

ДЮНА

ИМПЕРИЯ

ВОССТАНИЕ

ПРАВИЛА ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ И ПАРТИЙ С 2 УЧАСТНИКАМИ

В одиночной игре и в партиях на двоих используются особые карты, представляющие виртуальных соперников (далее — «оппоненты»), которые противостоят игрокам. Они отправляют агентов в ячейки поля и участвуют в сражениях, нанимая и размещая отряды. Оппоненты (персонажи из вселенной «Дюны») представлены картами оппонентов, которые отличаются стратегическими приоритетами. Оппоненты отправляют своих агентов с помощью карт Дома Хагаль. Если оппонент набирает 10 или более ПО, игра подходит к концу — и оппонент вполне может оказаться в ней победителем!

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ



37 карт Дома Хагаль



10 карт оппонентов

СТРОЕНИЕ КАРТЫ ОППОНЕНТА

- А** Имя персонажа
- Б** Стоимость оружейника. Чем меньше стоимость, тем сложнее противостоять оппоненту.
- В** Способность кольца с печатью
- Г** Способность шпионской сети
- Д** Приоритет фракций. Фракции расположены в порядке слева направо — от наиболее до наименее приоритетной.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите карты оппонентов в зависимости от количества участников.

Одиночная игра. Выберите 2 оппонентов (если вы впервые играете в одиночку, выбирайте карты со стоимостью оружейника в 8 ресурсов или более). Также выберите уровень сложности (см. справа).

Игра с 2 участниками. Выберите 1 оппонента (если вы впервые играете с 2 участниками, рекомендуем использовать правило «Неамбициозные оппоненты» на задней обложке этих правил).

Выберите цвет для каждого оппонента. Поместите по 1 кубику каждого оппонента в ячейки под треками влияния всех 4 фракций. Поместите по 3 отряда в гарнизон каждого оппонента (исключение — игра в одиночку на уровне сложности «Наёмник»). Остальные отряды, а также 2 агентов сложите в запасы оппонентов. Третьих агентов (оружейников) расположите рядом с полем. И вы, и оппоненты начинаете игру с 1 фишкой воды и 3 фишками шпионов.

Если вы играете в одиночку, уберите из колоды Дома Хагаль карту «Новая колода» (на ней есть пометка «2И» — для 2 игроков). Перемешайте остальные карты Дома Хагаль и сложите их в колоду рядом с оставшимися кубиками и другими компонентами оппонента(-ов).

Распределите карты задач в зависимости от количества участников.

Одиночная игра. Вы и ваши оппоненты получаете по 1 случайной карте задачи (как в обычной игре).

Игра с 2 участниками. Оппонент получает карту задачи «Орнитоптер». Остальные 2 карты распределите между игроками случайным образом. В игре с 2 участниками оппонент никогда не ходит первым.

Уровень сложности

Для одиночной игры можно выбрать 1 из 4 уровней сложности:

Наёмник (лёгкий): у оппонентов в начале игры нет отрядов в гарнизоне, а вы получаете 1 карту интриги.

Сардаукар (средний): нет изменений в подготовке.

Ментат (тяжёлый): сложность «Сардаукар» + вы используете правила «Резкая эскалация», «Обдуманное размещение», «Расчётливая политика» с задней обложки этих правил.

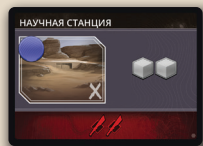
Квисатц Хадерах (сверхтяжёлый): сложность «Ментат» + вы не можете получить оружейника.

ХОДЫ ОППОНЕНТОВ

Во второй фазе (ходы игроков) оппоненты в порядке очерёдности отправляют агентов во время своих ходов, пока у них остаются свободные агенты, но не раскрывают карты.

Одиночная игра. Жетон первого игрока передаётся по часовой стрелке, поэтому оппоненты периодически будут ходить первыми.

Игра с 2 участниками. Жетон первого игрока переходит только между игроками. При этом считается, что оппонент сидит после первого игрока, поэтому он всегда ходит *вторым*.



Когда настает ход оппонента, раскройте верхнюю карту Дома Хагаль. На этой карте указано, в какую ячейку отправится агент оппонента. Если эта ячейка занята, продолжайте раскрывать карты, пока не попадётся свободная ячейка.

Если в колоде Дома Хагаль нет карт или вы раскрыли карту «Новая колода», перемешайте сброшенные карты Дома Хагаль и сформируйте новую колоду.

Когда оппонент отправляет агента в ячейку поля, игнорируйте обычную стоимость и эффект этой ячейки. Вместо этого применяйте эффекты, указанные на раскрытой карте Дома Хагаль.

Оппонент получает 1 влияние в указанной фракции.

Оппонент получает 1 влияние во фракции, соответствующей указанному номеру (согласно приоритету фракций на его карте).

Оппонент получает указанные ресурсы.

Оппонент использует способность кольца с печаткой, указанную на его карте.

Оппонент нанимает по 1 отряду из своего запаса за каждую такую иконку. Если агент отправился в ячейку конфликта, разместите все нанятые таким образом отряды в зоне конфликта. В ином случае разместите их в его гарнизоне.

Каждый игрок или другой оппонент, у которого 4 или более карт интриг, должен отдать 1 случайную карту интриги этому оппоненту.

Оппонент помещает фишку шпиона в пункт наблюдения. Если ячейка не указана, оппонент выбирает пункт наблюдения во фракции в порядке приоритета на его карте. Если при этом все пункты наблюдения во фракциях заняты, ничего не происходит.

3 карты Дома Хагаль с эффектом отправки шпиона указывают, куда именно оппонент помещает фишку шпиона (тип ячейки). Если все такие пункты наблюдения заняты, оппонент не отправляет шпиона. Вне зависимости от того, удалось отправить шпиона или нет, раскройте новую карту Дома Хагаль, чтобы оппонент мог отправить агента.

Оппонент кладёт в свой гарнизон жетон крюка Подателя (если там ещё нет этого жетона).

Если у оппонента есть жетон крюка Подателя, а жетон Барьерной Стены ещё на поле, уберите жетон Барьерной Стены (если у оппонента нет крюка Подателя, ничего не происходит).

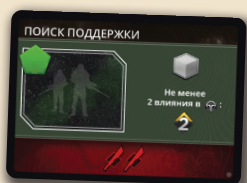
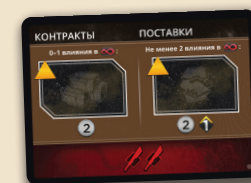
Когда оппонент отправляет агента в ячейку конфликта, он размещает до 2 отрядов из своего гарнизона в зоне конфликта (если это возможно). Делайте это, даже если эффект карты не позволяет оппоненту нанять отряды (например, когда агент отправляется в ячейку с символом Подателя).

Оппоненты могут заключать (и терять) союзы с фракциями, но не получают бонусы фракций.

Дополнительные правила для оппонентов

Некоторые карты Дома Хагаль предписывают оппоненту отправить агента в 1 из 2 ячеек в зависимости от игровой ситуации.

Когда оппонент раскрывает карту «Контракты/Поставки», посмотрите, сколько у него влияния в Гильдии Космогазии. Когда оппонент раскрывает карту «Снабжение/Хайлайнер», посмотрите, какого уровня карта конфликта раскрыта на данный момент. Карта Дома Хагаль укажет, куда отправить агента в зависимости от ситуации.



Некоторые карты Дома Хагаль дают оппоненту бонусы, если у него не менее 2 влияния в указанной фракции (при этом он всё равно отправляет агента, даже если не получает бонус).

Когда оппонент раскрывает карту «Поиск поддержки», он отправляет агента в одноимённую ячейку и нанимает 1 отряд. Затем, если у него не менее 2 влияния во фракции Императора, он получает 1 влияние во второй по приоритету фракции (на его карте оппонента).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕСУРСОВ

Оппоненты получают ресурсы (солярии, Пряность, воду и карты интриг) благодаря картам Дома Хагаль и конфликтам. Ячейки на поле ничего не дают оппонентам; они просто их занимают. Также они не получают бонусы фракций.

В первую очередь оппонент накапливает ресурсы, чтобы получить оружейника. Как только он набирает суммарно столько ресурсов, сколько указано на карте оппонента, он сбрасывает их и получает третью фишку агента. Если в этот момент у него больше ресурсов, чем нужно, он тратит их в следующем порядке: сначала солярии, затем Пряность, затем карты интриг, затем воду (остатки сохраняются в его запасе).

СИМВОЛЫ ПОДАТЕЛЯ И ПЕСЧАНЫЕ ЧЕРВИ

Если раскрытая карта Дома Хагаль отправляет агента в ячейку с символом Подателя («Глубокая пустыня», «Котловина Хагга» или «Имперская котловина»), следуйте инструкциям на карте. При этом оппонент всегда получает бонусную Пряность, накопившуюся в этой ячейке. Его дальнейшие действия зависят от того, есть ли у него жетон крюка Подателя:



- Если у оппонента есть жетон крюка Подателя, а его агент отправляется в ячейку «Котловина Хагга» или «Глубокая пустыня», он размещает в зоне конфликта песчаных червей, если это возможно (1 для «Котловины Хагга», 2 для «Глубокой пустыни»).
- Если оппонент не размещает ни одного песчаного червя, он получает базовое количество Пряности из ячейки, куда отправился его агент.

СРАЖЕНИЕ

Когда начинается третья фаза раунда (сражение), каждый оппонент хотя бы с 1 боевой единицей в зоне конфликта получает бонус к боевой силе. Для этого в порядке хода оппонентов раскройте по 1 карте Дома Хагаль для каждого (если вам попадётся карта «Новая колода», перемешайте колоду со сбросом и раскройте новую карту). Эффекты этой карты не применяются, но оппонент получает очки боевой силы по количеству символов мечей на раскрытой карте (продвиньте на это значение его жетон боевой силы по соответствующему треку). Затем участники могут разыгрывать карты сражения.


Оппоненты получают награды так же, как игроки. Если оппонент использовал в бою хотя бы 1 песчаного червя, его награда удваивается.

Когда оппонент побеждает в сражении, положите карту конфликта в его личный запас. Оппонент получает ПО за них так же, как их получают игроки, — переворачивая 2 раскрытые карты в своём запасе с одинаковыми боевыми символами.

Оппоненты могут получить контроль над ячейками поля. Получив контроль, оппонент выкладывает свой соответствующий жетон в область с флажком под ячейкой. В следующих раундах он получает бонусы, когда в эти ячейки кто угодно отправляет агентов. Он также размещает 1 отряд из своего запаса в зоне конфликта (бонус защиты), если контролирует ячейку, указанную на раскрытой карте конфликта.

Когда оппонент должен выбрать, в какой фракции получить влияние, он выбирает фракцию, в которой у него меньше всего влияния, если не указано иное (если ничья, он выбирает фракцию, которая находится левее на карте оппонента).

Когда оппонент может получить ПО в качестве награды с карты конфликта, он сделает это, если у него достаточно ресурсов (или шпионов на поле, если речь о карте конфликта «Битва за Арракин»).

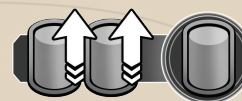
Оппоненты никогда не берут жетоны контрактов , даже если вы играете с мини-дополнением «КООАМ». Вместо этого оппонент получает 2 солярия.

Обмен ресурсов на ПО

Получив оружейника, оппонент начинает обменивать ресурсы на ПО. Каждый раз, когда у оппонента накапливается указанное количество того или иного ресурса, сбрасывайте эти ресурсы и начисляйте этому оппоненту 1 ПО.



ШПИОНСКИЕ СЕТИ



Оппоненты не возвращают шпионов

по отдельности и не осуществляют внедрение и разведку. Вместо этого происходит следующее: как только оппонент отправляет своего третьего шпиона, он возвращает 2 других своих шпионов и активирует эффект шпионской сети на своей карте оппонента. Иногда шпионская сеть активируется до отправки агента. Если в результате этого оппонент нанял отряды, а затем отправил агента в ячейку конфликта, разместите эти отряды в зоне конфликта.



ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Вы можете играть с некоторыми или всеми правилами, приведёнными ниже.

Обновление рынка Империи (только в одиночной игре)

Если у вас есть 2 шестигранных кубика, вы можете смоделировать покупку карт с рынка Империи вашими оппонентами.

После каждого вашего хода раскрытия бросайте 2 кубика. Сбросьте с рынка карты, порядковые номера которых выпали на кубиках (счёт идёт от 1 до 5 слева направо). Игнорируйте значение 6. Если выпали 2 одинаковых значения (кроме 6), сбросьте только 1 карту.

Неамбициозные оппоненты (только для игры с 2 участниками)

Рекомендуется, если вы хотите играть именно друг против друга.

Есть 2 оппонента, которые предназначены специально для режима с 2 участниками и неспособны победить в игре: Леди Амбер Метулли и Глоссу «Зверь» Раббан. После получения оружейника эти лидеры перестают получать бонусную Пряность из ячеек на поле — эта Пряность уходит в общий запас.

Следующие 3 правила нужны для игры на уровнях сложности «Ментат» и «Квисатц Хадерах», но вы можете использовать их в любом сочетании и на других уровнях сложности.

Резкая эскалация

Кажется, что оппоненты не доставляют проблем? Что ж, их можно ещё усилить.

Каждый раз, когда оппонент принимает участие в сражении с карты конфликта уровня III, раскрывайте 2 карты Дома Хагаль и добавляйте символы мечей с **обеих** карт к боевой силе оппонента.

Обдуманное размещение

Используйте это правило, если хотите, чтобы оппоненты тщательнее подходили к вопросу размещения своих боевых единиц в зоне конфликта.

При раскрытых картах конфликта уровней I или II не размещайте отряды оппонентов в зоне конфликта, если у них есть преимущество в 3 или более боевых единиц (оставляйте их в гарнизоне). Если же раскрыта карта конфликта уровня III, оппоненты используют любую возможность, чтобы разместить отряды в зоне конфликта.

Если могут, оппоненты всегда размещают песчаных червей в зоне конфликта перед проверкой условия размещения отрядов.

Расчётливая политика

Используйте это правило, если хотите, чтобы оппоненты оптимальнее набирали влияние во фракциях.

Каждый раз, когда оппонент раскрывает карту Дома Хагаль, отправляющую агента в ячейку фракции без стоимости («Верная служба», «Снабжение», «Тайны», «Фримпакет»), он игнорирует эту карту и раскрывает следующую, если выполняется хотя бы 1 из следующих условий:

- У оппонента уже заключён союз с этой фракцией, и он опережает ближайшего соперника (оппонента или игрока) хотя бы на 1 влияние.
- У оппонента уже есть 2 или больше влияния в этой фракции, и он отстаёт от лидирующего соперника на 2 влияния или больше.

СОВМЕСТИМОСТЬ С ДОПОЛНЕНИЯМИ «РАСЦВЕТ ИКСИАНЦЕВ» И «БЕССМЕРТИЕ»

Если вы хотите добавить «Расцвет иксианцев» или «Бессмертие» в одиночную игру или игру с 2 участниками, не смешивайте карты Дома Хагаль из этих дополнений с картами из «Восстания». Также рекомендуем следующее:

«Расцвет иксианцев». Уберите в коробку следующие карты Дома Хагаль из «Восстания»: «Контракты/Поставки» (обе копии), «Поиск поддержки» (обе копии), «Зал собраний». Также уберите следующие карты Дома Хагаль из «Расцвета иксианцев»: «Свёрнутое пространство / Межзвёздные поставки» (либо оставьте эту карту, но отправляйте агента в ячейку «Снабжение» вместо ячейки «Свёрнутое пространство»). Наконец, уберите карты, не соответствующие количеству игроков.

«Бессмертие». Изменений для игры с 2 участниками нет, поскольку все карты Дома Хагаль в «Бессмертии» — это карты для одиночной игры. В одиночной игре уберите 1 карту Дома Хагаль из «Восстания» («Научная станция») и добавьте 4 карты из «Бессмертия». Когда оппонент раскрывает карту «Карфаг», он не отправляет агента в эту ячейку и не нанимает 1 отряд, но применяет остальные эффекты. После этого раскройте другую карту, чтобы определить, куда отправится агент оппонента.