

D U N N

IMPERIUM

POVSTÁNÍ

HRA V ŠESTI HRÁČÍCH

Tajemný vůdce na Arrakis jménem Muad'Dib vede válku z hluboké pouště a ohrožuje zásoby nejcennější suroviny ve vesmíru: koření. A aniž by to imperátor věděl, Muad'Dib se uchází o samotný Trůn zlatého lva!

Ve hře pro šest hráčů vytvoří hráči dva týmy po třech hráčích a každý z týmů má svého velitele: Muad'Diba a Shaddama IV. Corrino. Čtyři další vůdci se rozdělí do dvojic a stanou se spojenci svých velitelů.

Každý hráč má svůj vlastní ukazatel bodů. Konec hry se spouští stejně jako v běžné hře. Bodový stav týmu je dán součtem bodů jednotlivých hráčů každého týmu.

Velitelé nemají vlastní armády ani nemohou vyhrát odměny za střet. Stále však mohou získávat vojenské síly! Kdykoli získají vojenskou sílu, získají ji pro jednoho ze svých spojenců. Navíc **každý spolek bojuje ve střetu samostatně**; síly dvou spojenců v jednom týmu se nesčítají. Tím pádem jsou na každé kartě střetu k dispozici všechny tři odměny, které se rozdávají jednotlivým spojencům. Pokud váš tým získá odměnu za první i druhé místo ve střetu, můžete to považovat za obdivuhodný výkon. Spojenci se však mohou domluvit, kdo bude usilovat o vítězství a kdo se pokusí získat další pozici!

DALŠÍ HERNÍ KOMPONENTY



6 bonusových žetonů
mistra meče



2 žetony aliance
velkorody
a okrajové světy



2 osobní desky

Deska imperátora pro Shaddama
Deska fremenů pro Muad'Diba



Dva balíčky 10 základních karet



Hráč za imperátora:

Přesvědčivý projev,
Síla Corrinů,
Důležité dodávky,
Musíme uspět!,
Zničující útok,
Imperiální
ornitoptéra (2),
Imperiální velení,
Hledání spojenců,
Pečetní prsten



Hráč Muad'Dib:

Vynucení poslušnosti,
Přesvědčivý projev,
Upoutat pozornost,
Volání pouště,
Omezený přístup
do landsraadu (2),
Hledání spojenců,
Pečetní prsten,
Ohrožení těžby koření,
Usúl

DALŠÍ KOMPONENTY HRÁČE



2 disky
1 ukazatel bodů
1 žeton radního



3 žetony agentů



Kostka frakce



3 špioni

Výše uvedené komponenty jsou světle modré pro hráče hrajícího za Muad'Diba (jak je zobrazeno) a šedé pro hráče hrajícího za Shaddama (není zobrazeno).

PŘÍPRAVA HRY

Hráči si před zasednutím ke stolu vyberou velitele a týmy. Velitelé se posadí naproti sobě, Muad'Dib k dolní části herního plánu („na Arrakis“) a Shaddam k horní části herního plánu („do landsraadu“). Spojenci pak sedí po obou stranách velitelů *soupeřů*, takže se hráči jednotlivých týmů pravidelně střídají po směru hodinových ručiček.

Poté doplňte nebo upravte běžné kroky přípravy podle těchto pokynů:

A Použijte zadní stranu herního plánu. Je na ní několik rozdílů, především jsou nahrazeny frakce Imperátora a Fremenů frakcemi Velkorodů a Okrajových světů.

Každý velitel si vezme jednu osobní desku a položí ji před sebe vedle své karty vůdce: Muad'Dib si vezme desku fremenů a Shaddam desku Imperátora.



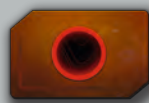
Umístěte všech šest žetonů aliance na označené oblasti frakcí na počítadle vlivu. (Žetony fremenů a impéria jsou umístěny na osobních deskách příslušných velitelů.)



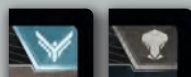
B Při vytváření balíčku střetu nepoužívejte žádné karty střetu I. Balíček by měl obsahovat pouze pět karet střetu II a čtyři zamíchané karty střetu III, což znamená, že hra bude trvat maximálně 9 kol.



C Je třeba použít modul CHOAM. (Viz strana 16 v pravidlech.) Do balíčků Impéria a intrik přidejte označené karty. Před zamícháním smluv odložte stranou dvě smlouvy sardaukarů, jak je popsáno na kartě vůdce Shaddama IV. Corrino.



E Muad'Dib a Shaddam si místo balíčku základních karet vezmou své základní balíčky velitelů.



Pro co nejautentičtější zážitek z příběhu doporučujeme, aby byli do týmů přiřazeni vůdci tak, jak je uvedeno níže. Nebojte se však vyzkoušet různé kombinace a hypotetické scénáře. (Lze použít i libovolné vůdce z předchozích produktů *DUNA: IMPÉRIUM*.)

Doporučení spojenci

Muad'Diba:

Gurney Halleck
Lady Jessica
Staban Tuek

Doporučení spojenci

Shaddama IV. Corrino:

Feyd-Rautha Harkonnen
Lady Margot Fenringová
Princezna Irulán

Vůdce, který může být na kterékoli straně:

Lady Amber Metulliová

G Velitelé (Shaddam a Muad'Dib) nedostávají stejné osobní komponenty, jaké dostávají spojenci. Nemají jednotky, ukazatele boje, ukazatele ovládnutí ani běžné agenty. Obdrží žetony špiónů a dva disky.

G¹ Místo běžných agentů obdrží velitelé sadu tří žetonů agentů. Začnou se dvěma žetony agentů s jednou šipkou a žeton se dvěma šipkami (jejich mistr meče) odloží k ostatním mistrům meče.



Všechny bonusové žetony mistrů meče také umístí k mistrům meče vedle herního plánu.



G² Velitelé umístí jeden disk na políčko „4“ na počítadle bodů (označené písmenem „V“). Každý spojenec umístí jeden disk na políčko „1“ na počítadle bodů (označené písmenem „S“).



G⁴ Spojenci umístí jednu kostku frakce na spodní část každého počítadla vlivu na herním plánu jako obvykle. Na osobní desky velitelů kostku frakce spojenci neumístují.

Velitelé umístí kostku frakce na spodní část počítadla vlivu na svou osobní desku.



H Karty cílů si dobírají pouze spojenci. Pokud si jeden tým dobře oba cíle s ikonou pouštní myši, hráč s cílem pouštní myši pro 4/6H si jej vymění se soupeřovým spojencem sedícím vedle něj, tak aby každý tým měl jeden cíl s ikonou pouštní myši a jeden cíl s ikonou kráspelu.



NOVÉ HLAVNÍ KONCEPTY

AKTIVACE SPOJENCŮ

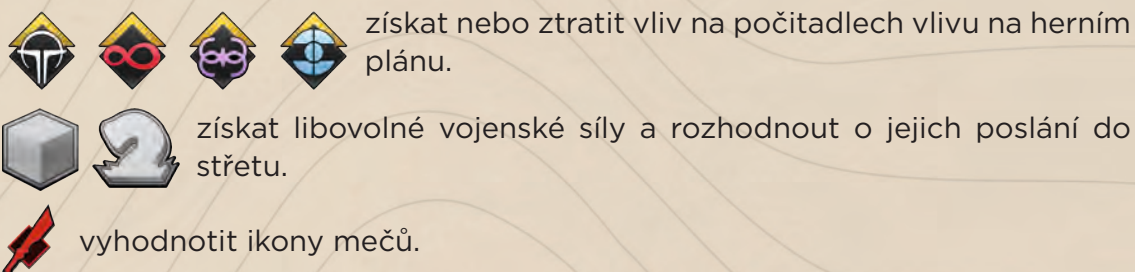
Velitelé obvykle používají karty a pole na herním plánu stejně jako ostatní hráči. Nemají však žádné jednotky, které by mohli získávat nebo posílat do střetu, ani žádné kostky na čtyřech počítadlech vlivu na herním plánu. Místo toho během každého svého tahu *aktivují* jednoho ze svých spojenců, který obdrží všechny efekty, které velitel nemůže použít přímo.

V tahu agentem je aktivovaný spouzenec určen šipkou na žetonu agenta, který velitel použije: buď spouzenec sedící vlevo, nebo vpravo (za bezprostředně sousedícím nepřítelem). Při použití žetonu mistra meče si velitel vybere, kterého spojence v daném tahu aktivuje.



V tahu odhalení si velitel vybere, kterého spojence aktivuje.

Aktivovaný spouzenec zaujme místo velitele, když má tento:



získat nebo ztratit vliv na počítadlech vlivu na herním plánu.

získat libovolné vojenské síly a rozhodnout o jejich poslání do střetu.

vyhodnotit ikony mečů.

Muad'Dib vyšle agenta na pole Urputní válečníci, utratí 1 vodu a aktivuje svého spojence, Lady Jessicu. Muad'Dibova kostka frakce na počítadle vlivu fremenů se posune nahoru a lady Jessica získá dvě jednotky. Pole Urputní válečníci je bojové, takže lady Jessica může do střetu poslat jakoukoli z těchto jednotek a až dvě další vojenské síly ze své pevnosti.



V jednom z dalších tahů Shaddam pošle agenta na pole Špionáž, utratí 1 kořen a aktivuje Feyd-Rauthu. Feyd-Rautha již měl 3 vlivy u Bene Gesseritu a nyní získává další, čímž se posouvá nahoru a získává jako bonus za alianci kartu intriky. Všimněte si, že kartu intriky jako bonus si dobere Feyd-Rautha, protože bonusového pole dosáhla Feyd-Rauthova kostka.

Pokud velitel během svého tahu odhalení aktivuje spojence, který ještě neodehrál svůj vlastní tah odhalení, může tomuto spojenci i přesto přidávat meče. Spouzenec nyní označí svou sílu a později, ve svém vlastním tahu odhalení, si ji případně zvýší (nebo nastaví svou sílu na 0, pokud v té době nemá v oblasti střetu žádné vojenské síly).

Velitel může aktivovaného spojence přimět k poslání jednotek nebo ústupu s nimi i poté, co tento spouzenec provede svůj tah odhalení. Spouzenec podle toho upraví pozici svého ukazatele boje. To může spojenci umožnit vstoupit do střetu, kterého se během svého vlastního tahu odhalení neúčastnil – v tomto případě jsou však všechny meče, které spouzenec během tohoto tahu odhalení získal, ztraceny kvůli nedostatku koordinace na bojišti.

KOMUNIKACE

Přestože je komunikace podporována, doporučuje se, aby spolu hráči stejného týmu nekomunikovali *soukromě*. To zahrnuje šeptání, posílání zpráv, ukazování karty spoluhráči atd. Toto pravidlo se snaží odrážet myšlenku, že v celém Impériu jsou špionové, kteří sledují každý váš krok.

Některé herní skupiny mohou zavést i jiná pravidla komunikace. Svou skupinu znáte nejlépe vy!

OSOBNÍ DESKY



Každý velitel má svou osobní desku se dvěma políčky, na která může poslat svého agenta jenom on. Pokaždé, když tak učiní, posune svou kostku frakce na počítadle vlivu na desce. Tato počítadla vlivu mají bonusy jako počítadla vlivu na herním plánu, ale bonusy zvýhodňují celý tým daného velitele.



Kdykoli Muad'Dib dosáhne 1 nebo 3 bodů vlivu na počítadle vlivu fremenů, každý člen týmu získá zobrazenou odměnu, 1 kořen nebo 1 vodu.



Kdykoli Shaddam dosáhne 1 nebo 3 bodů vlivu na počítadle vlivu imperátora, každý člen týmu získá zobrazenou odměnu, 1 solár nebo možnost vyslat špiona.



Podobně každá osobní deska poskytuje veliteli vítězný bod, pokud dosáhne 2 bodů vlivu, a alianci (s příslušným vítězným bodem), když dosáhne 4 bodů vlivu.



Pouze Shaddam má vliv na frakci Imperátora a pouze Muad'Dib má vliv na frakci Fremenu. Spouzenec nikdy nemůže ovlivnit vliv na osobní desce svého velitele.

NOVÉ HLAVNÍ KONCEPTY (POKRAČOVÁNÍ)

SDÍLENÝ VLIV A NOVÉ FRAKCE

I když velitelé nemají kostky frakcí na čtyřech počítačlech vlivu na herní desce, vliv na tyto frakce jim poskytují jeho spojenci. **Kterýkoli spojenec má na herní desce s frakcí největší vliv, dává svému veliteli stejný počet vlivu.** To platí i při aktivaci druhého spojence.

Muad'Dib hraje kartu Přípravu cesty a vysílá agenta do Kartága, přičemž aktivuje Gurneyho Hallecka. Gurney Halleck má pouze 1 vliv na frakci Bene Gesseritu. Ale protože Lady Jessica – Muad'Dibův druhý spojenec – má na frakci Bene Gesseritu 2 vlivy, Muad'Dib si dobere kartu.



Kvůli přidání dvou nových frakcí na herní plán se nyní dvě ikony frakcí vztahují ke dvěma různým frakcím. Pro požadavky nebo účinky jakéhokoli pole na herním plánu nebo na kartě:



Všichni čtyři spojenci a Muad'Dib používají frakci Velkorodů.

Shaddam si vybere buď velkorody, nebo frakci Imperátora.



Všichni čtyři spojenci a Shaddam používají frakci Okrajové světy.

Muad'Dib si vybere buď frakci Okrajových světů, nebo frakci Fremenů.



Když Gurney Halleck odhalí Šišaklího a získá efekt fremenského pouta, získá vliv na frakci Okrajových světů. Když Muad'Dib odhalí Šišaklího a získá efekt fremenského pouta, získá vliv buď na fremeny a posune svou vlastní kostku frakce na své osobní desce, nebo na okrajové světy a posune kostku frakce jím aktivovaného spojence na počítačle vlivu okrajových světů.

Shaddam vyšle agenta na pole Přeprava na herním plánu a aktivuje Feyd-Rauthu. (K tomu je třeba, aby alespoň jeden ze Shaddamových spojenců měl alespoň 2 vlivy na Kosmické gildě. Nemusí to být Feyd-Rautha!) Shaddam získá 5 solárů a jeden vliv dle vlastního výběru. Shaddam by mohl posunout jednu z kostek Feyd-Rauthy, ale místo toho se rozhodne získat jeden vliv na počítačle vlivu na své desce Imperátora.



TAHY HRÁČŮ

Frakce Velkorodů obsahuje dvě nové ikony, které mohou spoluhráči používat ke vzájemné pomoci.



Posily. Hráč získá tři jednotky, které podle svého uvážení rozdělí mezi oba spojence ve svém týmu. Kterákoli z těchto jednotek může být přidána do střetu.

Lady Jessica vyšle agenta na pole Vojenská podpora. Rozhodne se, že do své pevnosti přidá jednu jednotku a zbylé dvě získané jednotky získá Gurney. Ten přidá obě jednotky do střetu. Protože pole Vojenská podpora není bojové pole, Gurney nesmí v tomto tahu přidat do střetu žádné další jednotky.



Obchod. Vyberte si jednoho spoluhráče, se kterým budete obchodovat: každý z vás může tomu druhému předat 1 nebo kusů od jednoho druhu „obchodního zboží“ (karty intrik, koření, vodu nebo soláry). Každý z dvojice se ale také může rozhodnout nepředat nic.

Princezna Irulán vyšle agenta na pole Ekonomická podpora, získá 1 koření a rozhodne se obchodovat se Shaddamem. Irulán dá Shaddamovi dvě své karty intrik a jednu si ponechá. Shaddam se rozhodne dát Irulán všechna 3 svá koření.

Později Muad'Dib zahraje kartu Vynucení poslušnosti. Protože již má svého mistra meče, rozhodne se tuto kartu zničit, aby mohl obchodovat s lady Jessicou. Muad'Dib jí předá jednu svou kartu intriky. Lady Jessica má málo zdrojů a rozhodne se Muad'Dibovi nedat nic.

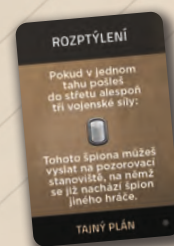
SDÍLENÍ VOJENSKÝCH SIL

Všechny vojenské síly a pevnost vlastněné aktivovaným spojencem jsou rovněž vlastněny velitelem tohoto týmu. Toto sdílení umožňuje aktivaci některých karet v tahu velitele.

Když velitel hraje kartu Chani, bystrá taktička v tahu agentem, dobere si kartu intrik, pokud má jeho aktivovaný spojenec ve střetu tři nebo více vojenských sil. Když hraje kartu Chani v tahu odhalení, může ustoupit dvěma jednotkami svého aktivovaného spojence a za to mu přidat čtyři meče.



Pokud velitel získá jednotky pro aktivovaného spojence, má se za to, že tyto jednotky získali oba, tedy velitel i aktivovaný spojenec. Podobně když jsou vojenské síly přidány do střetu v tahu velitele, má se za to, že tyto vojenské síly přidal velitel i aktivovaný spojenec.



Muad'Dib vyšle agenta na pole Urputní válečníci, aktivuje Gurneyho Hallecka a získá dvě jednotky pro Gurneyho Hallecka. Gurney se rozhodne přidat do střetu tyto i další dvě jednotky ze své pevnosti. Muad'Dib může hrát kartu Rozptýlení, protože se podílel na poslání těchto jednotek.

Všimněte si však, že karty střetu vyhrané spojenci nejsou spoluvlastněny veliteli.

TAHY HRÁČŮ (POKRAČOVÁNÍ)

Shaddamova trůnní řada

Imperátorova osobní deska a karta *Imperiální velení* umožňují Shaddamovi přesouvat karty z imperiální řady do speciální trůnní řady. Když tak Shaddam učiní, okamžitě imperiální řadu doplní novou kartou z balíčku Impéria.



Karty v trůnní řadě může získat pouze Shaddam a jeho spojenci (nikdy ne Muad'Dib ani jeho spojenci). Tyto karty již nejsou v imperiální řadě (a nemohou být ovlivněny kartami, jako je *Manipulace*). Počet karet v trůnní řadě je neomezený, a pokud hráč karty nezíská, zůstávají v řadě do dalšího kola.

MISTŘI MEČE

Každý hráč může svého mistra meče použít pouze jednou za hru. Pokud hráč vyslal svého mistra meče na pole na herním plánu, na konci kola ho vrátí zpět do krabice. Pokud hráč má mistra meče, ale během kola ho neposlal na pole na herním plánu, ponechá si ho a může ho použít v některém z příštích kol.



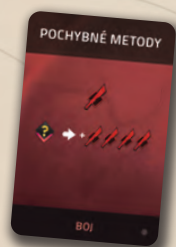
Když hráč získá mistra meče, získá také bonusový žeton mistra meče, který si ponechá po zbytek hry (i po použití samotného mistra meče). Umístí jej na herní plán. (Spojenci jej umístí do své pevnosti. Velitelé jej umístí na okraj oblasti střetu, blíže ke své straně herního plánu.) Jakmile má hráč na herním plánu svůj bonusový žeton mistra meče, získá 2 meče, kdykoli hraje tah odhalení.

X FÁZE 3: BOJ

KARTY BOJE

Hráči hrají karty boje v obvyklém pořadí po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu může velitel zahrát karty ve prospěch spojence, který má ve střetu alespoň jednu vojenskou sílu, a poté na tohoto spojence uplatnit jejich efekty. (Velitel nemůže „rozdělit“ jednu kartu boje mezi oba spojence.)

Muad'Dib hraje kartu Pochybné metody a aktivuje Gurneyho Hallecka. Muad'Dib se rozhodne, že Gurney ztratí 1 vliv na okrajové světy a získá celkem 5 mečů. Muad'Dib nemůže nechat ztratit vliv svého druhého spojence (toho, který nebyl aktivován). Mohl se však rozhodnout, že sám ztratí 1 vliv na fremeny.



Remíza mezi spojenci

Pokud jsou dva spojenci ze stejného týmu nerozhodně, může se jeden z nich rozhodnout přenechat druhému větší odměnu. Pokud se jim podařilo remizovat u odměny za třetí místo, přenechávající hráč nedostane nic.

Gurney Halleck a lady Jessica se během střetu umístí na prvním místě. Gurney Halleck přenechá vítězství lady Jessica. Jessica získá hlavní odměnu (a je považována za vítězku střetu). Gurney dostane odměnu za druhé místo.

KONEC HRY

Konec hry je spuštěn během fáze vyhodnocení kola, jako obvykle. Pokud má v této fázi kterýkoli z hráčů 10 nebo více vítězných bodů na počítadle bodů nebo pokud je vyčerpaný balíček karet střetu. Hráči nejprve zahrají všechny případně hratelné karty intrik Konec hry. Poté je vítězem vyhlášen tým s nejvyšším součtem bodů. V případě remízy sečtete zdroje každého týmu a vyhodnoťte shodu podle obvyklých pravidel.

Některé karty konce hry jsou pro velitele užitečné, jiné nikoli. Pokud má hráč v držení kartu konce hry, která je užitečná pouze jeho spoluhráči, doporučujeme mu použít akci poskytující ikonu obchodu!

- **Krispel, pouštní myš, ornitoptéra** – Velitel nemůže vlastnit žádné karty střetu, a nemůže je tedy použít na konci hry.
- **Zisky CHOAMu, Bezpečný obchod s kořením, Tajná aliance** – Toto jsou možné zdroje vítězných bodů pro velitele. U *Tajné aliance* nezapomeňte, že vliv velitele na frakci je vždy roven vyšší z hodnot vlivů jeho spojenců.



KOMBINACE S DALŠÍMI PRODUKTY Z ŘADY *DUNA: IMPÉRIUM*

Tato část popisuje, jak používat dříve vydané tituly *DUNA: IMPÉRIUM* při hře pro šest hráčů. Snažili jsme se pokrýt nejčastější otázky, ale mějte na paměti, že tyto produkty nebyly původně navrženy s ohledem na hru pro šest hráčů. Některé případy se proto mohou zdát neobvyklé nebo obtížně řešitelné. Pokud se setkáte se situací, na kterou se tato pravidla nevztahují, nejprve se podívejte na často kladené dotazy k *DUNĚ: IMPÉRIU* (na adrese www.duneimperium.com/FAQ). Pokud taková situace nastane během hry a potřebujete odpověď hned, má rozhodující slovo Shaddam. Být imperátorem známého vesmíru má své výhody.

Zatímco *POVSTÁNÍ* neobsahuje žádné karty s efektem „**Ztratit jednotku**“, jiné hry z řady *DUNA: IMPÉRIUM* takové karty obsahují. Když takový efekt spustí velitel, ztratí jednotky jím aktivovaný spojenec.

Ostatní hry z řady *DUNA: IMPÉRIUM* obsahují karty a komponenty, které se spouští při situaci „**když zvítězíš ve střetu**“. Tyto efekty velitelé nemohou používat, protože velitelé nikdy střety nevyhrávají.

DUNA: IMPÉRIUM

- **Zjednání úcty / Cena pro vítěze** – Pro velitele jsou zbytečné. (Vyměňte je!)
- **Bojová toptéra / Zkouška lidskosti** – Velitelé nevlastní jednotky během tahů ostatních hráčů, takže velitel nikdy nepřijde o jednotku kvůli kartě *jiného* hráče. V případě *Zkoušky lidskosti* musí velitel odložit kartu, pokud může.
- **Kwisatz Haderach** – Neumožňuje jinému hráči poslat agenta na osobní desku velitele.
- **Plány v plánech** – Velitel se může rozhodnout, že místo frakce na herním plánu použije frakci na své osobní desce se stejnou ikonou.
- **Hlas** – Hráč si může vybrat místo na osobní desce velitele.



NESMRTELNOST

Velitelé nepřidávají do svých balíčků dvě kopie karty *Experimenty* (ani žádné karty neodstraňují).

Velitelé nemají žeton výzkumu na počítadle výzkumu ani žeton Tleilaxu na počítadle Tleilaxu. Kdykoli velitelé aktivují ikonu výzkumu nebo získají ikonu Tleilaxu, výhody (včetně všech výsledných bonusů) získá jimi aktivovaný spojenec.

Velitel má stejné ikony genetického pokroku jako ten ze spojenců, který na počítadle výzkumu postoupil nejdále. To platí i při aktivaci druhého spojence.

Když velitel získá biologický vzorek, pochází ze zásoby jím aktivovaného spojence. Velitel může utrácet pouze biologické vzorky jím aktivovaného spojence (při placení ceny efektu na kartě v biologických vzorcích nebo při získání karty Tleilaxu).

Pokud hrajete s variantou Hra do 11 bodů, spojenci začínají na 0 vítězných bodech (místo 1). Velitelé však stále začínají na 4 vítězných bodech.

- **Podloudná dohoda** – Velitelé na konci hry neaktivují žádného spojence, takže efekt konce hry této karty jim nic nepřináší.



VZESTUP IKSU

Během přípravy hry dostane každý hráč jednu speciální smlouvu pro *VZESTUP IKSU*. Po přípravě hry zamíchejte 10 žetonů smluv pro rozšíření *VZESTUP IKSU* a každému spojenci dejte dva. Každý z nich si vybere jeden, který si ponechá, a druhý předá svému veliteli. Velitel si ponechá jeden z obou žetonů, které dostal, a druhý vrátí do krabice.

Pokud chce velitel umístit vyjednače, vezme si jednotku ze zásoby jím aktivovaného spojence. Když může velitel získat technologii, může snížit cenu použitím vyjednačů patřících jím aktivovanému spojenci.

Velitelé nemají přepravní lodě na počítadle přepravy, ale mohou přesunout přepravní loď svého aktivovaného spojence. Pokud velitel vrátí loď na spodní pole, aktivovaný spojenec získá všechny z toho plynoucí odměny. Pokud velitel získá jednotky pro aktivovaného spojence, má se za to, že tyto jednotky získali oba, tedy velitel i aktivovaný spojenec.

Když hráč spustí výplatu dividend na počítadle přepravy, všichni ostatní hráči získají 1 solár. (V pravidlech *VZESTUP IKSU* je uvedeno, že „soupeři“ získávají 1 solár, ale ve hře šesti hráčů se to vztahuje na vaše soupeře i spoluhráče.)

Velitelé nemají bitevní lodě, ale mohou je získat pro své spojence (podobně jako pro své spojence získávají jednotky).

Ikony infiltrace a podobné efekty umožňují infiltrovat kromě políček s nepřátelskými agenty také políčka s agenty vašich spoluhráčů.

- **Šaumurky** – Pokud hra skončí remízou, vyhrává tým, který má *Šaumurky*.
- **Záznamy vzpomínek** – Velitel se může rozhodnout, že místo frakce na herním plánu použije frakci na své osobní desce se stejnou ikonou.
- **Špionážní družice** – Protože vliv velitele na frakci je roven vyššímu z vlivů jeho dvou spojenců, bude pro něj obtížné splnit podmínku konce hry na této technologii. Stále však může zaplatit koření a zničit dílek, aby získal vítězný bod.



Varianta Epická hra

Epická hra z rozšíření *VZESTUP IKSU* v kombinaci s *POVSTÁNÍM* pro šest hráčů zabere většinu skupin více než 3 hodiny, ale doufejme, že poskytne epický zážitek (jak název napovídá).

Balíček karet střetu připravte podle pravidel Epické varianty (ke kartám úrovně III přidejte kartu *Ekonomická nadvláda*, celkem tedy 10 karet konfliktů).

Můžete se rozhodnout, zda do hry zahrnete i další karty konfliktů ze hry *VZESTUP IKSU*. Pokud je použijete, některé konflikty nemusí vítězi udělit ikonu bitvy.

Velitelé si nepřidávají do svých balíčků kopii karty *Vláda nad kořením* (ani žádné karty neodstraňují).

Každý hráč (včetně velitelů) si na začátku hry dobere jednu kartu intrik.

DALŠÍ IKONY



Obchod. Vyberte si jednoho spoluhráče, se kterým budete obchodovat: každý z vás může tomu druhému předat 1 nebo více kusů jednoho druhu „obchodního zboží“ (karty intrik, koření, vodu nebo soláry).



Posily. Hráč získá tři jednotky, které podle svého uvážení rozdělí mezi oba spojence ve svém týmu. Kterákoli z těchto jednotek může být přidána do střetu.



Startovní karta Muad'Diba – karty s touto ikonou jsou součástí základního balíčku hráče za Muad'Diba.



Startovní karta Shaddama – karty s touto ikonou jsou součástí základního balíčku hráče za Shaddama.



Týmová odměna. Každý hráč vašeho týmu získá uvedenou odměnu: 1 solár, 1 koření, 1 vodu nebo možnost vyslat špiona.

PRŮVODCE POLI NA HERNÍM PLÁNU PRO ŠEST HRÁČŮ



Ekonomická podpora

Ikona agenta: Imperátor
Získej 1 vliv na frakci Velkorodů a získej 1 koření. Poté si vyber jednoho spoluhráče, se kterým budeš obchodovat: každý z vás může tomu druhému předat 1 nebo více kusů jednoho druhu „obchodního zboží“ (karty intrik, koření, vodu nebo soláry).



Erg Habbanya

Ikona agenta: Obchod s kořením
Bojové pole
Cena: 1 voda
Získej 2 koření a všechno bonusové koření nahromaděné zde na ikoně tvůrce. Dober si kartu.



Kartágo

Ikona agenta: Město
Bojové pole
Získej jednotku a dober si kartu intriky.



Kontroverzní technologie

Ikona agenta: Fremeni
Cena: 2 koření
Získej 1 vliv na frakci Okrajových světů. Dober si kartu intrik, dober si kartu a znič kartu.



Mistr meče

Ikona agenta: Landsraad
Cena: 8 solárů, pokud žádný hráč dosud nezískal svého mistra meče; 6 solárů, jakmile ho některý hráč již získal.
Na toto pole je možné vyslat agenta jen jednou za hru. Získej mistra meče pouze na jedno použití. Hráč umístí svůj bonusový žeton mistra meče na herní plán. Až do konce hry bude vždy během svého tahu odhalení dostávat navíc 2 meče do boje.



Nevidané bohatství

Ikona agenta: Imperátor
Získej 1 vliv na frakci Imperátora. Získej 3 soláry.



Urputní válečníci

Ikona agenta: Fremeni
Bojové pole
Cena: 1 voda
Získej 1 vliv na frakci Fremenu. Získej 2 jednotky.



Vojenská podpora

Ikona agenta: Imperátor
Cena: 2 koření
Získej 1 vliv na frakci Velkorodů. Získej 3 jednotky, které podle svého uvážení rozděl mezi oba spojence ve svém týmu. Kterákoli z těchto jednotek může být přidána do střetu.



Výpravy

Ikona agenta: Fremeni
Získej 1 vliv na frakci Okrajových světů. Uzavři jednu smlouvu (pokud už na herním plánu žádná není, získáš místo toho 2 soláry).



Znalost pouště

Ikona agenta: Fremeni
Bojové pole
Získej 1 vliv na frakci Fremenu. Dober si kartu a získej 1 koření.