

D

Ю

Н

А

И М П Е Р И Я

ЧАВО

Версия от 08.03.2021

Банкиры гильдии. Скидка распространяется на все копии карты «*Пряность должна поступать*», которые вы покупаете в тот ход, когда разыгрываете эту карту.

Барон Владимир Харконнен. Вы можете воспользоваться способностью «*Уловка*» только 1 раз за партию.

Боевой топтер. Если у соперника нет отрядов в гарнизоне, на него не распространяется эффект агента с этой карты.

Быстрая мобилизация. См. «*Отступление*».

Вербовка. Если вы получаете несколько карт в этом ходу, то решение о том, класть их на верх колоды или в сброс, принимайте отдельно для каждой карты. См. также «*Карты интриг*».

Внезапный перевес. В конце игры вы получаете за счёт этой карты Пряность, которая используется для разрешения ничейных ситуаций (см. с. 13 правил).

Гайя-Елена Мохийам. Ваши соперники сами выбирают, какие карты сбросить, и делают это по часовой стрелке, начиная с игрока слева от вас. См. также «*Сбросить*».

Граф Ильбан Ричез. Способность «*Жёсткие переговоры*» срабатывает только при оплате соляриями напечатанной на игровом поле стоимости ячейки (не срабатывает при оплате соляриями способности карты).

Графиня Ариана Торвальд. Способность «*Зависимость от Пряности*» применяется не выборочно, а действует всегда и влияет влияет только на Пряность, получаемую за отправку агента в ячейку «*Великой Равнины*», «*Котловины Хагга*» и «*Имперской котловины*». На прочие эффекты, дающие Пряность, она не распространяется.

Грузолёт. Базовое количество Пряности для «*Имперской котловины*» — 1, для «*Котловины Хагга*» — 2, для «*Великой равнины*» — 3.

Дань победителю. См. «*Карты интриг*».

Двойная игра. Чтобы вы могли сыграть эту карту интриги, хотя бы у 1 соперника должен быть отряд в зоне конфликта (но вам необязательно иметь хотя бы 1 отряд в своём запасе для этого).

Елена Ричез. Соперники не могут купить карту, убранный с помощью способности «*Манипуляция*». Если вы не купите эту карту во время своего ближайшего раскрытия карт, уберите её из игры.

«**Если вы победили в сражении**». Карта, в тексте которой есть фраза «*если вы победили в сражении*», не может быть разыграна, если вы разделили победу с соперником.

Если за победу в сражении вы получаете карту интриги и в тексте этой карты есть фраза «*если вы победили в сражении*», вы можете разыграть её немедленно.

Заказное убийство. Эффект этой карты не позволяет удалить её. Чтобы получить 4 солярия за её удаление, вам необходимо воспользоваться каким-либо другим эффектом.

Имперский шпион. Чтобы взять карту интриги, вы должны использовать эффект агента и удалить эту карту (если вы удаляете её иным способом, то не берёте карту интриги).

Карты интриг. Чтобы сыграть карту интриги, вы должны выполнить её условия и заплатить её стоимость. Например, вы должны занимать место в Высшем Совете, чтобы сыграть «*Привилегии советника*», или вы должны заплатить 2 солярия, чтобы сыграть «*Подкуп*».

Вы можете сыграть любую карту заговора в любой момент своего хода (неважно, отправляете вы агента или раскрываете карты). Если эффект карты срабатывает только при раскрытии карт (например, «*Харизма*», «*Вербовка*»), держите её перед собой лицевой стороной вверх до тех пор, а затем сбросьте.

Если колода карт интриг опустела (случается нечасто), перемешайте сброшенные карты интриг и сформируйте новую колоду.

См. также «**Если вы победили в сражении**», «**Раскрытие карт**».

Лиет Кинес. Учитываются как карты, разыгранные для отправки агентов, так и раскрытые в этом раунде. За каждую подходящую карту Лиет Кинес даёт 2 убеждения.

Необходимая жертва. Разыграв эту карту интриги, не забудьте передвинуть жетон боевой силы назад.

Необязательные эффекты. Большинство эффектов ячеек и карт обязательны. Исключения:

- В тексте карты говорится, что вы «*можете*» что-либо сделать.
- В описании эффекта есть стрелка (если вы не хотите применять эффект, указанный после стрелки, можете не платить стоимость, указанную перед ней. Исключение — карты интриги, требующие заплатить что-либо).
- Вы удаляете карту, используя символ справа (обратите внимание, что удаление карты является обязательным, если текст карты предписывает удалить её саму, без стрелки).



Новый вектор. Если у вас в сбросе нет карт, когда вы разыгрываете эту карту, перемешайте только свою колоду, прежде чем взять карту.

См. также «**Раскрытие карт**».

Одиночная игра. Оппоненты в одиночной игре получают ПО за треки влияния фракций (как за достижение 2-го деления, так и за жетон союза). Однако они НЕ получают бонус за достижение 4-го деления на треке влияния.

См. также «**Сражение**».

Оплата стоимости. Когда стрелка показывает стоимость, которую вы можете заплатить для применения эффекта, вы можете сделать это только 1 раз. Например, когда вы разыгрываете карту «Дункан Айдахо», можете заплатить 1 воду, чтобы нанять 1 отряд и взять 1 карту. Вы не можете заплатить 2 воды, чтобы нанять 2 отряда и взять 2 карты.

Отступление. Если карта позволяет отступить «любым количеством» отрядов, вы можете выбрать 0 отрядов.

Планы внутри планов. На каждом треке фракции 6 делений. У вас есть не менее 3 очков влияния во фракции, если вы достигли деления, следующего за тем, достижение которого приносит 1 победное очко.

Победные очки. Вы можете заработать больше 12 ПО, хотя на треке победных очков всего 12 делений (этого достаточно для большинства партий).

Преодоление хаоса. Выиграв в этом сражении, возьмите фишку ментата в начале следующего раунда.

Пряность должна поступать. У вас остаётся победное очко за приобретение этой карты, даже если впоследствии вы удалите её.

Раскрытие карт. Если вы берёте карту во время своего раскрытия карт (например, за розыгрыш карты «Ядоискатель» или «Новый вектор»), то обязаны сразу раскрыть её и использовать в этом ходу.

Сбросить. Если какой-то эффект заставляет игрока сбросить карту (например, карты «Человек ли ты?» или «Гайя-Елена Мохийам»), речь идёт о карте Империи на руке игрока, если не сказано иначе.

Свёрнутое пространство. Вы не можете купить эту карту за очки убеждения. Её можно получить только с помощью соответствующей ячейки.

Смена лояльности. Вы можете потерять и получить влияние в одной и той же фракции (в конечном итоге получив 1 влияние в этой фракции).

Как и с любой другой оплатой стоимости вы обязаны на самом деле заплатить её (потеряв 1 влияние), чтобы получить 2 влияния. Вы не можете «потерять» влияние в фракции, в которой ваше влияние 0.

Союз. Если у вас есть жетон союза фракции и вы теряете влияние в ней, вы также теряете этот жетон в одном из 2 случаев:

- Перед этим у вас была ничья по влиянию в этой фракции с соперником. Тогда вы отдаёте жетон союза ему (если ничья была между 3 или более соперниками, вы сами выбираете, кому из них отдать жетон союза).
- Ваше влияние в фракции опустилось ниже 4-го деления трека (если ни у кого из соперников нет кубика на 4-м делении этого трека или выше, верните жетон союза на трек).

Сражение. Правила распределения наград за сражения одинаковы при игре с 1, 2 или 3 игроками. Они отличаются только при игре вчетвером. См. «Если вы победили в сражении».

Торговое доминирование. Подсчитайте общее число карт «Пряность должна поступать» в вашей колоде и сбросе. Подсчитайте то же самое для каждого из соперников по отдельности. Если хотя бы у одного из них столько же этих карт (или больше), вы не выполняете условие нижнего эффекта этой карты.

Требование уважения. См. «Карты интриг».

Трек победных очков. См. «Победные очки».

Харизма. См. «Карты интриг».

Чани. См. «Отступление».

Человек ли ты? См. «Сбросить».

Ядоискатель. См. «Раскрытие карт».

ЭРПАТА

На с. 16 правил игры в секции «Связь фрименов» первое предложение следует читать «Вы можете применить этот эффект, если у вас есть ещё одна или несколько активных карт фракции Фрименов.».