

Д Ю Н А

И М П Е Р И Я

ВОССТАНИЕ

СПРАВОЧНИК ЯЧЕЕК НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

Здесь вы найдёте описание всех ячеек, в которые вы можете отправлять своих агентов, в алфавитном порядке.

Ячейки конфликта подписаны, а на поле их можно отличить по изображению пустыни и скрещённым мечам. Отправив агента в такую ячейку, вы можете разместить в зоне конфликта боевые единицы, нанятые в этот ход (в т. ч. благодаря эффектам ячейки и разыгранной карты), а также до 2 боевых единиц из своего гарнизона.

На поле для 6 игроков есть и другие ячейки (см. на задней обложке правил игры с 6 участниками).



Арракин

Символ агента: Город

Ячейка конфликта

Наймите 1 отряд и возьмите 1 карту. Игрок, контролирующий «Арракин», получает 1 солярий.



Верная служба

Символ агента: Император

Получите 1 влияние во фракции Императора. Если вы играете с мини-дополнением «КООАМ», возьмите 1 жетон контракта. Если жетоны контрактов закончились, а также если вы не используете мини-дополнение «КООАМ», получите вместо этого 2 солярия.



Война в пустыне

Символ агента: Фримены

Ячейка конфликта

Стоимость: 1 вода

Получите 1 влияние во фракции Фрименов. Наймите 1 отряд и удалите 1 карту.



Высший Совет

Символ агента: Ландсраад

Стоимость: 5 соляриев

Впервые отправив своего агента в эту ячейку, положите свою фишку советника на незанятое место справа от ячейки Совета. До конца игры во время раскрытия карт вы получаете 2 очка убеждения. В последующем, отправив своего агента в эту ячейку, получите 2 Пряности, возьмите 1 карту интриги и наймите 3 отряда.



Глубокая пустыня

Символ агента: Торговля Пряностью

Ячейка конфликта

Стоимость: 3 воды

Получите всю бонусную Пряность, накопившуюся в ячейке. Затем выберите одно: получить 4 Пряности ИЛИ, если у вас есть жетон крюка Подателя, разместить в зоне конфликта 2 песчаных червей.



Зал собраний

Символ агента: Ландсраад

Возьмите 1 карту интриги. Если во время раскрытия карт в этой ячейке находится ваш агент, получите 1 очко убеждения.



Имперская котловина

Символ агента: Торговля Пряностью

Ячейка конфликта

Получите 1 Пряность и всю бонусную Пряность, накопившуюся в ячейке. Игрок, контролирующий «Имперскую котловину», получает 1 Пряность.



Контракты

Символ агента: Торговля Пряностью

Возьмите 1 карту. Если вы играете с мини-дополнением «КООАМ», возьмите 1 жетон контракта. Если жетоны контрактов закончились, а также если вы не используете мини-дополнение «КООАМ», получите вместо этого 2 солярия.



Котловина Хагга

Символ агента: Торговля Пряностью

Ячейка конфликта

Стоимость: 1 вода

Получите всю бонусную Пряность, накопившуюся в ячейке. Затем выберите одно: получить 2 Пряности ИЛИ, если у вас есть жетон крюка Подателя, разместить в зоне конфликта 1 песчаного червя.



Научная станция

Символ агента: Город

Ячейка конфликта

Стоимость: 2 воды

Наймите 2 отряда и возьмите 2 карты.



Оружейник

Символ агента: Ландсраад

Стоимость: 8 соляриев, если ни у кого нет оружейника, или 6 соляриев, если оружейник есть хотя бы у 1 игрока.

Вы можете отправить агента в эту ячейку только 1 раз за игру. Возьмите фишку оружейника (фишка агента, которую вы отложили при подготовке) и положите её на свой планшет лидера. С этого момента вы можете отправлять 3 агентов за раунд (включая текущий).

Эта ячейка работает иначе в игре с 6 участниками (см. правила игры с 6 участниками).



Поиск поддержки

Символ агента: Ландсраад

Стоимость: либо 0, либо 2 солярия

Наймите 2 отряда. Если вы заплатили 2 солярия, также получите 1 воду.



Поставки

Символ агента: Торговля Пряностью

Условие: у вас должно быть не менее 2 влияния во фракции Гильдии Космогации.

Стоимость: 3 Пряности

Получите 5 соляриев и 1 влияние в любой фракции.



Привилегии

Символ агента: Ландсраад

Условие: у вас должно быть не менее 2 влияния во фракции Императора.

Стоимость: 3 солярия

Вы можете сбросить 1 карту интриги, чтобы взять 1 карту интриги. Верните 1 *другого* вашего агента с поля и возьмите 1 карту.



Сардаукары

Символ агента: Император

Стоимость: 4 Пряности (3 Пряности в игре с 6 участниками)

Получите 1 влияние во фракции Императора. Возьмите 1 карту интриги и наймите 4 отряда.



Сиетч Табр

Символ агента: Город

Ячейка конфликта

Условие: у вас должно быть не менее 2 влияния во фракции Фрименов.

Выберите одно: взять 1 жетон крюка Подателя (если у вас его ещё нет), нанять 1 отряд и получить 1 воду —ИЛИ— получить 1 воду и *по желанию* убрать жетон Барьерной Стены.



Склад Пряности

Символ агента: Город

Ячейка конфликта

Стоимость: либо 0, либо 1 Пряность

Получите 2 солярия. Если вы заплатили 1 Пряность, вместо этого получите 4 солярия. Игрок, контролирующий «Склад Пряности», получает 1 солярий.



Снабжение

Символ агента: Гильдия Космогации

Получите 1 влияние во фракции Гильдии Космогации. Получите 1 воду.



Тайны

Символ агента: Бене Гессерит

Получите 1 влияние во фракции Бене Гессерит. Возьмите 1 карту интриги. Каждый соперник, у которого есть 4 или более карт интриг, должен отдать вам 1 из них (выбирается случайным образом).



Фримпакет

Символ агента: Фримены

Ячейка конфликта

Получите 1 влияние во фракции Фрименов. Возьмите 1 карту.



Хайлайнер

Символ агента: Гильдия Космогации

Ячейка конфликта

Стоимость: 5 Пряности

Получите 1 влияние во фракции Гильдии Космогации. Наймите 5 отрядов.



Шпионаж

Символ агента: Бене Гессерит

Стоимость: 1 Пряность

Получите 1 влияние во фракции Бене Гессерит. Возьмите 1 карту и отправьте 1 шпиона.