тих особистих компонентів, які отримують союзники. Вони не мають загонів, маркерів бою, маркерів контролю та звичайних агентів. Утім, командувачі отримують по 2 фішки (рахунку й радника) та 3 шпигунів.

G¹ Замість звичайних агентів кожен командувач отримує 3 жетони агентів. Командувачі починають гру з 2 жетонами агентів з однією стрілкою та відкладають убік жетон з двома стрілками (цей жетон — це Майстер меча) разом з іншими Майстрами меча.



Крім того, покладіть усі бонусні жетони Майстрів меча разом з Майстрами меча біля ігрового поля.



G² Командувач кладе 1 фішку на поділку «4» треку очок (позначена буквою «К»). Кожен союзник кладе 1 фішку на поділку «1» (позначена буквою «С»).



G⁴ Союзники як завжди розміщують по 1 кубіку на найнижчу поділку шкал впливу кожної з чотирьох фракцій. Вони не розміщують кубиків на персональних планшетах жодного з командувачів.



Кожен командувач розміщує свій кубик фракції на найнижчій поділці треку впливу на фракцію на своєму персональному планшеті.

H Лише гравці-союзники беруть карти цілей. Якщо одна з команд узяла обидві карти цілі «Пустельна миша», то гравець з картою цілі «Пустельна миша» для 4/6 гравців міняється цією картою з членом іншої команди, що сидить поруч з ним. Отже, кожна команда має 1 карту цілі «Пустельна миша» та 1 карту «Крис-ніж».



НОВІ ОСНОВНІ КОНЦЕПЦІЇ

АКТИВАЦІЯ СОЮЗНИКІВ





Командувачі зазвичай використовують карти та локації так само, як і будь-який інший гравець. Однак командувачі не мають загонів, які можна найняти чи розгорнути в Зоні конфлікту. Також вони не мають кубиків на чотирьох шкалах впливу на ігровому полі. Натомість під час кожного свого ходу командувач активує одного зі своїх союзників, який отримує будь-які ефекти, які командувач не може використати безпосередньо.



Під час ходу «Відправити агента» активованого союзника визначають стрілкою на жетоні агента, який використовує командувач: це може бути союзник, що сидить ліворуч або праворуч від командувача (після найближчого суперника). Використовуючи жетон Майстра меча, командувач вибирає, якого союзника активувати в цей хід.



Під час ходу «Розкрити карти» командувач вибирає, якого союзника активувати.

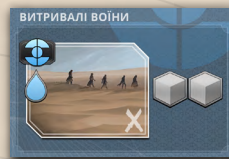
Активованій союзник щоразу виконує відповідну дію замість командувача, коли:




    командувач здобуває або втрачає будь-яку кількість очок впливу на шкалі впливу на будь-яку фракцію на ігровому полі.

  командувач наймає будь-яку кількість підрозділів і вирішує, чи розгортати їх у Зоні конфлікту.

 командувач здобуває будь-яку кількість мечів, потрібних для сили.

Муад'Діб відправляє агента в локацію «Витривалі воїни», заплативши 1 воду та активувавши свою союзницю Леді Джессіку. Кубик фракції Муад'Діба на шкалі впливу на Фрименів переміщується вгору, а Леді Джессіка наймає 2 загони. «Витривалі воїни» — це бойова локація, тому Леді Джессіка може розгорнути будь-яку кількість цих загонів у Зоні конфлікту, а також до 2 загонів зі свого гарнізону.



   Протягом наступного ходу Шаддам відправляє агента в локацію «Шпіонаж», заплативши 1 прянощі та активувавши Фейда-Рауту. Фейд-Раута вже мав 3 очки впливу на Бене Гессерит, і тепер здобуває ще 1 очко, просуваючись угору шкалою, щоб узяти жетон союзу та 1 карту інтриги (як бонус фракції). Зауважте, що Фейд-Раута бере карту інтриги як бонус, бо саме його кубик опинився на тій поділці шкали впливу на фракцію, що дає бонус.

Якщо під час ходу командувача «Розкрити карти» він активує союзника, який ще не виконував свого ходу «Розкрити карти», то командувач усе одно може дати мечі цьому союзнику. Союзник відразу позначає отримані очки сили, до яких потім може додати власні очки сили, отримані внаслідок свого ходу «Розкрити карти» (або встановлює значення своєї сили рівним 0, якщо на цю мить він не має підрозділів у Зоні конфлікту).

Командувач може спонукати активованого союзника розгорнути загони або відступити ними навіть після того, як цей союзник виконає свій хід «Розкрити карти». Союзник відповідно змінює позицію свого маркера бою на шкалі. Це може дозволити союзнику вступити в конфлікт, у якому він не брав участі під час свого ходу «Розкрити карти» — але в такому разі союзник втрачає всі мечі, які отримав під час свого ходу «Розкрити карти».

СПІЛКУВАННЯ


Хоч ми й не проти спілкування за столом, але радимо членам однієї команди не спілкуватися між собою *крадькома*. Це стосується обговорення планів, відправлення текстових повідомлень, таємного показування карт іншим членам команди тощо. Ліпше відтворити атмосферу Імперіуму, де за кожним рогом ховаються шпигуни й стежать за кожним вашим кроком.


Утім, ви можете самі визначати правила ігрового спілкування так, як вам подобається.

ПЕРСОНАЛЬНІ ПЛАНШЕТИ



Кожен командувач має персональний планшет із двома локаціями, куди тільки він може відправляти агента. Щоразу коли командувач це робить, він просуває свій кубик фракції по шкалі впливу на своєму планшеті. Ця шкала впливу має бонуси, як і шкали на ігровому полі, але ці бонуси отримують усі члени команди відповідного командувача.

 Щоразу коли Муад'Діб досягає поділок «1» чи «3» на шкалі впливу на Фрименів, кожен член його команди отримує зазначену нагороду: 1 прянощі або 1 воду.

 Щоразу коли Шаддам досягає поділок «1» чи «3» на шкалі впливу на Імператора, кожен член його команди отримує зазначену нагороду: 1 солярій або можливість розмістити шпигуна.

Кожен персональний планшет так само дає командувачу 1 переможне очко, коли той досягає поділки «2» на шкалі впливу. Також командувач укладає союз (і здобуває переможне очко), коли досягає поділки «4» шкали впливу.



Тільки Шаддам має вплив на фракцію Імператора, і тільки Муад'Діб має вплив на фракцію Фрименів. Союзник ніколи не зможе змінити позицію кубика на шкалі впливу на планшеті свого командувача.

НОВІ ОСНОВНІ КОНЦЕПЦІЇ (ПРОДОВЖЕННЯ)

СПІЛЬНИЙ ВПЛИВ ТА НОВІ ФРАКЦІЇ

Хоча командувач не має кубиків фракцій на чотирьох шкалах впливу на ігровому полі, його союзники дають йому змогу впливати на ці фракції. **Той союзник, який має найбільший вплив на фракцію на ігровому полі, дає своєму командувачу таку саму кількість очок впливу.** Це правило діє навіть під час активації іншого союзника.

Муад'Діб грає карту «Приготувати шлях» і відправляє агента в Карфаг, активуючи Гурні Галлека. Гурні Галлек має лише 1 очко впливу на Бене Гессерит. Через те що Леді Джессіка (інша союзниця Муад'Діба) має 2 очки впливу на Бене Гессерит, Муад'Діб бере карту.



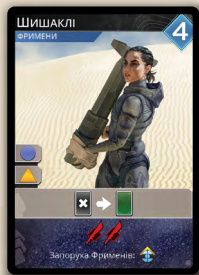
Унаслідок появи двох нових фракцій на ігровому полі, два символи фракцій тепер стосуються двох різних фракцій. Для вимог або ефектів будь-якої локації чи карти:



усі чотири союзники та Муад'Діб використовують фракцію Великих Домів; Шаддам вибирає або Великі Доми, або Імператора.

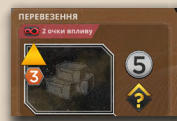


усі чотири союзники та Шаддам використовують фракцію Віддалених світів; Муад'Діб вибирає або Віддалені світи, або Фрименів.



Коли Гурні Галлек розкриває карту «Шишаклі» та використовує ефект запоруки Фрименів, Гурні отримує вплив на фракцію Віддалених світів. Коли Муад'Діб розкриває карту «Шишаклі» та використовує ефект запоруки Фрименів, то він або отримує вплив на Фрименів, переміщуючи вгору кубик фракції на персональному планшеті, або може використати цей вплив для того, щоб перемістити вгору кубик фракції свого активованого союзника на шкалі впливу на Віддалені світи.

Шаддам відправляє агента в локацію «Перевезення», активуючи Фейд-Рауту. (Щоб зробити це, принаймні один із союзників Шаддама повинен мати щонайменше 2 очки впливу на Гільдію Лоцманів. Це не обов'язково повинен бути Фейд-Раута.) Шаддам отримує 5 соляріїв та 1 очко впливу на будь-яку фракцію на свій вибір. Шаддам міг би просунути один із кубиків фракції Фейд-Раути, але натомість вирішує здобути 1 очко впливу на шкалі Імператора на персональному планшеті.



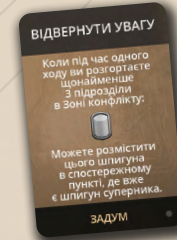
СПІЛЬНЕ ВОЛОДІННЯ ПІДРОЗДІЛАМИ

Усі підрозділи та гарнізони, що перебувають у розпорядженні активованого союзника, також доступні командувачу цієї команди. Таке спільне використання дає змогу активувати певні карти в хід командувача.

Коли командувач грає карту «Чані, чудовий тактик» у свій хід «Відправити агента», він бере карту інтриги, якщо його активований союзник має 3 чи більше підрозділів у Зоні конфлікту. Коли командувач грає карту «Чані» у свій хід «Розкрити карти», то може відступити 2 загонами активованого союзника, щоб дати цьому союзнику 4 мечі.



Коли командувач наймає підрозділи для активованого союзника, вважайте, що і командувач, і союзник найняли ці підрозділи. Так само, коли під час ходу командувача в Зоні конфлікту розгортаються підрозділи, вважайте, що і командувач, і активований союзник розгорнули ці підрозділи.



Муад'Діб відправляє агента в локацію «Витривалі воїни», активуючи Гурні Галлека й наймаючи 2 загони для Гурні Галлека. Гурні вирішує залучити до бою ці загони плюс ще 2 загони зі свого гарнізону. Муад'Діб може зіграти карту «Відвернути увагу», бо він також брав участь у розгортанні цих підрозділів.

Однак зауважте, що карти конфліктів, виграні союзниками, не є спільною власністю (тобто командувачі не володіють ними).

ХОДИ ГРАВЦЯ

У фракції Великих Домів з'явилися два нові символи, які члени команди можуть використовувати, щоб допомагати один одному.



Підкріплення. Найняти 3 загони та розподілити їх як завгодно між двома союзниками вашої команди. Будь-який із цих загонів можна розгорнути в Зоні конфлікту.

Леді Джессіка відправляє агента в локацію «Військова підтримка». Вирішивши найняти 1 зі своїх загонів, вона розміщує його у своєму гарнізоні, а також дає змогу Гурні найняти його власні 2 загони. Гурні розгортає обидва загони в Зоні конфлікту. «Військова підтримка» — це не бойова локація, тому в цей хід Гурні більше не може розгортати загони.



Обмін. Виберіть одного члена команди, з яким хочете обмінятися: кожен з вас може дати іншому 1 або більше «обмінних товарів» одного типу (карти інтриг, прянощі, воду або солярії). Хтось із вас (або обоє) може вирішити нічого не віддавати партнерові.

Принцеса Ірулан відправляє агента в локацію «Економічна підтримка», отримує 1 прянощі й вирішує обмінятися з Шаддамом. Ірулан віддає Шаддаму свої 2 карти інтриг, залишаючи собі одну. Шаддам вирішує віддати Ірулан усі свої 3 прянощі. Пізніше Муад'Діб грає карту «Авторитет командири». Уже отримавши свого Майстра меча, Муад'Діб вирішує знищити карту, щоб провести обмін з Леді Джессікою. Муад'Діб дає їй карту інтриги. У Леді Джессіки мало ресурсів, тож вона вирішує нічого не давати Муад'Дібу.

ХОДИ ГРАВЦЯ (ПРОДОВЖЕННЯ)

Тронний ряд Шаддама

Персональний планшет Імператора й карта «Імперський намет» дають змогу Шаддаму переміщувати карти з Ряду Імперіуму в особливий Тронний ряд. Якщо Шаддам перемістив карту, негайно викладіть на її місце нову карту з колоди Імперіуму.



Кarti в Тронному ряді можуть придбати лише Шаддам і його союзники (Муад'Діб чи його союзники ніколи не можуть зробити цього). Ці карти більше не перебувають у Ряді Імперіуму (і на них не можуть вплинути такі карти, як «Маніпулювання»). Кількість карт у Тронному ряді необмежена, а отже, протягом кількох раундів там можуть накопичитися карти, якщо ніхто з вашої команди не захоче їх придбати.

МАЙСТРИ МЕЧА

Майстра меча кожного гравця можна використати лише 1 раз за гру. Якщо ви відправили свого Майстра меча в локацію, то наприкінці раунду ви повертаєте його в коробку. Якщо ви маєте свого Майстра меча, але протягом раунду не відправили його в локацію, то зберігаєте його, щоб використати в одному з наступних раундів.



Здобувши свого Майстра меча, ви також здобуваєте бонусний жетон Майстра меча, який зберігаєте решту гри (навіть після використання самого Майстра меча). Покладіть жетон на ігрове поле. (Союзники розміщують свої жетони у власних гарнізонах. Командувачі розміщують жетони на краю Зони конфлікту, найближче до їхньої сторони поля.) Щойно ви викладете на поле бонусний жетон Майстра меча, додавайте по 2 мечі щоразу, коли виконуєте хід «Розкрити карти».

Х ФАЗА 3. БІЙ

ІНТРИГОВІ КАРТИ БОЮ

Як завжди, гравці розігрують інтригові карти бою по чергово за годинниковою стрілкою. У свій хід командувач може грати карти від імені союзника, який має принаймні 1 підрозділ у Зоні конфлікту, а потім застосовувати ефекти до цього союзника. (Командувач не може «розподілити» 1 інтригову карту бою між союзниками.)

Муад'Діб грає карту «Сумнівні методи», активуючи Гурні Галлека. Муад'Діб хоче, щоб Гурні втратив 1 очко впливу на Віддалені світи й отримав загалом 5 мечів. Інший союзник Муад'Діба (який не був активований) не може втратити очко впливу, хоча він міг би втратити 1 очко впливу на Фрименів.



Коли між союзниками нічия

Коли після бою між двома союзниками з однієї команди виникла нічия, то один з них може поступитися більшою нагородою партнерові. Якщо між ними нічия за третю нагороду в конфлікті, то гравець, що поступився, нічого не отримує.

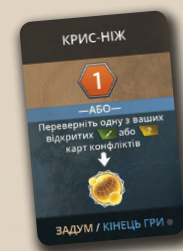
Між Гурні Галлеком і Леді Джессікою нічия за 1-ше місце. Гурні Галлек вирішує поступитися Леді Джессіці. Вона стає переможницею в конфлікті та здобуває нагороду за 1-ше місце. Гурні здобуває нагороду за 2-ге місце.

КІНЕЦЬ ГРИ

Кінець гри активується під час фази відкликання за звичайними правилами: якщо будь-який гравець набрав 10 чи більше переможних очок або якщо вичерпалася колода карт конфліктів. Гравці спершу грають і застосовують ефекти будь-яких своїх інтригових карт кінця гри. Потім команду, яка набрала найбільшу сумарну кількість очок, оголошують переможницею. У разі нічиєї додайте ресурси кожної команди, щоб визначити команду-переможницю за такими показниками у вказаному порядку: кількість прянощів, соляріїв, води й загонів у гарнізоні.

Деякі інтригові карти кінця гри корисні для командувачів, тоді як інші — ні. Ви можете скористатися символом обміну, якщо хочете дати партнерові інтригові карти кінця гри, які йому будуть корисніші.

- «Крис-ніж», «Пустельна миша», «Орнітоптер» — командувач не може володіти жодною з цих карт конфліктів, тому й не може використати їх наприкінці гри.
- «Прибуток ДАПТ», «Безпечна торгівля прянощами», «Таємний альянс» — ось можливі джерела переможних очок для командувачів. Що стосується «Таємного альянсу», то пам'ятайте, що вплив командувача на фракцію завжди визначається більшим значенням впливу на цю фракцію одного з його союзників.



ПОЄДНАННЯ З ІНШИМИ ПРОДУКТАМИ СЕРІЇ «ДЮНА. ІМПЕРІУМ»

У цьому розділі ми пояснимо, як поєднувати попередні ігри серії «Дюна. Імперіум» з «Піднесенням» для гри вшістьох. Ми постаралися відповісти на можливі запитання, але пам'ятайте, що попередні продукти були розроблені без урахування режиму гри вшістьох. Деякі ігрові ситуації все ще можуть видаватися незвичними або складними для розуміння. Якщо ви зіткнетеся з ситуацією, не описаною в цих правилах, спершу ознайомтеся з частими запитаннями щодо гри «Дюна. Імперіум» (за адресою www.duneimperium.com/FAQ). Якщо суперечлива ситуація сталася під час гри й вам терміново потрібна відповідь, хай усе вирішує Шаддам. Зрештою бути імператором відомого Всесвіту має певні переваги.

У «Піднесенні» немає карт з вартістю чи ефектом **«Втратьте загін»**, як в інших продуктах серії «Дюна. Імперіум». Коли командувач активує ефект, який передбачає таку вартість, загони втрачає його активований союзник.

Інші продукти «Дюни. Імперіум» містять карти й компоненти з умовою **«Коли ви перемагаєте в конфлікті»**. Командувачі не можуть застосовувати ці ефекти, адже вони ніколи не перемагають у конфліктах.

«ДЮНА. ІМПЕРІУМ»

- **«Авторитет командира» / «Переможець забирає все»** — ці карти не потрібні командувачу. (Обміняйте їх!)
- **«Бойовий топтер» / «Перевірка на людськість»** — командувач не володіє загонами під час ходів інших гравців, тому він ніколи не втрачає загін через карту іншого гравця. Унаслідок ефекту карти «Перевірка на людськість» командувач повинен скинути карту, якщо може.
- **«Голос»** — можна вибирати локацію на персональному планшеті командувача.
- **«Квізац Хадерах»** — ця карта не дає змоги іншому гравцеві відправляти агента на персональний планшет командувача.
- **«Плани всередині планів»** — командувач може використати свій персональний планшет замість фракції на ігровому полі з тим же символом.



«БЕЗСМЕРТЯ»

Командувачі не додають 2 копії карт «Експериментування» у свої колоди (і не вилучають ніяких карт).

Командувачі не мають фішок досліджень на треку досліджень або фішок тлейлаксу на треку тлейлаксу. Активовані союзники командувача отримують переваги (зокрема будь-які отримані бонуси) щоразу, коли командувач активує символ дослідження або отримує символ тлейлаксу.

Командувач має такі ж генетичні маркери, як і будь-який його союзник, що просунувся якнайдалі на треку досліджень. Це правило діє навіть під час активації іншого союзника.

Коли командувач створює взірць, то бере його із запасів свого активованого союзника. Командувач може витратити лише взірці свого активованого союзника (коли оплачує вартість карти взірцем або під час придбання карти тлейлаксу).

Якщо ви граєте варіант «Гра до 11 ПО», то союзники починають гру з 0 переможних очок (замість 1). Однак командувачі все одно починають із 4 переможними очками.

- **«Тіньова угода»** — командувачі не активують жодного союзника наприкінці гри, тому ефект цієї карти нічого їм не дає.



«РОЗКВІТ ІКСА»

Під час приготувань кожен гравець отримує один особливий контракт (зелена рамка на звороті) для гри з «Розквітом Ікса». Перетасуйте контракти для гри з «Розквітом Ікса» та роздайте по 2 кожному союзнику. Кожен союзник залишає собі 1 з цих контрактів, а інший віддає своєму командувачу. Командувач залишає собі 1 з отриманих особливих контрактів, а інший повертає в коробку.

Якщо командувач хоче розмістити делегацію перемовників, то бере загін із запасу свого активованого союзника. Якщо командувач має можливість придбати технологію, він може зменшити її вартість, використовуючи делегацію перемовників свого активованого союзника.

Командувачі не мають вантажників на треку перевезень, але вони можуть розміщувати вантажник свого активованого союзника. Якщо командувач відкликає вантажника, то активований союзник отримує всі відповідні нагороди. (Однак вважають, що і командувач, і союзник найняли відповідну кількість загонів унаслідок цього.)

Коли гравець активує виплату дивідендів на треку перевезень, усі інші гравці отримують по 1 солярію. (Правила «Розквіту Ікса» стверджують, що «суперники» отримують по 1 солярію, але у грі вшістьох це стосується ваших суперників і партнерів по команді.)

Командувачі не мають дредноутів, але можуть мобілізувати дредноути для своїх союзників (так само як наймати загони для своїх союзників).

Символи проникнення та подібні ефекти дають вам змогу проникати в локації ігрового поля за допомогою агентів ваших партнерів по команді на додаток до агентів суперників.

- **«Мемокордери»** — командувач може використати свій персональний планшет замість фракції на ігровому полі з тим же символом.
- **«Чаумуркі»** — якщо гра закінчується нічиєю, перемагає команда, яка має «Чаумуркі».
- **«Шпигунські супутники»** — вплив командувача на фракцію дорівнює більшому значенню впливу одного з його союзників, тому командувачу буде важко отримати перевагу наприкінці гри від цієї плитки технології. Командувач усе ще може витратити прянощі та знищити плитку технології, щоб набрати переможне очко.



Епічний режим гри

Поєднання епічного режиму гри з «Розквіту Ікса» з режимом для 6 гравців з «Піднесення» продовжить тривалість гри до 3 годин. Утім, сподіваємося, ви отримаєте по-справжньому епічний досвід!

Сформуйте колоду карт конфліктів, як описано в правилах епічного режиму гри (додайте «Економічне панування» до ваших карт конфліктів III, щоб було загалом 10 карт конфліктів).

Самостійно вирішіть, чи додавати в гру інші карти конфліктів з «Розквіту Ікса». Якщо ви додасте їх, то в деяких конфліктах переможець може не здобувати символу бою.

Командувачі не додають карти «Контроль над прянощами» у свої колоди (і не вилучають ніяких карт).

Під час приготувань кожен гравець (і командувачі також) бере 1 карту інтриги.

ДОДАТКОВІ СИМВОЛИ



Командна нагорода. Кожен гравець у вашій команді отримує зазначену нагороду: 1 солярій, 1 прянощі, 1 воду або можливість розмістити 1 шпигуна.



Обмін. Виберіть одного члена команди, з яким хочете обмінятися: кожен з вас може дати іншому 1 або більше «обмінних товарів» одного типу (карти інтриг, прянощі, воду або солярії).



Підкріплення. Найняти 3 загони та розподілити їх як завгодно між двома союзниками вашої команди. Будь-який з цих загонів можна розгорнути в Зоні конфлікту.



Початкова карта Муад'Діба — карта з цим символом є частиною початкової колоди гравця за Муад'Діба.



Початкова карта Шаддама — карта з цим символом є частиною початкової колоди гравця за Шаддама.

ДОВІДНИК ІЗ ЛОКАЦІЙ ПОЛЯ ДЛЯ 6 ГРАВЦІВ



Витривалі воїни

Символ агента: Фримени
Бойова локація
Ціна: 1 вода
Здобути 1 очко впливу на Фрименів.
Найняти 2 загони.



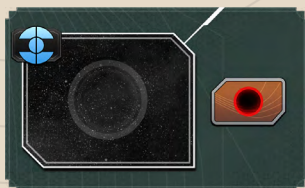
Військова підтримка

Символ агента: Імператор
Ціна: 2 прянощів
Здобути 1 очко впливу на Великі Доми.
Найняти 3 загони та розподілити їх як завгодно між двома союзниками вашої команди. Будь-який з цих загонів можна розгорнути в Зоні конфлікту.



Економічна підтримка

Символ агента: Імператор
Здобути 1 очко впливу на Великі Доми та отримати 1 прянощі. Потім можна вибрати одного члена команди, з яким хочете обмінятися: кожен з вас може дати іншому 1 або більше «обмінних товарів» одного типу (карти інтриг, прянощі, воду або солярії).



Експедиція

Символ агента: Фримени
Здобути 1 очко впливу на Віддалені світи.
Узяти контракт (або, якщо таких не залишилося, натомість отримати 2 солярії).



Ерг Хаббанія

Символ агента: торгівля прянощами
Бойова локація
Ціна: 1 вода
Отримати 2 прянощі, плюс будь-які додаткові прянощі, накопичені на цьому символі видобутку. Узяти 1 карту.



Карфаг

Символ агента: місто
Бойова локація
Найняти 1 загін і взяти 1 карту інтриги.



Майстер меча

Символ агента: Ландсраад
Ціна: 8 соляріїв, якщо жоден гравець не має свого Майстра меча; 6 соляріїв, якщо будь-який гравець має Майстра меча.
Ви можете відправити агента сюди лише один раз за гру. Отримати свого Майстра меча для використання лише раз за гру. Покладіть бонусний жетон Майстра меча на ігрове поле. До кінця гри під час кожного з ваших ходів «Розкрити карти» ви здобуваєте 2 очки сили.



Незліченні багатства

Символ агента: Імператор
Здобути 1 очко впливу на Імператора.
Отримати 3 солярії.



Підкорення пустелі

Символ агента: Фримени
Бойова локація
Здобути 1 очко впливу на Фрименів.
Узяти 1 карту та отримати 1 прянощі.