

# Д Ю Н А

## И М П Е Р И Я

### ЧАВО

Версия от 14.12.2022

**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 выбираете фракции для способности «*Уловка*» после окончания подготовки к игре, но до начала 1-го раунда. Этой способностью можно воспользоваться 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.** Эффект этой карты распространяется только на ваш ход раскрытия (вы не можете с её помощью класть на верх колоды карты, полученные в ход отправки агента). 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*».

**Внедрение.** Разыгрывая карту с символом внедрения для отправки агента, вы можете отправить агента в ячейку, уже занятую агентом соперника. Но вы можете и отправить агента в пустую ячейку с соответствующим символом.

**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. См. также «*Гхола*».

**Гхола.** Если вы сращиваете «*Гхолу*» с «*Грузолётом*», вы получите учетверённое базовое количество Пряности из ячейки, куда отправите агента.

**День 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).

**Дредноуты.** Правила базовой игры требуют, чтобы у вас был размещён хотя бы 1 отряд в зоне конфликта, чтобы вы могли играть карты сражения и получать боевую силу с символов мечей. Если в зоне конфликта у вас есть хотя бы 1 дредноут, считается, что эти условия соблюдены, даже если отрядов у вас там нет. Однако если ваши дредноуты находятся не в зоне конфликта, а в гарнизоне и/или в ячейке, эти условия не выполняются.

**Елена Ричез.** Соперники не могут купить карту, убранный с помощью способности «*Манипуляция*». Вы можете купить эту убранный карту и другими способами (например, «*В обход протокола*» или «*Безграничные амбиции*»), но тогда скидка Елены Ричез не применяется. 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.

**Жетоны технологий.** Если на жетоне технологии не указано, в какой момент применяется его эффект, он применяется в ваш ход. Например, у «*Спутников-шпионов*» есть 2 эффекта: на втором указано, что он применяется в конце игры. На первом же указания о моменте применения нет, поэтому вы можете заплатить 3 Пряности и удалить этот жетон технологии, чтобы получить 1 ПО, в свой ход.

**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*», или вы должны достичь хотя бы первого генетического маркера, чтобы сыграть «*Ложного чиновника*».

**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**».

**Космопорт.** См. «Раскрытие карт».

**Кресло-собака.** Вернув вторую сращённую карту в начале хода раскрытия, немедленно разыграйте её в рамках хода раскрытия. Вы не можете использовать возвращённую карту для отправки агента в этом раунде.

**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.

При использовании дополнительного правила размещения отрядов для повышенных уровней сложности подсчитывайте теперь боевую силу, а не просто количество отрядов: оппонент не будет размещать отряд, если у него есть преимущество в 4 и более очков боевой силы.

См. также «Сражение», «Оппоненты».

**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.

**Оппоненты.** Когда оппонент должен выбрать, в какой фракции получить влияние при применении эффекта 2-й ячейки трека поставки, участник с жетоном первого игрока (или следующий по очереди после оппонента с этим жетоном) делает выбор, если фракций, в которых влияние оппонента наименьшее, несколько.

Если на карте Дома Хагаль есть 2 разные ячейки для отправки агента, выбирайте всегда ту, которая соответствует текущему влиянию оппонента. Если эта ячейка занята, не отправляйте агента во вторую изображённую ячейку, а сбросьте эту карту и возьмите новую. См. также «Одиночная игра».

**Отряды.** Когда вы нанимаете отряды, они приходят к вам из запаса. Таким образом, нельзя нанять переговорщика с планшета планеты Икс. К тому же, отправив агента в ячейку конфликта, вы не можете нанять отряды из собственного гарнизона, чтобы обойти лимит в 2 отряда из гарнизона. Кроме того, отправив агента в ячейку конфликта, вы можете разместить любое количество свеженанятых отрядов, откуда бы они ни появились (с карты интриги, с трека поставок, с жетона технологии и т. д.).

**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.

**«Принцесса» Юна Моритани.** Если вы в свой ход получаете солярии несколько раз, то и её способность *«Прибыль с контрабанды»* сработает столько же раз (например, вы отправили агента в ячейку «Контрабанда» и вернули транспортник в нижнюю ячейку трека поставки, получив 5 соляриев; в таком случае вы получите дополнительно 2 солярия).

Если вы получаете солярии за розыгрыш карты *«Разводчик слизгов»*, то за способность *«Прибыль с контрабанды»* получите только 1 солярий.

**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. Если вы берёте карты *после* своего хода раскрытия, они остаются вам на следующий раунд. Таким образом, у вас будет больше карт, после того как вы возьмёте 5 карт в начале раунда. Например, вы побеждаете в конфликте *«Торговая монополия»*, возвращаете свой транспортник в нижнюю ячейку с самого верха и получаете технологию «Космопорт», которая позволяет взять вам 2 карты из своей колоды. Это произошло уже после хода раскрытия, поэтому эти 2 карты вы оставите у себя в руке и добавите к ним обычные 5 в начале следующего раунда.

**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 соответствующего символа (например, в одноимённой ячейке или по способности Илеса Эказ).

**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 несколькими 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 четвером. См. «Отряды», «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».

**Трек тлейлаксу.** Тлейлаксу не считаются фракцией, поэтому любые эффекты, позволяющие получить влияние в любой фракции, не позволяют продвинуться по треку тлейлаксу.

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 Фрименов.».

**Харизма.** См. «Карты интриг».

**Чани.** См. «Отступление».

**Чарующие феромоны.** Если вы удаляете вторую сращённую карту, вы не можете также применить её эффект, требующий удалить эту карту в качестве стоимости. Например, если вы сращиваете «Чарующие феромоны» и «Имперского шпиона», вы не можете выбрать удалить «Имперского шпиона» по эффекту «Чарующих феромонов» и при этом взять карту интриги по эффекту самого «Имперского шпиона», поскольку удаление «Имперского шпиона» является стоимостью для этого получения карты интриги.

Вы можете применять эффект «Чарующих феромонов» с картой, которая в любом случае должна удаляться (например, «Свёрнутое пространство» или «Поиск союзников»).

**Чаумурки.** Этот жетон технологии меняет правила разрешения ничейной ситуации в конце игры. Если у одного из претендентов на победу в конце партии есть этот жетон технологии, этот игрок побеждает, а количество Пряности, соляриев, воды и отрядов в гарнизоне не имеет значения.

**Человек ли ты?** См. «Сбросить».

**Эрцгерцог Арманд Эказ.** Для применения способности «Координация» у вас должно быть не менее 2 агентов в ячейках с любыми из 3 указанных символов агентов. Необязательно, чтобы символ агента на них был одинаковым.

**Ядоискатель.** См. «Раскрытие карт».

## ЭРРАТА

На с. 4 правил дополнения «Расцвет иксианцев» предложение следует читать «Способность с таким символом применяется только один раз в раунд в любой из ваших ходов». Таким образом, подобные эффекты можно также применять в ход раскрытия, а не только в ход отправки агента.

На планшете эрцгерцога Арманда Эказа и на жетоне технологии «Очистные сооружения» должно быть «активных» вместо «разыгранных».