

D U N N

IMPERIUM

POVSTÁNÍ

PRŮVODCE POLI NA HERNÍM PLÁNU

Níže jsou v abecedním pořadí blíže vysvětlena herní pole.

Bojová pole jsou na herním plánu viditelně označena ikonou zkřížených mečů a ilustrací pouště. Pokud hráč vyšle agenta na bojové pole, může poslat do střetu libovolný počet vojenských sil získaných během současného tahu (včetně vojenských sil získaných ze zahraničních karet). Navíc může do střetu poslat až dvě další vojenské síly ze své pevnosti.

Ve hře pro šest hráčů obsahuje herní plán další pole. Jejich podrobný popis najdete na samostatném listu pravidel pro hru 6 hráčů.



Arrakén

Ikona agenta: Město
Bojové pole
Získej jednotku a dober si kartu. Hráč ovládající Arrakén získá 1 solár.



Dodání zásob

Ikona agenta: Kosmická gilda
Získej 1 vliv na frakci Kosmické gildy.
Získej 1 vodu.



Fremeta

Ikona agenta: Fremeni
Bojové pole
Získej 1 vliv na frakci Fremenů. Dober si 1 kartu.



Hluboko v poušti

Ikona agenta: Obchod s kořením
Bojové pole
Cena: 3 vody
Získej všechno bonusové koření nahromaděné zde na ikoně tvůrce. Navíc získej buď 4 koření, nebo pokud máš žeton tvůrcovských háků, přivolej dva písečné červy.



Imperiální pánev

Ikona agenta: Obchod s kořením
Bojové pole
Získej 1 koření a všechno bonusové koření nahromaděné zde na ikoně tvůrce. Hráč ovládající Imperiální pánev získá 1 koření.



Imperiální výsady

Ikona agenta: Landsraad
Podmínka: Musíš mít vliv 2 nebo více na frakci Imperátora.
Cena: 3 soláry
Pokud zničíš kartu intrik, můžeš si doberat kartu intrik. Povolíš zpět jednoho svého jiného agenta z herního plánu a dober si kartu.



Maxitrajler

Ikona agenta: Kosmická gilda
Bojové pole
Cena: 5 koření
Získej 1 vliv na frakci Kosmické gildy. Získej 5 jednotek.



Mistr meče

Ikona agenta: Landsraad
Cena: 8 solárů, pokud žádný hráč nemá svého mistra meče; 6 solárů, jakmile ho některý hráč má.
Na toto pole je možné vyslat agenta jen jednou za hru. Získej svého mistra meče (svého třetího agenta, který byl během přípravy hry umístěn vedle herního plánu). Umísti jej na svého vůdce. Po zbytek hry (včetně tohoto kola) máš k dispozici tři agenty.

Při hře šesti hráčů funguje toto pole jinak. Jeho podrobný popis najdete na samostatném listu pravidel Hra v šesti hráčích.



Nejvyšší rada

Ikona agenta: Landsraad
Cena: 5 solárů

Při prvním vyslání agenta na toto pole: Umístí na neobsazené křeslo v Radě (vpravo od pole) svůj žeton radního. Po zbytek hry během tahu odhalení získáš 2 přízně.

Při každém dalším vyslání agenta na toto pole: Získáš 2 koření, dober si kartu intrik a získáš 3 jednotky.



Pánev Hagga

Ikona agenta: Obchod s kořením
Bojové pole
Cena: 1 voda

Získáš všechno bonusové koření nahromaděné zde na ikoně tvůrce. Navíc získáš buď 2 koření, nebo pokud máš žeton tvůrčových háků, přivolej jednoho písečného červa.



Pouštní taktika

Ikona agenta: Fremení
Bojové pole
Cena: 1 voda

Získáš 1 vliv na frakci Fremenů. Získáš 1 jednotku a zničíš jednu kartu.



Povolání záloh

Ikona agenta: Landsraad
Cena: Vyber si 0 nebo 2 soláry
Získáš 2 jednotky. Pokud zaplatíš 2 soláry, získáš také 1 vodu.



Přeprava

Ikona agenta: Obchod s kořením
Podmínka: Musíš mít vliv 2 nebo více na frakci Kosmické gildy.
Cena: 3 koření
Získáš 5 solárů a získáš 1 vliv na libovolnou frakci.



Přijetí smlouvy

Ikona agenta: Obchod s kořením
Dober si kartu. Pokud hraje s modulem CHOAM, vezmi si smlouvu. Pokud už na herním plánu žádná není, nebo při hře bez modulu CHOAM získáš 2 soláry.



Továrna na koření

Ikona agenta: Město
Bojové pole
Cena: Vyber si 0 nebo 1 koření
Získáš 2 soláry, nebo 4 soláry, pokud jsi zaplatil 1 koření. Hráč ovládající Továrnu na koření získá 1 solár.



Sardaukar

Ikona agenta: Imperátor
Cena: 4 koření (3 koření při hře šesti hráčů)
Získáš 1 vliv na frakci Imperátora. Dober si 1 kartu intrik a získáš 4 jednotky.



Síť Tabr

Ikona agenta: Město
Bojové pole
Podmínka: Musíš mít vliv 2 nebo více na frakci Fremenů.
Získáš buď 1 žeton tvůrčových háků (pokud ho ještě nemáš) a naverbuj jednu jednotku a získáš 1 vodu, nebo získáš 1 vodu a můžeš odstranit žeton Štitového valu z herního plánu.



Sněmovní síň

Ikona agenta: Landsraad
Dober si kartu intrik.
Pokud máš na tomto poli agenta během tahu odhalení, získáš 1 přízně.



Svědomitá služba

Ikona agenta: Imperátor
Získáš 1 vliv na frakci Imperátora.
Pokud hraje s modulem CHOAM, vezmi si lícem nahoru otočenou smlouvu. Pokud už na herním plánu žádná není, nebo při hře bez modulu CHOAM získáš 2 soláry.



Špionáž

Ikona agenta: Bene Gesserit
Cena: 1 koření
Získáš 1 vliv na frakci Bene Gesserit. Dober si 1 kartu a vyšli 1 špiona.



Tajemství

Ikona agenta: Bene Gesserit
Získáš 1 vliv na frakci Bene Gesserit. Dober si kartu intrik. Každý ze soupeřů, který má 4 nebo více karet intrik, ti musí dát 1 kartu intrik (náhodně vybranou).



Výzkumná stanice

Ikona agenta: Město
Bojové pole
Cena: 2 vody
Získáš 2 jednotky a dober si 2 karty.