

D U N N

IMPERIUM

POVSTÁNÍ

RIVALOVÉ - HRA V JEDNOM A DVOU HRÁČÍCH

Při hře jednoho nebo dvou hráčů se používají karty, které určují chování hrou řízených protihráčů (dále označovaných jako rivalové), se kterými soupeříte o ovládnutí míst na herním plánu a ve střetech. Každý rival je zastoupen kartou rivala, na které jsou uvedeny jeho strategické priority. Vysílání svých agentů řídí kartami rodu Hagal. Pokud rival dosáhne 10 nebo více vítězných bodů, spustí konec hry – a může vás i porazit!

DODATEČNÉ HERNÍ KOMPONENTY



37 karet rodu Hagal



10 karet rivalů

KARTY RIVALŮ

- A** Jméno
- B** Úroveň mistra meče
Čím nižší úroveň, tím náročnější je rival.
- C** Schopnost Pečetního prstenu
- D** Strategická schopnost
- E** Frakce
Ikony čtyř frakcí, jejichž pořadí ukazuje, které politické vztahy rival upřednostňuje.



PŘÍPRAVA HRY

V závislosti na počtu hráčů vyberte karty rivalů.

Hra jednoho hráče: Jako své rivaly vyberte dvě karty rivalů. (Pro první hru doporučujeme rivaly s hodnotou mistra meče 8 nebo vyšší.) Vyberte úroveň obtížnosti (z možností vpravo) a podle ní připravte hru.

Hra ve dvou hráčích: Jako společného rivala vyberte jednu kartu rivala. (Pro první hru ve dvou hráčích doporučujeme variantu Zjednodušení rivalové popsano na zadní straně tohoto dvoulistu.)

Vyberte každému rivalovi barvu. Umístěte jednu z jeho kostek na spodní část počítadel vlivu každé z frakcí. Do jeho pevnosti umístěte tři jednotky (s výjimkou hry na obtížnost Žoldák) a zbytek do jeho zásoby. Umístěte do jeho zásoby dva jeho agenty a postavte jeho mistra meče (třetího agenta) vedle herního plánu (jako u kteréhokoli jiného hráče). Umístěte do jeho zásoby jeho tři špióny a 1 vodu.

Zamíchejte balíček karet rodu Hagal a položte jej poblíž rivala (rivalů). (Při hře jednoho hráče odstraňte před zamícháním z balíčku rodu Hagal kartu „Zamíchání“ označenou symbolem „2H“.)

V závislosti na počtu hráčů rozdejte karty cílů.

Hra jednoho hráče: Hráč a každý z rivalů začíná s náhodně rozdanou kartou cíle, stejně jako ve hře více hráčů.

Hra pro dva hráče: Rivalovi dejte kartu cíle Ornitoptéra a zbylé dvě náhodně rozdělte. (Při hře dvou hráčů rival nikdy nevlastní žeton prvního hráče.)

Obtížnost

Pro hru jednoho hráče jsou k dispozici čtyři úrovně obtížnosti:

Žoldák (Nováček): Vaši rivalové začínají bez jednotek ve svých pevnostech a vy začínáte s kartou intrik.

Sardaukar (Veterán): Žádné speciální úpravy.

Mentat (Expert): Stejně jako Sardaukar. Použijte pravidla pro varianty Silný útok, Odborné velení a Chytrá politika popsano na zadní straně tohoto dvoulistu.

Kwisatz Haderach (Expert+): Stejně jako Mentat, navíc nemůžete v průběhu hry získat mistra meče.

RIVALOVY TAHY AGENTEM

Během Fáze 2: Tahy hráčů se rivalové střídají s ostatními hráči jako v běžné hře. Dokud má v zásobě alespoň jednoho agenta, provádí rival tah agentem. Rival nikdy neprovádí tah odhalení.

Hra jednoho hráče: Na konci kola se jako obvykle předá žeton prvního hráče po směru hodinových ručiček a rival s žetonem prvního hráče bude hrát jako první.

Hra ve dvou hráčích: Žeton prvního hráče se předává pouze mezi dvěma lidskými hráči. Rival je vždy považován za hráče sedícího po levici hráče s žetonem prvního hráče (v každém kole hraje *mezi* hráči).



Při rivalově tahu agentem otočte horní kartu z balíčku rodu Hagal. Ta určí, na které pole vyšle rival svého agenta, pokud je toto pole volné. Pokud volné není, kartu ignorujte a otáčejte další karty, dokud nebude možné agenta vyslat na volné herní pole.

Vždy když v balíčku rodu Hagal nejsou již žádné karty (nebo pokud je otočena karta *Zamíchání*), ihned zamíchejte karty rodu Hagal a vytvořte nový dobírací balíček.

Ve chvíli, kdy rival vyšle agenta na herní pole, ignorujte běžnou cenu a efekty daného herního pole. Vyhodnoťte pouze efekty na otočené kartě:

Rival se posune na počítadle vlivu dané frakce.

Rival získá jeden vliv na frakci odpovídající číslu, které je uvedeno ve spodní části karty Rivala.

Rival získá uvedený zdroj.

Rival použije schopnost Pečetního prstenu uvedenou na své kartě.

Za každou tuto ikonu získá rival jednu jednotku ze své zásoby. Pokud je na otočené kartě bojové pole, pošle rival získané jednotky do střetu. Jinak je umístí do své pevnosti.

Každý oponent, který má 4 nebo více karet intrik, musí dát 1 kartu intrik (náhodně vybranou) rivalovi.

Rival vyšle špiona na pozorovací stanoviště. Pokud není typ pole specifikován, pokusí se špiona vyslat na první dostupné pozorovací stanoviště frakce v pořadí priorit frakci na své kartě. Pokud jsou všechna čtyři pozorovací stanoviště frakcí obsazena, tento efekt ignorujte.

Tři karty rodu Hagal říkají *Umísti špiona* na konkrétní typ pole na herním plánu. Pokud jsou všechna pozorovací stanoviště u těchto typů polí obsazena, tento efekt ignorujte. Protože karty *Umísti špiona* nevysílají agenty na herní pole, odhalte poté rivalovi novou kartu rodu Hagal (lhostejno, vyslal-li s pomocí předchozí karty špiona, či nikoliv).

Rival získá žeton tvůrcovských háků a umístí jej do své pevnosti (pokud tak již neučinil).

Pokud již rival má tvůrcovské háky a žeton Štitového valu je dosud na herním plánu, odstraňte jej. (Tento efekt ignorujte, pokud rival nemá tvůrcovské háky.)

Vždy, když rival vyšle agenta na bojové pole, pošle do střetu i dvě jednotky ze své pevnosti, pokud je má k dispozici. Toto provedte, i pokud otočená karta sama nezískává žádné jednotky (například karta vysílající agenta na pole tvůrce na herním plánu).

Rivalové získávají a ztrácejí žetony aliance stejně jako hráči. Nezískávají však bonusy frakcí (za dosažení 4 bodů vlivu na počítadle vlivu).

Zvláštní pokyny

Některé karty rodu Hagal nařizují rivalovi vyslat agenta na jedno ze dvou polí, v závislosti na herní situaci.

Když rival odhalí kartu Přijmout smlouvu / Přeprava, zkontrolujte, kolik má vlivu na Kosmickou gildu. Když rival odhalí kartu Dodávka zásob / Maxitrajler, zkontrolujte, zda je aktuální úroveň karty střetu I, II nebo III. V každém případě vyšlete agenta na pole uvedené na kartě.



Jiné karty poskytují bonus rivalovi, který má alespoň 2 vlivy na určitou frakci. (Ačkoli rival vyšle agenta na pole, ať už bonus získá, nebo ne.)

Když rival odhalí kartu Povolání záloh, vyšle na toto pole agenta a získá jednu jednotku. Poté, pokud má alespoň 2 vlivy na Imperátora, získá 1 vliv na frakci, která je na kartě rivala uvedena jako druhá v pořadí.

POUŽÍVÁNÍ ZDROJŮ RIVALY

Rivalové získávají zdroje (soláry, koření, karty intrik a vodu) z karet rodu Hagal a jako odměny za střety. Rivalové nesbírají zdroje z polí na herním plánu ani z bonusů na počítadlech vlivu.

Rival nejprve nashromáždí zdroje, aby získal mistra meče. Jakmile celkový počet jeho zdrojů odpovídá hodnotě mistra meče, utratí tyto zdroje, aby získal svého mistra meče. Pokud má více zdrojů, než je potřeba k nákupu jeho mistra meče, utratí nejprve soláry, pak koření, pak karty intrik a nakonec vodu (přičemž si ponechá případné přebytky).

POLE TVŮRCE A PŘIVOLÁNÍ PÍSEČNÝCH ČERVŮ

Pokud by odhalená karta rodu Hagal vyslala agenta na pole tvůrce (Hluboko v poušti, Pánev Hagga nebo Imperiální pánev), postupujte podle pokynů na kartě. Při vyslání agenta na takové pole získá rival vždy bonusové koření. Další postup závisí na tom, zda má žeton tvůrcovských háků:



- Když rival vyšle agenta na pole Pánev Hagga nebo Hluboko v poušti a současně má žeton tvůrcovských háků, přivolá písečné červy, pokud je lze poslat do aktuálního střetu – jednoho z Pánve Hagga nebo dva z pole Hluboko v poušti.
- Pokud rival nepřivolá žádné písečné červy, získá místo toho základní koření z daného pole.

BOJ

Když začne Fáze 3: Boj, každý rival, který má ve střetu alespoň jednu jednotku, získá bonus k boji. V pořadí tahu otočte vrchní kartu z balíčku karet rodu Hagal. (Pokud otočíte kartu *Zamíchání*, podle pokynů znovu zamíchejte balíček a otočte novou.) Ignorujte vše, co je na odhalené kartě, kromě ikon meče ve spodní části. Posuňte rivalův ukazatel boje na počítadle boje o počet odhalených mečů. Hráči pak mohou před vyřešením boje zahrát karty boje.

Rivalové získávají odměny z karet střetů, stejně jako ostatní hráči, včetně zdvojnásobení odměn, pokud mají ve střetu alespoň jednoho písečného červa. Pokud zvítězí ve střetu, vezmou si kartu střetu a mohou získat vítězný bod ze shodných ikon bitev (otočením karet lícem dolů, jako to dělají hráči).

Rivalové mohou ovládnout pole na herním plánu a umístit ukazatel ovládnutí na vlajku pod ním. V dalších tazích získají bonus za ovládnutí, kdykoli tam hráči nebo rivalové vyšlou agenta. Navíc získají obranný bonus v podobě jedné jednotky, pokud je později odhalena karta střetu na tomto poli.

Kdykoli má rival na výběr při získávání vlivu, vybere si tu frakci, ve které ho má nejméně. V případě shody použijte seznam priorit frakcí ve spodní části karty rivala: vyberte tu ze shodujících se frakcí, jejíž ikona je více vlevo.

Kdykoli má rival možnost získat vítězný bod z karty střetu, vždy tak učiní, má-li potřebné zdroje (nebo, v případě bitvy o Arrakén, špiony, které by mohl povolát zpět).

Rivalové nikdy neuzavírají smlouvy. Kdykoli rival získá odměnu  z karty střetu, získá místo ní 2 soláry, ať už hrajete s modulem CHOAM, nebo ne.

Kupování vítězných bodů

Jakmile rival získá svého mistra meče, začne utrácet své zdroje, aby získal vítězné body. Kdykoliv má rival dostatek těchto zdrojů, vymění je za vítězné body:



STRATEGIE



Rivalové nepovolávají zpět své špiony, aby se infiltrovali nebo shromáždili informace. Namísto toho kdykoliv rival vyšle třetího a posledního špiona ze své zásoby, okamžitě povolá zpět ostatní dva špiony a aktivuje efekt strategie na své kartě rivala.



Karta rodu Hagal může způsobit, že rival ve svém tahu spustí svoji strategii před tím, než na pole na herním plánu vyšle svého agenta. Pokud díky svojí strategii získává jednotky a poté ve stejném tahu vyšle agenta na bojové pole, pošle tyto vojáky do střetu.

HERNÍ VARIANTY

Pokud chcete, můžete chování rivalů zpestřit těmito volitelnými pravidly.

Kostkami řízená imperiální řada (pro hry jednoho hráče)

Pokud máte k dispozici dvě běžné šestistěnné kostky, simuluje tato varianta získávání karet z imperiální řady vašimi rivaly.

Na konci každého vašeho tahu odhalení hodte dvěma kostkami. Počítejte karty v imperiální řadě zleva a odložte všechny karty odpovídající číslům, která jste hodili. Pokud padne 6, výsledek ignorujte a žádnou kartu neodkládejte. Pokud na obou kostkách padne stejný výsledek (1 až 5), odložte pouze jednu kartu.

Zjednodušení rivalové (pro hry dvou hráčů)

Doporučujeme pro hráče, kteří se chtějí zaměřit na vzájemnou konfrontaci.

Dvě karty rivalů jsou určeny pro hry dvou hráčů a nemohou zvítězit: *lady Amber Metulliová* a *Glossu „bestie“ Rabban*. Jakmile získají svého mistra meče, zrychlí se jejich obsluha, což zrychlí hru.

Kdykoli si lady Amber nebo bestie po získání svého mistra meče vezmou z herního plánu bonusové koření, odložte ho místo toho do banku.

Následující tři varianty jsou *povinné* při hře na obtížnost Mentat (Expert) nebo vyšší, ale pokud chcete, můžete je použít i v jiných hrách.

Silný útok

Pro zkušené hráče, kteří chtějí, aby rivalové byli v pozdější fázi hry silnější v boji.

Kdykoli se rival účastní střetu úrovně III, otočte **dvě karty** z balíčku rodu Hagal a přičtěte k jeho síle všechny meče z **obou těchto karet**.

Odborné velení

Díky této variantě jsou vaši rivalové při posílání vojenských sil do střetu vybíravější.

Při boji o kartu střetu I nebo II rival do střetu nepošle další jednotky, pokud již vede o alespoň tři vojenské síly. U karet střetů III bude rival opět posílat všechny své jednotky do střetu při každé příležitosti.

Rival vždy přivolá všechny písečné červy, které může, a teprve poté zkontroluje, zda má poslat jednotky.

Chytrá politika

Pro zkušené hráče, kteří chtějí, aby rivalové byli v pozdější fázi hry silnější na politické scéně.

Kdykoli rival odhalí kartu, která by vyslala agenta na jedno z polí frakce, na němž se neplatí žádná cena (Poctivá služba, Dodání zásob, Tajemství nebo Fremeta), bude tuto kartu ignorovat a odhalí novou, pokud bude platit kterákoli z těchto podmínek:

- S touto frakcí již uzavřel alianci a vede před všemi ostatními hráči alespoň o 1 vliv.
- Na tuto frakci již má alespoň 2 vlivy a ztrácí alespoň 2 vlivy na vedoucího hráče na tomto počítadle.

KOMBINACE S NESMRTELNOSTÍ A VZESTUPEM IKSU

Pokud přidáváte rozšíření *VZESTUP IKSU* nebo *NESMRTELNOST* do hry jednoho nebo dvou hráčů, neměli byste kombinovat všechny karty rodu Hagal z rozšíření se všemi kartami rodu Hagal z *POVSTÁNÍ*. Doporučujeme:

VZESTUP IKSU: Odstraňte těchto 5 karet z *POVSTÁNÍ: Přijmout smlouvu / Přeprava* (2 kopie), *Povolání záloh* (2 kopie) a *Sněmovní síň*. Ze sady *VZESTUP IKSU* odstraňte kartu *Zakřivený prostor / Mezihvězdný obchod* a všechny karty, které jsou určeny pro jiný počet hráčů. (Pokud chcete, můžete si ponechat kartu *Zakřivený prostor / Mezihvězdný obchod* a nechat rivala vyslat agenta na pole *Dodání zásob*, kdykoli se pokusí jít na pole *Zakřivený prostor*.)

NESMRTELNOST: Při hře dvou hráčů nedochází k žádným změnám (protože všechny karty *NESMRTELNOSTI* jsou označeny „1H“). Pro hru jednoho hráče odstraňte z *POVSTÁNÍ* 1 kopii karty *Výzkumná stanice* a přidejte všechny 4 karty z *NESMRTELNOSTI*. Kdykoli odhalíte kartu *Kartágo* pro tah agentem rivala, ignorujte pole na herním plánu a ikonu jednotky, ale proveďte vše ostatní, co je na kartě uvedeno; poté odhalte další kartu, abyste určili, kam rival vyšle svého agenta.