

# Д Ю Н А

## И М П Е Р И Я

На просторах Известной Вселенной нет более ценного ресурса, чем Пряность. Её добывают только на пустынной планете Арракис, более известной как Дюна. Великие Дома Империи соперничают за контроль над Пряностью, добиваясь поддержки влиятельных фракций. Законодатели Ландсраада. Корпорация КООАМ с её ненасытной жадой прибыли. Провидческий орден Бене Гессерит. Гильдия Космогации, обладающая монополией на межзвёздные путешествия. Фримены — стойкие воины пустыни. Даже сам Император порой вступает в борьбу за влияние. Конфликт неизбежен, его исход непредсказуем, но всем ясно одно...

Кто контролирует Пряность — контролирует Вселенную.



# УСТРОЙСТВО ИМПЕРИИ

«Дюна. Империя» — настольная игра с размещением рабочих и построением собственной колоды. Игра основана на культовой книжной серии «Дюна» Фрэнка Герберта, Брайана Герберта и Кевина Дж. Андерсона, а образы персонажей взяты из одноимённого фильма Дени Вильнёва.

Примечание: в составе игры у каждого из четырёх Великих Домов по два планшета лидера. Если вы хотите, чтобы ваша партия оставалась близкой к духу оригинала, не используйте двух лидеров из одного Дома. Если же вы допускаете нетривиальные сценарии, используйте любые сочетания лидеров.



**Император Шаддам IV** из Дома Коррино твёрдой рукой правит людьми в границах Известной Вселенной. Сотрудничество с ним наполнит вашу казну основной имперской валютой — соляриями.



Император также председательствует в **Ландсрааде** — законодательном органе Империи, представляющем интересы могущественных Великих Домов. Неудивительно, что за внушительную сумму соляриев здесь можно обзавестись связями, заручиться поддержкой или получить значительное стратегическое преимущество.



За тысячи лет до событий «Дюны» компьютеры (мыслящие машины) подняли восстание против своих создателей и едва не уничтожили человечество. С тех пор любые компьютеры запрещены, а на замену им пришли **ментаты** — «живые калькуляторы» с необычайно развитыми логическими и аналитическими способностями.



«Комбайн Оннет Обер Адвансер Меркантайлс», или просто **КООАМ** — колоссальная корпорация, имеющая интересы по всей Империи. Если вам срочно нужны солярии, они с радостью купят у вас что-нибудь ценное... В частности, Пряность.



**Гильдия Космогации** обладает монополией на межзвёздные путешествия. Их громадные корабли — хайлайнеры — доставят на Дюну столь нужные вам войска... но оплачивать их услуги придётся самым дорогим — Пряностью.



Орден сестёр **Бене Гессерит** известен своими интригами, махинациями и планами, уходящими на целые поколения вперёд. Зримо или незримо, они присутствуют в каждом уголке Империи.



**Фримены** — грозные воины, которые как никто умеют воевать и сохранять воду в пустыне, что даёт им уникальное преимущество в борьбе за контроль над Дюной. Чтобы добывать Пряность, вам придётся заручиться их поддержкой.



**Населённые области** Дюны — стратегически важные для любых военных кампаний локации. В большинстве из них можно нанимать боевые отряды.



В **пустынных областях** Дюны владеют Шай-Хулуды — гигантские песчаные черви. Они могут напасть на любого, кто добывает Пряность, но риск того стоит: Пряность открывает многие возможности...

# СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле



Справочник ячеек на игровом поле



18 карт конфликта

4 карты уровня I  
10 карт уровня II  
4 карты уровня III

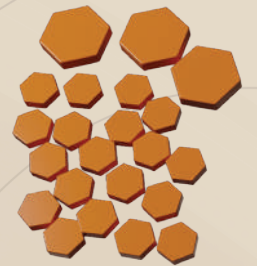


15 фишек воды



Фишки соляриев

4 большие (номинал 5)  
20 маленьких (номинал 1)



Фишки Пряности

3 большие (номинал 5)  
20 маленьких (номинал 1)



24 карты резерва

8 карт «Связные Арракиса»

10 карт «Пряность должна поступать»

6 карт «Свёрнутое пространство»



67 карт Империи



8 планшетов лидеров

с памяткой структуры игрового хода на обороте



Фишка ментата



4 жетона союзов



Жетон первого игрока



4 жетона барона Харконнена

Используются при игре с лидером «Владимир Харконнен»

## ЛИЧНЫЙ НАБОР ИГРОКА



10 стартовых карт

Состав стартовой колоды:

«Убедительный довод» (2)

«Кинжал» (2)

«Дипломатия» (1)

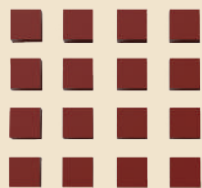
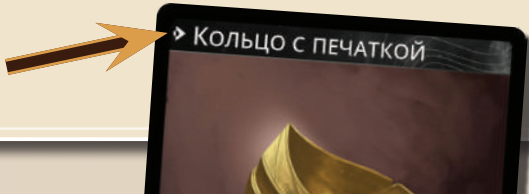
«Дюна — Планета Пустыни» (2)

«Разведка» (1)

«Поиск союзников» (1)

«Кольцо с печаткой» (1)

Все карты стартовой колоды отмечены таким символом



16 кубиков



2 диска

1 маркер победных очков

1 фишка советника



3 жетона контроля



3 фишки агентов



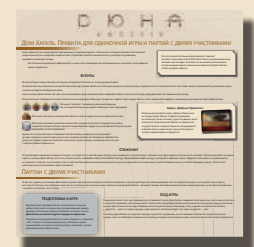
Жетон боевой силы

В коробке вы найдёте личные наборы всех четырёх цветов (на изображении представлен красный).

Используется только в одиночной игре и в партии с двумя участниками



31 карта Дома Хагаль



Правила игры с Домом Хагаль

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Предпочитаете изучать правила игры по видео?  
Эти видеоправила для вас!



**A** Положите игровое поле в центре стола и разместите на нём следующие компоненты:

**A<sup>1</sup>** Положите фишку ментата в соответствующую по форме ячейку в верхней части поля.



**A<sup>2</sup>** Положите по одному жетону союза с соответствующим символом в каждую из отмеченных областей на треках влияния фракций (Император, Гильдия Космогации, Бене Гессерит, Фримены).



**B** Сформируйте колоду конфликта:

Разделите карты конфликта на три части в зависимости от римской цифры на рубашке: I, II, III.

Перемешайте 4 карты конфликта уровня III и сложите их **все** лицевой стороной вниз в отмеченной области на игровом поле.

Перемешайте 10 карт конфликта уровня II и случайным образом положите **5** из них лицевой стороной вниз поверх карт конфликта уровня III.

Перемешайте 4 карты конфликта уровня I и случайным образом положите **1** из них лицевой стороной вниз поверх карт конфликта уровня II.

У вас должна получиться колода из 10 карт конфликта: сверху 1 карта конфликта уровня I, затем 5 карт конфликта уровня II и 4 карты конфликта уровня III внизу. Остальные карты конфликта уберите в коробку, не смотря на них.

**B** Сложите следующие типы карт у любого удобного края игрового поля:

**B<sup>1</sup>** Перемешайте карты интриг и сложите их в колоду лицевой стороной вниз.

**B<sup>2</sup>** Перемешайте карты Империи и сложите их в колоду лицевой стороной вниз. Затем раскройте и выложите в ряд 5 карт — это будет рынок карт Империи (далее «рынок Империи»).

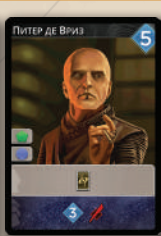
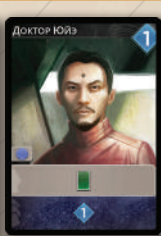
**B<sup>3</sup>** Сложите рядом с рынком Империи отдельными стопками карты резерва: «Связные Арракиса», «Пряность должна поступать» и «Свёрнутое пространство».

**Г** Каждый игрок выбирает или случайным образом получает планшет лидера и кладёт его перед собой.

За именем лидера следуют символы, количество которых обозначает сложность игры за него: от одного до трёх.

**Советуем всем игрокам в первой партии** выбрать лидеров с одним символом: Пол Атрейдес, Глоссу «Зверь» Раббан, граф Мемнон Торвальд, граф Ильбан Ричез.

**B<sup>2</sup>**



**B<sup>1</sup>**



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



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



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



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



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



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



**B**



**B**



**B**

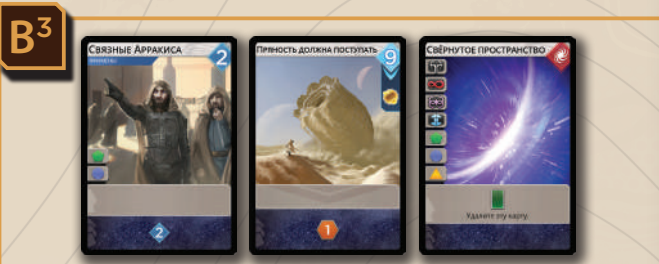


- НАЧАЛО РАУНДА
- ХОДЫ ИГРОКОВ
- СРАЖЕНИЕ
- ПОДАТЕЛИ
- ВОЗВРАЩЕНИЕ



Хотите получить больше впечатлений от партии?  
Скачайте приложение Dire Wolf Game Room  
на свой компьютер, планшет или телефон.

**Д** Каждый игрок получает набор из 10 стартовых карт, перемешивает их, формируя личную колоду, и размещает её лицевой стороной вниз слева от своего планшета лидера.



**Е<sup>1</sup>** Каждый игрок получает 1 фишку воды в личный запас.



**Е<sup>2</sup>** Сложите остальные фишки воды, а также фишки соляриев и Пряности в общий запас. Они считаются неограниченными: если фишки какого-либо типа закончатся, используйте любую подходящую замену.

**Ж** Каждый игрок выбирает свой цвет и берёт все компоненты этого цвета.

**Ж<sup>1</sup>** Положите две свои фишки агентов на планшет лидера. Свою третью фишку агента положите рядом с игровым полем — это оружие.



**Ж<sup>2</sup>** Положите один из двух своих дисков на трек победных очков: на деление «1» в партии с 4 игроками или «0» в любой другой партии.



**Ж<sup>3</sup>** Положите свой жетон боевой силы указанной справа стороной вверх на деление «0» трека боевой силы.



**Ж<sup>4</sup>** Положите по одному кубику своего цвета в ячейки под треками влияния каждой из четырёх фракций.



**Ж<sup>5</sup>** Остальные 12 кубиков — это ваши боевые отряды (далее — «отряды»). Положите 3 из них в одну из четырёх круглых областей на игровом поле (каждый игрок выбирает ближайшую к себе) — это ваш гарнизон.

**Ж<sup>6</sup>** Сложите остальные компоненты в личный запас, видимый для всех игроков.



Проверьте: личные запасы всех игроков на начало партии должны быть идентичны.

**3** Случайным образом определите первого игрока и дайте ему соответствующий жетон.

Для партии с двумя участниками и одиночной игры требуются дополнительные шаги подготовки. Они изложены на отдельном листе «Дом Хагаль. Правила одиночной игры и партий с двумя участниками».



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы — лидер одного из Великих Домов Ландсраада. Побеждайте противников в сражениях, зарабатывайте политическое влияние и формируйте союзы с четырьмя фракциями Империи. Ваши успехи в этих областях будут измеряться в **победных очках (ПО)**.



Каждый раз, когда вы получаете или теряете ПО, передвигайте маркер своего цвета на треке победных очков вверх или вниз на нужное количество делений. Игра завершается, если в конце раунда выполняется хотя бы одно из двух условий: у одного из игроков 10 или более ПО; в колоде конфликта больше нет карт. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество ПО.

## ЛИДЕРЫ

Каждый лидер обладает двумя уникальными способностями:

Способность слева действует всю игру, давая вам различные преимущества.

Способность справа отмечена символом кольца с печатью. Чтобы применить её, вам нужно в свой ход разыграть карту «Кольцо с печатью».



## ПОСТРОЕНИЕ КОЛОДЫ

Все игроки начинают партию с одинаковой колодой из 10 карт. В ходе игры вы сможете добавлять в колоду новые карты и удалять из неё старые — это и есть построение колоды. В каждом раунде у вас будет возможность приобрести в свою колоду новые карты. Становясь всё более уникальной, личная колода будет определять вашу стратегию в игре.

Новые карты вы покупаете либо на рынке Империи, либо в резерве. Получив новую карту, **кладите её в свой сброс**. Когда вы должны взять карту, а ваша колода опустела, сперва перемешайте свой сброс, сформировав новую колоду, и только затем продолжите брать карты.

Некоторые действия позволяют вам **удалять** карты из вашей колоды. Эти карты уходят из игры. Удаляя слабые карты, вы повышаете свои шансы взять из колоды более сильные карты, дающие существенное преимущество.

Текст на картах любого типа превагирует над правилами игры!

## АГЕНТЫ



Вы начинаете игру с двумя фишками агентов (в ходе партии вы сможете получить третьего). Вы отправляете агентов в ячейки игрового поля с разными целями: получить ресурсы, потратить ресурсы ради нужного эффекта и многое другое. Подробнее о ячейках — в разделе «Фаза 2: ходы игроков» (см. с. 8), а также в «Справочнике ячеек на игровом поле».

Ваши агенты и карты тесно связаны: чтобы отправить агента в нужную ячейку, вы должны разыграть карту, позволяющую сделать это.

### Ментат

Ментат — дополнительный агент, которого вы можете получить на один раунд. Подробнее о ментате читайте в «Справочнике ячеек на игровом поле».



## ФРАКЦИИ

В игре «Дюна. Империя» представлены четыре фракции — могущественные силы, преследующие свои интересы на Арракисе. Борьба за **влияние** в этих фракциях и заключение **союзов** с ними — один из главных путей к победе. Все фракции кратко описаны в разделе «Устройство Империи» (см. с. 2).



Вы начинаете с одним своим кубиком в ячейке под треком влияния каждой фракции. Действия ваших агентов и эффекты карт могут повышать или понижать ваше влияние. Например, когда вы отправляете агента в ячейку той или иной фракции на поле, передвиньте свой кубик на 1 деление вверх по треку влияния этой фракции.

Достигнув 2-го деления на треке влияния фракции, вы получаете 1 ПО. Если ваш кубик опустится ниже 2-го деления, вы потеряете это ПО.

Достигнув 4-го деления на треке влияния фракции, вы получаете изображённый на нём бонус. Если ваш кубик опустится ниже 4-го деления, вы НЕ потеряете этот бонус. Этот бонус можно получить несколько раз, если ваш кубик опустится ниже, а затем снова поднимется на 4-е деление (такое, впрочем, случается редко).

**Первый** игрок, который достигает 4-го деления, заключает **союз** с этой фракцией. Он получает жетон союза, кладёт его перед собой и получает 1 ПО (символ ПО изображён на жетоне). Как только другой игрок поднимется **выше** на треке влияния этой фракции, он забирает этот жетон и получает 1 ПО, а игрок, у которого забрали жетон, это 1 ПО теряет.

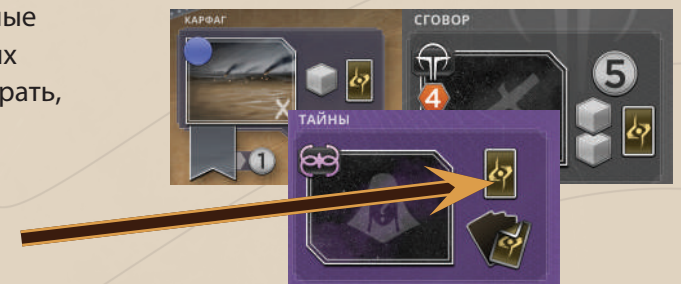


## КАРТЫ ИНТРИГ



Эти карты представляют специальные операции, тайные договорённости и неожиданные повороты. В игре они помогут вам получать ресурсы, увеличивать влияние во фракциях или даже получать ПО. На каждой карте интриги указано, в какой фазе её можно разыграть, какие у неё условия розыгрыша и эффект.

На поле есть три ячейки, позволяющие получать карты интриг: «Карфаг», «Сговор» и «Тайны». Кроме того, карты интриг можно получить за соответствующие символы на других картах. Получив карты интриг, держите их лицевой стороной вниз отдельно от своей колоды. Вы можете просматривать их в любое время, но сопернику такая карта раскрывается только в момент розыгрыша. Разыграв карту интриги, положите её лицевой стороной вверх в сброс рядом с колодой интриг.



Карты интриг бывают **трёх типов**: карты заговора, карты сражения и карты цели.

- Карты заговора можно разыграть в свой ход при отправке агента или раскрытии карт.
- Карты сражения можно разыграть только в фазе сражения.
- Карты цели можно разыграть только в конце партии.



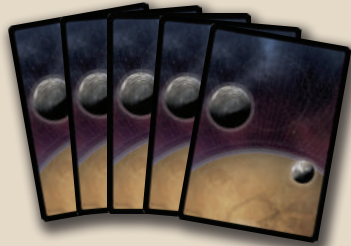
# СТРУКТУРА РАУНДА

Игра «Дюна. Империя» разделена на раунды. Каждый раунд состоит из пяти фаз, которые проходят в следующем порядке:



## ФАЗА 1. НАЧАЛО РАУНДА

Каждый раунд начинается с открытия верхней карты колоды конфликта. Кладите её лицевой стороной вверх рядом с колодой (поверх карт конфликта из предыдущих раундов).



Затем каждый игрок берёт 5 карт из **своей** колоды: это будет его рука на текущий раунд.



## ФАЗА 2. ХОДЫ ИГРОКОВ

Начиная с обладателя жетона первого игрока и далее по часовой стрелке все игроки по очереди делают по одному ходу за раз.

В свой ход вы можете **отправить агента** или **раскрыть карты**. Это основная фаза раунда, и она подробно расписана на следующих страницах. Как правило, вы отправляете агентов, пока у вас есть фишки агентов, а затем раскрываете карты. Однако при желании вы можете раскрыть карты, даже если у вас ещё остались неиспользованные агенты.

Раскрыв карты, вы больше не можете совершать ходы в этой фазе и ждёте, пока остальные игроки сделают свои ходы. Как только все игроки раскроют свои карты, текущая фаза раунда завершается.

В этой фазе в любой свой ход **вы можете разыгрывать карты заговора**.

### СТРОЕНИЕ КАРТЫ

У каждой карты есть два эффекта: эффект агента и эффект раскрытия. В зависимости от того, какой вы делаете ход, вы применяете только один из этих эффектов. Отправляя агента, вы применяете эффект агента. Раскрывая карты, вы применяете эффект раскрытия.

- А** Название карты
- Б** Фракция  
*Не все карты соотносятся с фракцией.*
- В** Символы агентов
- Г** Эффект агента
- Д** Эффект раскрытия
- Е** Стоимость карты (очки убеждения)
- Ж** Бонус покупки  
*Не все карты дают бонус покупки (подробнее об этих бонусах — на задней обложке этих правил).*

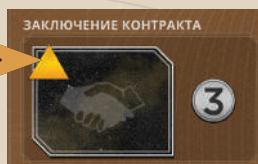




# ХОД ИГРОКА. ОТПРАВКА АГЕНТА



Чтобы отправить агента, нужно разыграть карту с руки: выложить её перед собой лицевой стороной вверх, а затем взять фишку агента с планшета лидера и поставить её в незанятую ячейку на поле. Символ этой ячейки должен совпадать хотя бы с одним из символов агентов на разыгрываемой карте.



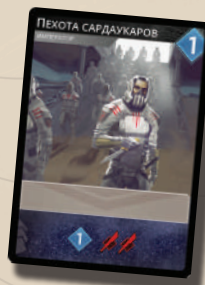
Вы обязаны выбрать только один символ агента на карте. Соответственно, с помощью одной карты можно отправить только **одного** агента.

**Вы не можете отправить агента в уже занятую ячейку.**

Чтобы отправить агента в ячейку, вы должны заплатить указанную на ней стоимость или соответствовать её условиям.

Вы также получаете эффект агента с разыгрываемой вами карты. Эффект раскрытия при этом игнорируется.

Если на карте нет символов агентов, её нельзя разыграть, чтобы отправить агента. Такие карты имеют эффект только при раскрытии карт.



## Стоимость ячеек игрового поля

Некоторые ячейки игрового поля имеют определённую стоимость. Если вы не можете оплатить её **немедленно** (до применения эффекта ячейки или эффекта разыгрываемой карты), вы не можете отправить агента в эту ячейку.

На поле есть две ячейки Императора. Чтобы отправить агента в верхнюю ячейку — «Сговор» — необходимо заплатить 4 Пряности.

Нижняя ячейка — «Богатство» — не имеет стоимости.



## Сиетч Табр

У ячейки «Сиетч Табр» есть особое условие. Чтобы отправить туда агента, вы должны иметь не менее 2 влияния во фракции Фримены.



На картах встречаются следующие символы агентов:

- Император
- Гильдия Космогации
- Бене Гессерит
- Фримены
- Ландсраад
- Город
- Торговля Пряностью



У карты «Легион сардаукаров» два символа агентов. Символ «Император» позволяет отправить агента в любую из двух ячеек Императора. Символ «Ландсраад» позволяет отправить агента в любую из пяти ячеек Ландсраада на поле.

Отправив агента в ячейку на поле, вы применяете сразу **2** эффекта: эффект этой ячейки и эффект агента, указанный на разыгранной карте. Если ячейка относится к какой-либо фракции, вы передвигаете свой кубик на одно деление вверх по треку влияния этой фракции. Эти эффекты можно применять в любом порядке.

Некоторые эффекты описаны текстом, но большая часть представлена символами. Значение всех символов вы найдёте в «Справочнике ячеек на игровом поле», а также на задней обложке этих правил.

Стрелки (→) на картах и на поле означают, что вы можете заплатить стоимость (указанную слева или сверху от стрелки), чтобы получить эффект (указанный справа или снизу от стрелки). Вы не обязаны платить: если вы решаете не платить указанную стоимость, вы ничего не получаете.


Например, разыгрывая карту «Лагерь фрименов», вы можете не платить 2 Пряности. В таком случае вы не нанимаете 3 отряда.



# ХОД ИГРОКА. ОТПРАВКА АГЕНТА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

## Размещение отрядов в зоне конфликта

В начале каждого раунда раскрывается новая карта конфликта. На ней указано, какие награды могут получить игроки за участие в сражении.

 Когда вы применяете эффект с символом кубика, изображённым на карте или в ячейке на поле, вы нанимаете боевой отряд. За каждый символ кубика возьмите 1 кубик из своего **запаса** (это ваш отряд) и положите его в свой **гарнизон** на поле. Если в вашем запасе нет отрядов, вы не можете их нанять, пока там кто-то не окажется снова.

Отряды в гарнизоне не приносят пользы сами по себе, но вы можете размещать их в зоне конфликта каждый раз, когда отправляете агентов в ячейки на поле с символом скрещённых мечей — ячейки конфликта.



Большинство таких ячеек находится на планете, но некоторые можно найти в областях фракций: одна в Гильдии Космогагии («Хайлайнер») и две у Фрименов («Закалённые воины» и «Дистикомбы»).

Отправляя агентов в ячейки конфликта, вы можете размещать отряды в зоне конфликта — это область на поле, окружённая гарнизонами. Вы можете разместить **все отряды или часть отрядов**, которые вы наняли в этом ходу (за эффекты ячейки и карты), и **до 2** отрядов из своего гарнизона. Отряды, которые вы нанимаете, но не размещаете в зоне конфликта, попадают в гарнизон.

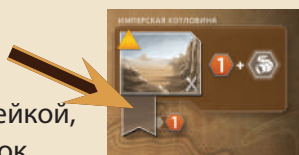


## Бонусы контроля

Некоторые карты конфликта (см. раздел «Фаза 3: сражение», с. 12) позволяют игроку получить контроль над одной из трёх ячеек игрового поля: «Арракин», «Карфаг» или «Имперская котловина» (в зависимости от названия карты). Победив в таком сражении, положите **жетон контроля** из вашего запаса в область с флажком под соответствующей ячейкой на поле.

Пока ваш жетон контроля занимает место под ячейкой, вы получаете бонус каждый раз, когда любой игрок (включая вас) отправляет агента в эту ячейку. Для «Арракина» и «Карфага» этот бонус — 1 солярий, для «Имперской котловины» — 1 Пряность.

Когда раскрывается карта конфликта, относящаяся к ячейке, которую вы контролируете, вы получаете бонус защиты: можете немедленно разместить 1 отряд из личного запаса в зоне конфликта.



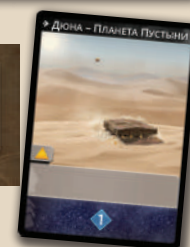
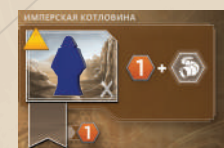
## Добыча Пряности

На поле есть три ячейки, где можно добывать Пряность. Все они помечены символом песчаного червя — Подателя: «Великая Равнина», «Котловина Хагга» и «Имперская котловина». Отправляя агента в одну из этих ячеек, вы получаете базовое количество Пряности, а также бонусное, которое накопилось за предыдущие раунды (см. раздел «Фаза 4: Податели», с. 13).

*Вы отправляете агента в «Котловину Хагга», берёте 2 Пряности из общего запаса и всю бонусную Пряность, накопившуюся в ячейке.*



*Дмитрий разыгрывает карту «Дюна — Планета Пустыни», чтобы отправить агента в «Имперскую котловину». Он берёт полагающуюся ему Пряность. Эта карта не даёт дополнительных эффектов агента.*



«Имперская котловина» также является ячейкой конфликта. Дмитрий не нанял новые отряды: такую возможность не даёт ни эффект карты, ни эффект ячейки. Однако у него есть 3 отряда в гарнизоне, и он решает разместить в зоне конфликта 2 отряда (максимально разрешённое количество).

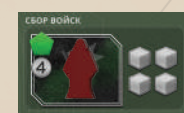


*Алёна разыгрывает карту «Дункан Айдахо», чтобы отправить агента в «Карфаг». Там с прошлого раунда лежит жетон контроля Дмитрия, поэтому он сразу получает бонус — 1 солярий из общего запаса.*

Эффект ячейки позволяет Алёне нанять 1 отряд и взять карту интриги. Эффект карты позволяет ей заплатить 1 воду, чтобы нанять ещё 1 отряд и взять карту из личной колоды.

Алёна могла бы разместить новые отряды в гарнизоне, но «Карфаг» — это ячейка конфликта, и это даёт ей возможность победить Дмитрия в сражении. Она размещает в зоне конфликта 2 только что нанятых отряда и единственный отряд из гарнизона. Если бы в её гарнизоне было 2 отряда, она могла бы разместить оба.

Никита решает накопить силы на следующий раунд. Он разыгрывает карту «Посвящённая Бене Гессерит», чтобы отправить агента в ячейку «Сбор войск». Эффект карты позволяет ему взять карту из личной колоды. Эффект ячейки позволяет ему нанять целых 4 отряда (за них нужно заплатить 4 солярия).



Это не ячейка конфликта, поэтому Никита не может разместить новые отряды в зоне конфликта и отправляет их в гарнизон.

# ХОД ИГРОКА. РАСКРЫТИЕ КАРТ

Когда у игрока в запасе не осталось агентов для отправки (или он **решает** не использовать оставшихся), в свой ход он раскрывает карты. Для этого игрок проходит следующие этапы в строгом порядке: раскрытие карт, эффекты раскрытия, подсчёт боевой силы и сброс карт.

## РАСКРЫТИЕ КАРТ

Выложите перед собой лицевой стороной вверх все оставшиеся на руке карты. Не смешивайте их с картами, разыгранными для отправки агентов.

## ЭФФЕКТЫ РАСКРЫТИЯ

Примените эффекты раскрытия **всех** раскрытых карт (игнорируйте карты, разыгранные для отправки агентов).

Вы можете применять эффекты раскрытия в любом порядке. Также вы можете использовать очки убеждения для покупки новых карт на рынке Империи или из резерва до, между или после применения эффектов раскрытия карт.



## ПОДСЧЁТ БОЕВОЙ СИЛЫ

Определите свою боевую силу в предстоящем сражении.

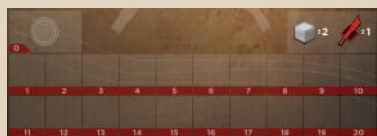
Каждый отряд **в зоне конфликта** даёт 2 очка боевой силы (отряды в гарнизоне и личном запасе не учитываются).



Каждый символ меча на раскрытых картах даёт 1 очко боевой силы.

**Чтобы вы могли участвовать в сражении, в зоне конфликта должен быть хотя бы 1 ваш отряд.** Если в зоне конфликта не осталось ни одного вашего отряда, ваша боевая сила становится равной 0 и не может быть увеличена, вне зависимости от раскрытых карт и других бонусов.

Подсчитав свою боевую силу, сообщите её соперникам и передвиньте свой жетон боевой силы на соответствующее деление трека боевой силы. Если вы набрали более 20, переверните жетон боевой силы на сторону с «+20» и отметьте своё положение там.



## СБРОС КАРТ

Отправьте в свой сброс раскрытые карты и карты, разыгранные для отправки агентов.

## Покупка карт

**1** В ходе раунда вы можете получить некоторое количество очков убеждения. Эти очки используются при раскрытии карт для покупки карт на рынке Империи, а также карт «Связные Арракиса» и «Пряность должна поступать» из резерва (карту «Свёрнутое пространство» можно получить, только отправив агента в соответствующую ячейку на поле, подробнее см. в «Справочнике ячеек на игровом поле»).

Стоимость в очках убеждения указана в правой верхней части карты. Вы можете купить сколько угодно карт, если у вас достаточно очков убеждения. Эти очки вы получаете, занимая определённые ячейки поля, а также при раскрытии карт. Вы можете объединять очки из разных источников для покупки одной карты и делить очки из одного источника для покупки нескольких карт. Очки убеждения не копятся и не переходят в следующий раунд: все непотраченные очки сгорают.

Купив карту, сразу положите её в свой сброс (лицевой стороной вверх справа от планшета лидера). Когда в вашей колоде закончатся карты и вы перемешаете сброс, среди взятых карт вам начнут попадаться новые.

На рынке Империи всегда должно быть 5 карт. Если по какой-либо причине их меньше, немедленно выложите недостающие с верха колоды карт Империи. Это означает, что, купив одну карту, вы можете следом сразу же купить другую, выложенную на её место. Если, конечно, вам хватит очков убеждения.

*Ход переходит к Дмитрию, и агентов для отправки у него больше нет — поэтому он раскрывает карты. Он выкладывает перед собой лицевой стороной вверх 3 оставшиеся на руке карты: «Имперский шпион», «Топтер контрабандистов» и «Стилгар».*

*У карты «Топтер контрабандистов» есть эффект раскрытия: Дмитрий берёт 1 Пряность из общего запаса. Остальные раскрытые карты дают ему очки убеждения и боевой силы.*

*Всего у Дмитрия 4 очка убеждения. Он покупает на рынке Империи карту «Космический перелёт» за 3 очка и кладёт её в свой сброс. На место этой карты сразу выкладывается новая карта Империи. Ни на рынке Империи, ни в резерве нет карт за 1 очко убеждения, поэтому оно сгорает.*

*У Дмитрия 2 отряда в зоне конфликта — это 4 очка боевой силы. Раскрытые карты дают ещё 4 очка: 1 за «Имперского шпиона» и 3 за «Стилгара». Дмитрий передвигает свой жетон боевой силы на деление «8» соответствующего трека.*

*Наконец, Дмитрий сбрасывает все лежащие перед ним карты.*

*Ходы игроков продолжают. Эта фаза завершится, когда Алёна и Никита раскроют карты. Дмитрий же просто ожидает фазы сражения.*



# Х ФАЗА 3. СРАЖЕНИЕ

В этой фазе в зоне конфликта проходит сражение. Но сначала у игроков есть возможность разыграть карты сражения.

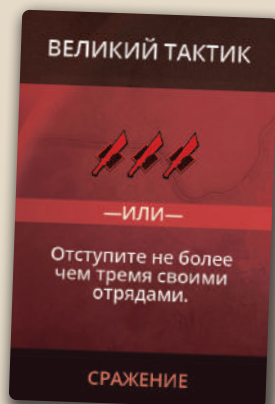
## КАРТЫ СРАЖЕНИЯ

Начиная с обладателя жетона первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок, разместивший хотя бы 1 отряд в зоне конфликта, может разыграть любое количество карт сражения или спасовать.

Вы не обязаны пасовать, если сделали это ранее. Сражение начинается только тогда, когда все его участники спасуют **подряд**.

Если карта сражения меняет количество отрядов игрока в зоне конфликта (или другим образом меняет его боевую силу), этот игрок должен сразу же передвинуть свой жетон боевой силы на треке. Помните, что если у вас нет отрядов в зоне конфликта, ваша боевая сила равна 0.

Некоторые карты сражения имеют следующее условие: «если вы победили в сражении». **Не разыгрывайте** их на этом этапе; вы сможете разыграть их сразу после сражения (до перехода к следующей фазе раунда), если выйдете из него победителем.



Награды, указанные на карте конфликта, распределяются между игроками в зависимости от их итоговой боевой силы.

Игрок с наибольшей боевой силой побеждает в сражении и получает верхнюю награду с активной карты конфликта. Следующий по значению боевой силы игрок получает вторую награду. Третья награда (по такому же принципу) выдаётся **только в игре с четырьмя участниками**.

Игроки, чья боевая сила равна 0, не участвуют в сражении и не получают никаких наград.

Значение всех символов на картах конфликтов вы найдёте на задней обложке этих правил.

После распределения наград каждый участник сражения убирает свои отряды из зоны конфликта в личный запас (**не в гарнизон**). Передвиньте все жетоны на треке боевой силы на деление «0».

### Ничьи

Если несколько игроков претендуют на первое место, никто из них не побеждает: все они получают вторую награду с карты конфликта. При этом в партии с четырьмя игроками остальные участники сражения соревнуются за третью награду.

Если несколько игроков претендуют на второе место, все они получают третью награду.

Если несколько игроков претендуют на третье место, никто из них не получает награду.



*Начинается фаза сражения. У Дмитрия 8 очков боевой силы, у Алёны — 6. Жетон первого игрока у Дмитрия, но он уже имеет преимущество и решает спасовать.*

*У Алёны есть карта сражения, и она её разыгрывает. Карта сражения «Засада» добавляет 4 очка боевой силы — Алёна передвигает свой жетон на деление «10» на треке боевой силы.*

*Следующий игрок в очереди — Никита, но у него нет отрядов в зоне конфликта, поэтому он не может ни участвовать в сражении, ни разыгрывать карты сражения.*

*Ход переходит к Дмитрию. Алёна не спасовала: этап розыгрыша карт сражения продолжается, и Дмитрий имеет право разыграть карту. Однако среди его карт интриг нет карт сражения, и поэтому он снова пасует.*



*Алёну это устраивает: у неё 10 очков боевой силы против 8 у Дмитрия. Она тоже пасует.*

*Поскольку все игроки с отрядами в зоне конфликта по очереди спасовали, начинается сражение. Алёна побеждает и получает верхнюю награду с карты конфликта «Осада Арракина» — 1 ПО. Она передвигает свой маркер на треке ПО на одно деление вверх, а также размещает свой жетон контроля под ячейкой «Арракин» на поле.*

*Дмитрий получает награду за второе место — 4 солярия из общего запаса.*

*Никита не получает никаких наград, поскольку не участвовал в сражении. Однако, даже если бы он занял третье место, в партии с тремя участниками третья награда с карты конфликта не выдаётся.*

## ФАЗА 4. ПОДАТЕЛИ

В этой фазе в определённых ячейках игрового поля накапливается Пряность — это «Великая Равнина», «Имперская котловина» и «Котловина Хагга». В каждую из этих ячеек, где нет агента, положите по 1 фишке Пряности из общего запаса — на символ Подателя или поверх фишек, накопившихся за предыдущие раунды.

*В фазе ходов игроков Дмитрий отправил агента в «Имперскую котловину», поэтому в этой ячейке не появляется новая фишка Пряности. В ячейках «Котловина Хагга» и «Великая Равнина» агентов нет, поэтому туда нужно добавить Пряность. На «Великой Равнине» уже была фишка Пряности с предыдущего раунда, и теперь там 2 бонусные Пряности.*



## ФАЗА 5. ВОЗВРАЩЕНИЕ

Если на этот момент у кого-либо из игроков есть 10 ПО или более либо если в колоде конфликта не осталось карт, объявляется конец игры.

В противном случае проведите подготовку к следующему раунду:

- Верните фишку ментата в предназначенную для неё ячейку Ландсраада.
- Игроки возвращают агентов на свои планшеты лидеров.
- Передайте жетон первого игрока следующему игроку по часовой стрелке. Затем начните новый раунд с фазы 1.

*Поскольку никто не набрал 10 ПО, а в колоде конфликта ещё есть карты, игроки возвращают своих агентов на планшеты, а фишку ментата — на поле. Жетон первого игрока переходит к Алёне, и начинается новый раунд.*

### КОНЕЦ ИГРЫ

Прежде всего, каждый игрок может разыграть свои карты цели. После этого побеждает игрок, набравший больше всех ПО.

При ничьей претенденты сравнивают следующие личные показатели в обозначенном порядке: Пряность, солярии, вода, отряды в гарнизоне.

## ПОЯСНЕНИЯ ПО ЭФФЕКТАМ

### Бинду-остановка

Эту карту интриги можно разыграть только в самом начале вашего хода, до любых других действий. Вы берёте карту, а затем можете передать ход следующему игроку.

### Голос

Чтобы отметить ячейку, используйте один из ваших жетонов контроля. В начале вашего следующего хода уберите его. До этого момента другие игроки не могут отправлять агентов в эту ячейку. Эффект «Квисатц Хадерах» не позволяет занять отмеченную ячейку.

### Квисатц Хадерах

Вы можете разыграть эту карту для отправки агента, даже если у вас не осталось свободных агентов. Вы просто отправляете агента, уже находящегося на поле, ещё раз (можно в ту же ячейку, что он занимал). Если в ячейку поля можно отправить агента только один раз за игру («Высший Совет» или «Оружейник»), эффект «Квисатц Хадерах» не позволит вам отправить туда агента ещё раз. Также вы не можете отправить агента в ячейку, отмеченную с помощью карты «Голос». Если вы убираете агента из ячейки с символом Подателя и больше никто не занимает эту ячейку, в фазе Подателя там накапливается Пряность.

### Пол Атрейдес/Ядоискатель

Вы не можете смотреть верхнюю карту, если ваша колода пуста, и не можете перемешать сброс раньше, чем вам понадобится взять новую карту.

### Своевременный наём

С помощью этой карты интриги вы можете взять фишку ментата только из ячейки Ландсраада (вы не можете отобрать её у другого игрока).

### Требование уважения

Если вы победили в сражении и получили с карты конфликта Пряность, то можете использовать её, чтобы разыграть эффект этой карты интриги. Также вы можете получить Пряность для розыгрыша такого эффекта с помощью карты «Дань победителю».

### Уловка (способность лидера «Барон Владимир Харконнен»)

Выберите 2 из 4 жетонов барона Владимира Харконнена и положите их на планшет стороной с фракциями вниз (остальные жетоны уберите в коробку, не показывая другим игрокам). Раскройте их и получите награду тогда, когда это указано в описании способности.

### Человек ли ты?

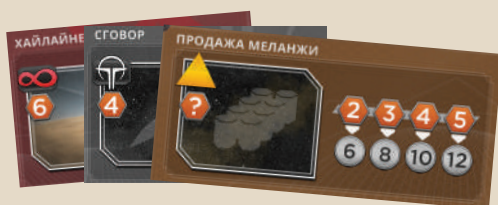
Остальные игроки делают выбор начиная с игрока слева от вас и далее по часовой стрелке. Каждый из них должен выбрать то, что может сделать. Если у игрока нет карт на руке или размещённых отрядов, он не может выбрать сбросить карту или убрать отряд соответственно. Игроки сбрасывают карты на свой выбор, а не случайно.

# СОВЕТЫ ПО ИГРЕ

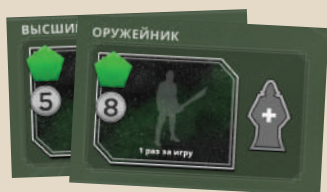


Вода — редкий и ценный ресурс, необходимый для добычи Пряности. Воду можно получить у племён фрименов.

Пряность — универсальный ресурс, который можно использовать для разных целей. Разумеется, её излишки всегда можно продать: корпорация КООАМ или сам Император готовы щедро заплатить за неё соляриями. Гильдия Космогации требует много Пряности за свои услуги, но оно того стоит: их хайлайнеры позволяют легко перебросить на Дюну большое количество новых отрядов.



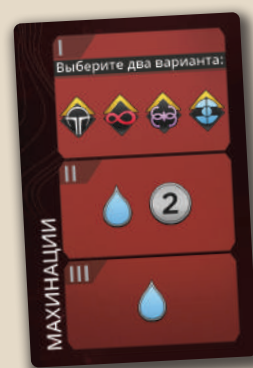
Солярии (валюту Империи) можно обменять на услуги Ландсраада. Вы можете нанять оружейника или ментата (постоянный и временный агент соответственно), а также получить дополнительные отряды или даже место в Высшем Совете.



Следите за символами на картах, которые вы покупаете. Иначе вы можете оказаться в ситуации, когда просто не сможете отправить агента в нужную ячейку — например, чтобы увеличить влияние в той или иной фракции.



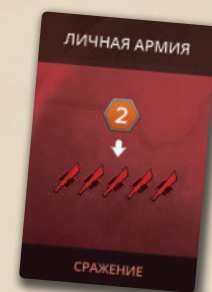
У каждой фракции есть одна ячейка без стоимости и одна, за использование которой нужно заплатить. Не забывайте, что даже бесплатные ячейки дают вам влияние в этой фракции.



Когда дело доходит до сражений, главное — терпение. Чем дольше вы ждёте, тем большей информацией владеете и тем меньше возможностей отреагировать на ваши действия останется у соперников.

Впрочем, иногда скромная победа и небольшая награда — это лучше, чем большая победа, за которую пришлось заплатить слишком большую цену.

Из-за карт интриг вы никогда не можете быть абсолютно уверены в том, чем завершится то или иное сражение.



Заклучение союза с фракцией не просто даёт вам ПО — это также не даёт получить ПО другим игрокам. Следите, чтобы вас не обогнали на треке влияния и сами не упускайте возможности сделать то же самое!

Таинственный орден Бене Гессерит будет снабжать вас картами интриг, дающими (часто внезапное) преимущество над соперниками. Также он позволяет удалять из колоды слабые карты. Это делает колоду сильнее и помогает вытягивать сильные карты чаще.



Самую свежую версию правил и ответы на вопросы по ним можно найти здесь:

<http://www.duneimperium.com/FAQ>

## DIRE WOLF DIGITAL

**Автор игры**

Пол Деннен

**Руководитель проекта**

Скотт Мартинс

**Оформление и графический дизайн**

Клэй Брукс, Бретт Нинбург, Нэйт Сторм

**Иллюстрации на картах**

Клэй Брукс, Атилла Гузи, Дерек Херринг, Кенан Джексон, Бретт Нинбург, Рауль Рамос, Нэйт Сторм

**Производство**

Эван Лоренц

**Развитие проекта**

Джастин Коэн, Пол Деннен

**Помощь в развитии проекта**

Кори Беркхарт, Эван Лоренц, Сэм Парди, Луис Скотт-Варгас, Кевин Спак, Юрий Толпин

## GALE FORCE 9

**Продюсер и бренд-менеджер**

Джо ЛеФави

Genuine Entertainment

**Сопродюсер**

Джон-Пол Бризиготти

**Особая благодарность всем, кто участвовал в создании игры:**

Брайан Герберт, Кевин Дж. Андерсон, Байрон Мерритт, компания Herbert Properties, LLC.

Также благодарим наших партнёров в кинокомпании Legendary Entertainment.

И, разумеется, всю команду Dire Wolf Digital, их родных и близких, помогавших в тестировании нашей игры «Дюна. Империя».

**Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».**

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Даниилу Яковенко, Денису Карпенко, Андрею Черепанову, Сергею Стажило-Алексееву, Никите Баранову, Андрею Багрикову, Лайле Сатириной, Максиму Книшевицкому, Георгию Куракину, Ксении Ивановой и Михаилу Соколову за помощь в подготовке русского издания.



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

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

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



LEGENDARY



[www.lavkaigr.ru](http://www.lavkaigr.ru)

Издатель: Dire Wolf Digital

© Copyright 2020 Dire Wolf Digital, LLC. All rights reserved.

DUNE: IMPERIUM is published under license from Gale Force Nine, a Battlefront Group company.

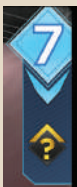
DUNE © 2020 Legendary. Все права защищены.

# СПРАВОЧНИК СИМВОЛОВ И ТЕРМИНОВ



**Агент.** При подготовке к игре ваш третий агент (оружейник) кладётся рядом с полем. Вы можете получить его на всю оставшуюся игру, отправив одного из двух своих агентов в соответствующую ячейку.

**Активные карты** — это карты, разыгранные при отправке агентов или выложенные при раскрытии карт. Они остаются активными до фазы возвращения (если вы не удалите их из колоды).



**Бонус покупки.** На некоторых картах под их стоимостью указан бонус, который вы получаете 1 раз при покупке этой карты. Впоследствии, разыгрывая эту карту, вы уже не получаете этот бонус.

**Влияние.** Вы можете применить этот эффект, только если у вас есть указанное количество влияния в этой фракции (в данном случае — 2 или более влияния во фракции Фрименов).

2 влияния в



**Возвращение.** Чтобы вернуть агента, переместите его с занимаемой ячейки на свой планшет лидера. Вы сможете ещё раз использовать этого агента в свой следующий ход в этом же раунде.



**Возьмите карту из колоды интриг.** Держите её втайне от других игроков и отдельно от своих основных карт. У вас может быть сколько угодно карт интриг, и вы можете смотреть их в любое время.



**Возьмите карту из личной колоды.** Если в ней нет карт, перемешайте свой сброс, сформируйте новую колоду и возьмите карту.



**Кольцо с печатью.** Когда вы разыгрываете карту «Кольцо с печатью», вы можете применить правую способность на планшете лидера (она отмечена таким же символом).



**Контроль.** Если вы побеждаете в сражении за «Арракин», «Карфаг» или «Имперскую котловину», положите свой жетон контроля на поле в область с флажком под этой ячейкой. Если там уже был жетон контроля другого игрока, замените его. Если на открываемой карте конфликта указана ячейка, которую вы уже контролируете, вы можете разместить в зоне конфликта 1 отряд из личного запаса.



**Кража карт интриг.** Каждый соперник, у которого есть 4 или более карт интриг, должен отдать вам 1 из них (выбирается случайным образом).



**Ментат.** Возьмите фишку ментата, положите её на свой планшет лидера: в этом раунде вы можете отправить её как агента. Вы можете взять фишку ментата только из её ячейки на поле, не из любой другой ячейки или с планшета лидера соперника (исключение: если вы получили фишку ментата в награду за сражение, вы можете забрать её из любой ячейки на поле или с планшета лидера соперника и использовать в следующем раунде).



**Меч.** Каждый символ меча добавляет вам 1 очко боевой силы, если вы участвуете в сражении.



**Отряд.** Этот символ значит, что вы нанимаете отряд: возьмите кубик из своего запаса и поместите его в гарнизон. Если вы наняли отряд, отправив агента в ячейку конфликта, вы можете разместить его сразу в зоне конфликта.

**Отступление.** Когда ваши отряды отступают, переместите их из зоны конфликта в гарнизон.



**Очки убеждения.** Как правило, вы будете получать очки убеждения, раскрывая карты. Очки убеждения позволяют вам покупать карты на рынке Империи или из резерва. Стоимость карты в очках убеждения указана в её правом верхнем углу.



**Победные очки.** Получив или потеряв 1 ПО, передвиньте свой маркер подсчёта очков на одно деление вверх или вниз по треку победных очков.



**Податель.** В фазу Подателя каждая ячейка с символом Подателя, в которой нет агента, накапливает 1 бонусную Пряность. Отправляя агента в такую ячейку, вы получаете всю бонусную Пряность вдобавок к основному эффекту.



**Получите влияние** в указанной фракции: Император, Гильдия Космогации, Бене Гессерит, Фримены.



**Получите 1, 2 или потеряйте 1 влияние.** Вы сами выбираете фракцию, в которой получаете или теряете влияние. Получая 2 очка влияния, вы не можете распределить их между двумя фракциями.



**Получите карту «Свёрнутое пространство»** из резерва.

**Потеря отряда.** Теряя отряд, вы возвращаете кубик в личный запас, а не в гарнизон.



**Ресурсы (солярии, Пряность, вода).** Когда вы получаете ресурсы или тратите их, берите фишки из общего запаса или возвращайте их туда.

**Связь фрименов.** Вы можете применить этот эффект, если у вас есть ещё одна или несколько активных карт с символом фракции Фрименов. Две карты со «связью фрименов» могут активировать друг друга вне зависимости от порядка, в котором они были разыграны (см. «Активные карты»).

**Союз.** Вы можете применить этот эффект, только если у вас есть жетон союза указанной фракции (в данном случае — Гильдии Космогации).



Союз с



**Стоимость.** Стрелка означает, что у эффекта (указанного справа или снизу от стрелки) есть стоимость (указанная слева или сверху от стрелки).

Если вы её не оплатите, эффект не применяется. Вы обязаны оплатить стоимость ячейки, чтобы отправить туда агента, но не обязаны применять эффекты, требующие оплаты.



**Удалите одну карту** с вашей руки, из сброса или из числа активных. Если это карта из резерва, верните её в резерв, в противном случае уберите карту в коробку. Обычно вы сами решаете, удалить карту или нет, но иногда удаление карты (другой или той, что вы разыгрываете) является стоимостью эффекта.