

DUNA

IMPERIUM

POVSTÁNÍ

Arrakis. Duna. Pouštní planeta. Domov nejcennější suroviny ve vesmíru – koření. Poté, co císař Shaddam IV. Corrino zradil a zničil Atreidy, získali opět vládu nad planetou Arrakis Harkonnenové.

Mezi fremeny se však k moci dostal tajemný bojovník jménem Muad'Dib, který ohrožuje plány imperátora a jeho spojenců. Ostatní frakce si toho také všimly, protože konflikt na Arrakis dosáhl bodu zlomu. To, co kdysi bylo krvavou válkou mezi soupeřícími velkorody, se stalo něčím větším. Mnozí z nich, od obyčejných pašeráků přes sestry Bene Gesseritu až po samotného imperátora, hrají rozhodující roli při určování budoucnosti Impéria. Jako vždy platí jedno:

Kdo ovládá koření, ovládá vesmír...



NAPŘÍČ IMPÉRIEM

DUNA: IMPÉRIUM - POVSTÁNÍ je desková hra kombinující dva oblíbené herní mechanismy: postupné budování herního balíčku a umísťování dělníků. Hra se inspirovává prvky a postavami ze světa *Duny*, a to jak z filmů od Legendary Pictures, tak z knižní série od Franka Herberta, Briana Herberta a Kevina J. Andersona.

Poznámka: Hra obsahuje několik vůdců z některých velkorodů. Aby byl příběh co nejautentičtější, nemělo by se v jedné hře vyskytovat více vůdců jednoho velkorodu. Pokud však chcete experimentovat s nestandardními kombinacemi vůdců a alternativními scénáři, design hry vám to umožňuje.

Tato stránka neobsahuje žádná herní pravidla – pokud chcete, můžete ji přeskocit. Pokud ale svět *Duny* příliš neznáte nebo se chcete dozvědět více o tom, jak je hra spojená s příběhem, čtěte dál.



Shaddam IV. z rodu Corrino je bezohledný **imperátor** celého známého vesmíru. Spolupráce s ním vám naplní truhly soláry a můžete získat pomoc od jeho elitní armády – sardaukarů.



Imperátor předsedá **Landsraadu**, vládnoucí radě zastupující velkorody Impéria. Není náhodou, že právě zde otevírají soláry nejdříve dveře při vytváření konexí, získávání protislužeb nebo zajišťování strategických výhod.



Společnost planetárních ústředí volného trhu (nebo jednoduše **CHOAM**) je obří obchodní organizace sahající do všech koutů Impéria. Plnění jejích obchodních kontraktů přináší soláry, hlavní měnu Impéria, zatímco prodejem svého koření získáte ještě větší zisk a posilujete důležité politické svazky.



Kosmická gilda má monopol na mezihvězdnou přepravu. Jejich maxitrajlery dokážou na Dunu dopravit důležité zásoby a spousty jednotek, pokud máte dost koření na zaplacení.



Lsti a úklady sesterstva **Bene Gesseritu** a jejich důkladně promyšlené plány, ať zjevné, či skryté, prostupují celým Impériem.



Nehostinný povrch Duny vytvořil z **fremenu** nezdolné válečníky. Můžete se s nimi spřátelit, abyste získali moc pouště a neuvěřitelnou schopnost vyrazit do bitvy na písečných červech.



Obydlená místa Duny jsou důležitá pro zahájení vojenských operací, neboť na většině z nich si můžete opatřit jednotky. A některá z těchto míst (spolu s Imperiální pánví) jsou před písečnými červy chráněna mohutným Štitovým valem.



V **pouštích Duny** budete hledat nejceněnější surovinu v Impériu: koření. Pouště jsou také domovem obřích písečných červů. Těžební vozidla musejí při jejich příchodu uniknout. Ale ti, kteří ovládnou způsoby fremenu a jejich tvůrčových háků, mohou mít jiné plány...

HRA OBSAHUJE



Oboustranný herní plán



20 žetonů vody



Žetony solárů

8 velkých (v hodnotě 5)
20 malých (v hodnotě 1)



Žetony koření

7 velkých (v hodnotě 5)
20 malých (v hodnotě 1)



Píseční červi

4 plastové, 4 dřevěné
Použijte jeden druh nebo oba, podle toho, jak vám to bude vyhovovat



4 žetony aliance



4 tvůrčové háky



18 karet stálé zásoby
8 Příprava cesty
10 Koření musí proudit



9 vůdců

Oboustranní
(včetně 1 používaného pouze s modulem CHOAM)



44 karet intrik

(včetně 4 používaných pouze s modulem CHOAM)



Štitový val



Žeton prvního hráče



Feydův žeton

Používá se s harkonenským vůdcem Feyd-Rauthou



Průvodce poli na herním plánu



Baliček 69 karet Impéria
(včetně 4 používaných pouze s modulem CHOAM)



16 karet střetu

3 střetu I
9 střetu II
4 střetu III



5 karet cílů

Chcete-li hrát s modulem CHOAM, podívejte se na další komponenty a pravidla uvedená na straně 16.

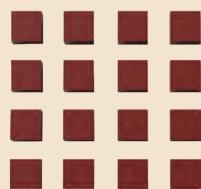
KOMPONENTY HRÁČE



Baliček 10 základních karet

Obsahuje:

- Přesvědčivý projev (2)
- Dýka (2)
- Diplomacie (1)
- Duna, pouštní planeta (2)
- Průzkum (1)
- Hledání spojenců (1)
- Pečetní prsten (1)



16 kostek



2 disky

1 ukazatel bodů
1 žeton radního



3 špioni



3 ukazatele ovládnutí



3 agenti



Ukazatel boje

Hráčovy komponenty jsou v různých barvách pro každého hráče. Zde jsou uvedeny jen červené.

Karty v základním balíčku jsou označeny tímto symbolem.



Už jste hráli hru *DUNA: IMPÉRIUM*? Hledejte tento symbol. Popisuje rozdíly oproti *POVSTÁNÍ*.

Pro hry s jedním nebo dvěma hráči si přečtěte list pravidel Soupeři.

Pro hru v šesti hráčích si přečtěte list pravidel Hra v šesti hráčích.



PŘÍPRAVA HRY

A Umístěte herní plán do hrací oblasti (vyobrazenou stranou nahoru) a poté na něj umístěte následující komponenty:

A¹ Umístěte žeton Štítového valu na vyznačené místo pod políčkem Továrna na koření.



A² Umístěte čtyři žetony aliance na označené oblasti frakcí na počítadle vlivu (imperátor, Kosmická gilda, Bene Gesserit a fremeni).




B Vytvořte balíček střetu:
Rozdělte karty střetu podle jejich rubu – střet I, střet II a střet III.

Zamíchejte čtyři karty střetu III a umístěte je **všechny** lícem dolů do označené oblasti na herním plánu.

Zamíchejte devět karet střetu II, odpočítejte **pět** z nich a umístěte je lícem dolů na karty střetu III.

Zamíchejte tři karty střetu I a umístěte **jednu** z nich lícem dolů na karty střetu II.

Nyní byste měli mít na herním plánu balíček deseti karet střetu, nahoře jednu kartu střetu I, pod ní pět karet střetu II a vespod čtyři karty střetu III. Aniž byste se na ně dívali, vraťte nepoužité karty střetu do herní krabice.

C Připravte si a vedle herního plánu umístěte následující karty (pokud nepoužíváte modul CHOAM popsany na straně 16, vynechejte všechny karty označené ):

C¹ Zamíchejte balíček karet intrik a položte jej lícem dolů.

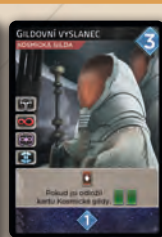
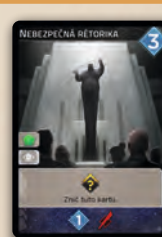
C² Zamíchejte balíček karet Impéria a položte jej lícem dolů. Otočte z něj pět karet lícem nahoru a položte je vedle sebe tak, aby vytvořily imperiální řadu.

C³ Umístěte karty stálé zásoby vedle imperiální řady, jeden balíček pro karty *Připravte cestu* a jeden pro karty *Koření musí proudit*.

D Každý hráč si vezme vůdce a položí ho před sebe. (Můžete si ho vybrat nebo vylosovat náhodně.) Nepoužívejte vůdce *Shaddam IV. Corrino*, pokud nehrajete s modulem CHOAM.

Vůdcové mají za svými jmény jednu až tři ikony, přičemž ti s více ikonami jsou náročnější na strategii. **Pro první hru doporučujeme**, aby si každý hráč vybral vůdce jen s jednou ikonou.

C²



C¹



A²



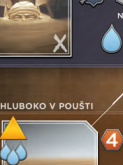
A²



A²



A²



E Každý hráč si vezme balíček 10 základních karet, zamíchá ho a položí ho lícem dolů do své zásoby vlevo od svého vůdce jako dobírací balíček.

Hry pro jednoho, dva nebo šest hráčů vyžadují další přípravu. Podrobnosti naleznete v samostatných pravidlových listech: Soupeři nebo Hra v šesti hráčích.





F¹ Každý hráč si vezme jeden žeton vody a umístí jej do své zásoby. 


F² Vedle herního plánu vytvořte bank pro soláry, koření, zbývající žetony vody a vybrané písečné červy (dřevěné, plastové nebo obojí). Jejich počet je neomezený; pokud žetony dojdou a bude jich třeba více, využijte jakékoliv dostupné náhrady. Do banky přidejte také 4 žetony tvůrcovských háků.

G Každý hráč si vybere svou barvu a vezme si všechny svoje komponenty.


G¹ Umístěte dva své agenty na kartu vůdce. Umístěte třetího agenta (mistra meče) vedle herního plánu. 

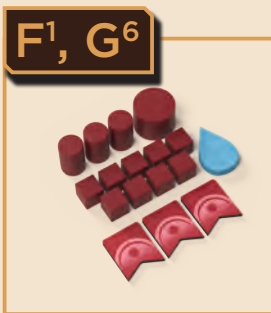
G² Umístěte jeden ze svých disků na počítadlo bodů. Ve hře čtyř hráčů jej umístěte na políčko 1. Jinak jej umístěte na políčko 0. 

G³ Umístěte svůj ukazatel boje (se stranou zobrazenou vpravo směrem nahoru) na pole 0 na počítadlo boje. 

G⁴ Umístěte čtyři kostky na počítadla vlivu čtyř frakcí, po jedné kostce na spodní část každého počítadla. 

G⁵ Zbývajících 12 kostek představuje vaše jednotky. Umístěte tři z nich do jedné ze čtyř pevností ve tvaru kruhu na herním plánu (každý hráč si vybere jemu nejbližší pevnost).

G⁶ Umístěte všechny zbývající komponenty do své zásoby tak, aby byly jasně viditelné pro všechny hráče. 



Každý hráč má svou vlastní zásobu, která obsahuje podobné komponenty.

H Zamíchejte karty cílů, (některé jsou označeny počtem hráčů, pro který jsou určeny - 1-3H nebo 4/6H. Do krabice vraťte všechny, které neodpovídají aktuálnímu počtu hráčů.)

Každý hráč si náhodně vezme jeden cíl a položí jej lícem nahoru do své zásoby. Hráč, jehož cíl ukazuje žeton prvního hráče, si jej vezme.



V kroku A není mentat; místo něj položte na herní plán žeton Štitového valu. V kroku C³ se nepoužívají karty *Zakřivený prostor*. V kroku F² se do banky umístí píseční červy a tvůrcovské háky. V kroku G se ke komponentům, které si každý hráč vezme, přidají špioni. V kroku H se rozdají karty cílů, které určí prvního hráče.

PŘEHLED HRY A HLAVNÍ KONCEPTY

CÍL

Jste vůdcem jednoho z velkorodů landsraadu (nebo jinou mocnou postavou galaxie). Vaším cílem je porážet nepřátele v bojích, uplatňovat svůj politický vliv a vytvářet aliance se čtyřmi hlavními frakcemi. Váš úspěch je měřen ve **vítězných bodech**.



Kdykoliv získáte nebo ztratíte vítězný bod, posuňte ukazatel bodů o jedno pole nahoru nebo dolů na počítadle bodů. Hra končí ve chvíli, kdy jakýkoliv z hráčů dosáhne 10 nebo více vítězných bodů (nebo dojde balíček karet střetu), vítězstvím hráče s nejvíce vítěznými body.

VŮDCI

Každý vůdce má dvě jedinečné schopnosti:

První z nich, na levé straně, je použita během hry tak, jak je popsáno na kartě vůdce.

Druhá z nich, na pravé straně a označená ikonou pečetního prstenu, je aktivována ve chvíli, kdy hráč zahraje svou kartu *Pečetní prsten* během jednoho ze svých tahů agentem.



STAVĚNÍ BALÍČKU

Hráči hru začínají s balíčkem 10 karet. Obsah všech balíčků je na začátku totožný. Zisk nových karet a vylepšování balíčku jsou klíčovými prvky hry. Během každého kola mohou hráči do svého balíčku získat nové karty. Díky mnoha odlišným efektům karet se tak balíčky a strategie hráčů budou během hry odlišovat.

Vždy když hráč získá novou kartu z imperiální řady nebo kartu ze stálé zásoby, umístí ji nejprve na svůj **odkládací balíček**. Kdykoliv si hráč nemůže dobrat kartu, protože jeho dobírací balíček je prázdný, zamíchá svůj odkládací balíček a vytvoří nový dobírací balíček. Poté si dobere karty dle potřeby.

Existuje také možnost, jak „zničit“ kartu, tedy odstranit ji z balíčku pro zbytek hry. Hráči své šance na častější dobírání silných karet mohou zvýšit strategickým odstraňováním slabších karet ze svého balíčku.

Karty všech typů mohou být v rozporu s běžnými pravidly. V takovém případě má přednost karta!

AGENTI



Hráči hru začínají se dvěma agenty (a během hry mohou získat třetího). Agenty vysílají na pole na herním plánu, někdy získat zdroje, někdy zaplatit zdroji za prosazení strategických zájmů (toto je detailně vysvětleno ve Fázi 2: Tahy hráčů, zatímco místa na herním plánu jsou podrobně popsána na samostatném Průvodci poli na herním plánu).

V *DUNĚ: IMPÉRIUM - POVSTÁNÍ* jsou agenti a karty úzce propojeni – hráč nemůže vyslat agenta na pole na herním plánu, aniž by nejprve zahrál kartu, která mu to umožňuje.



V *POVSTÁNÍ* není agent mentat.

FRAKCE

V *DUNĚ: IMPÉRIUM – POVSTÁNÍ* představují čtyři frakce mocné síly na Duně i jinde v Impériu. Zvyšování vašeho **vlivu** a vytvoření aliance s jednou nebo více frakcemi je jedna z klíčových cest k vítězství ve hře. Viz *Napříč Impériem* na stránce 2 pro krátký popis každé z frakcí.



Kostky frakcí hráčů jsou v úvodu umístěny ve spodní části počítadla vlivu každé frakce. Během hry se vliv hráčů na jednotlivé frakce bude zvyšovat či snižovat podle karet a akcí, které zahrají. Pokud hráč vyšle agenta na herní pole frakce, získá na danou frakci jeden bod vlivu – posune si svou kostku na počítadle vlivu o jedno pole nahoru. Kostku vlivu mohou nahoru (a příležitostně dolů) posunout i jiné efekty ve hře.

Ve chvíli, kdy hráč získá na frakci 2 body vlivu, získává vítězný bod. Pokud jeho vliv klesne zpět pod 2 body, vítězný bod ztrácí.

Když hráč dosáhne na frakci 4 bodů vlivu, získá bonus vyznačený na příslušném poli počítadla. Pokud jeho vliv klesne zpět pod 4 body vlivu, bonus nevrací (i když je to neobvyklé, je možné získat stejný bonus více než jednou, pokud vliv hráče klesne a poté opět vzroste.)

První z hráčů, který získá na frakci vliv 4, uzavře **alianci** s danou frakcí. Vezme si žeton aliance z počítadla, umístí jej do své zásoby a získá vítězné body vyznačené na žetonu aliance. Pokud jej někdy na počítadle předběhne na **vyšší** místo jeden z protivníků, musí hráč dát žeton aliance tomuto hráči a ztrácí s ním i vítězné body.



KARTY INTRIK



Karty intrik představují úskoky, zákulisní jednání a překvapivé zvraty – mohou vám poskytnout zdroje, jako je voda nebo koření, zvýšit vliv hráče na frakci, a dokonce získat i vítězné body. Každá karta intrik udává, kdy může být zahrána, jaký je její efekt a jestli má její zahrání nějaké podmínky či cenu.

Karty intrik hráči dostávají především z polí na herním plánu, jako jsou Sardaukar, Sněmovní síň a Tajemství. (Ke kartám intrik se ale můžete dostat i přes některé karty, kdykoli uvidíte ikonu karty intrik.) Karty mějte položeny lícem dolů, odděleně od svého dobíracího balíčku. Můžete se na ně kdykoli podívat. Svým protivníkům je hráči odhalují jen ve chvíli, kdy je zahrávají. Zahranou a vyhodnocenou kartu intrik hráči odkládají lícem nahoru na odkládací balíček karet intrik vedle balíčku karet intrik.



Existují **tři druhy** karet intrik: tajné plány, boj a konec hry.

- Karty tajných plánů mohou hráči hrát kdykoliv během jednoho ze svých tahů agentem nebo odhalením.
- Karty boje mohou hráči hrát jen během boje.
- Karty konce hry mohou hráči hrát jen na konci hry.



PRŮBĚH KOLA

DUNA: IMPÉRIUM - POVSTÁNÍ se hraje na řadu kol. Každé kolo se skládá z pěti fází, v následujícím pořadí:



1. Zahájení kola



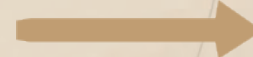
2. Tahy hráčů
Tah agentem
Tah odhalení



3. Boj



4. Tvůrci



5. Vyhodnocení kola

FÁZE 1: ZAHÁJENÍ KOLA

Každé kolo začíná otočením nové karty svrchu balíčku karet střetu. Umístěte ji lícem nahoru do prostoru vedle balíčku karet střetu (na vršek karet střetu z předchozích kol).



Následně si každý hráč dobere ze **svého vlastního balíčku** pět karet a získá tak do ruky karty pro dané kolo.



FÁZE 2: TAHY HRÁČŮ

Hráči se postupně střídají ve hře po jednom tahu. Začíná hráč, který má žeton prvního hráče, a dále se postupuje po směru hodinových ručiček.

Během svého tahu může hráč buď odehrát **tah agentem**, nebo **tah odhalení**. Tyto druhy tahů jsou podrobně vysvětleny na dalších pěti stránkách. V zásadě hráči hrají tahy agentem, dokud mají agenty, které mohou umístit, a poté odehrají svůj tah odhalení. Pamatujte, že tah agentem je dobrovolný. Hráč může, pokud si to bude přát, odehrát tah odhalení místo tahu agentem i v situaci, kdy ještě má k dispozici agenty.

Poté co hráč odehraje tah odhalení, již v této fázi nehraje a jeho tahy jsou přeskakovány, dokud nedokončí své tahy i ostatní hráči. Poté co všichni hráči odehrají své tahy odhalení, fáze končí.

Během této fáze mohou hráči odehrát **karty tajných plánů**, a to kdykoliv během svého tahu agentem nebo odhalení.

INFORMACE NA KARTÁCH

Efekty každé karty v balíčku hráče se dělí na dva druhy – sekci agenta a sekci odhalení. V jakémkoliv tahu může hráč použít efekt jen jedné z těchto sekcí: sekci agenta během tahu agentem, sekci odhalení během tahu odhalení.

A Jméno

B Frakce
Ne všechny karty jsou součástí frakce.

C Ikony agenta

D Sekce agenta

E Sekce odhalení

F Cena v bodech přízně

G Efekt při získání karty
Ne všechny karty mají efekt při získání. Více informací o získání karty je na zadní straně těchto pravidel.



TAH HRÁČE – TAH AGENTEM



Během tahu agentem může hráč zahrát jednu kartu z ruky vyložením před sebe lícem nahoru a využít ji k vyslání agenta z karty svého vůdce na neobsazené pole na herním plánu. Toto pole na herním plánu musí mít v levém horním rohu ikonu, která odpovídá jedné z ikon agenta na kartě. (Alternativu k tomu však představují špioni, vysvětlení na straně 11.)



Hráč si musí vybrat jen **jednu** ikonu agenta na kartě, kterou využije – jednou kartou nemůže vyslat více agentů.

Není možné vyslat agenta na pole na herním plánu, na kterém už nějaký agent je. (Ačkoli špioni, vysvětlení na straně 11, mohou toto pravidlo obejít.)

Hráč musí zaplatit cenu nebo splnit jakékoliv jiné podmínky, které jsou na vybraném poli na herním plánu uvedeny.

V sekci agenta na zahraniční kartě mohou být ještě různé efekty, které hráči karta přináší při zahrání v tahu agentem. Sekci odhalení hráč během tahu agentem ignoruje.

Pokud na kartě nejsou žádné ikony agenta, nemůže ji hráč zahrát během tahu agentem. Může být odhalena pouze během tahu odhalení.



Cena za pole na herním plánu

Za vyslání agenta na některá pole na herním plánu musí hráč zaplatit cenu. Pokud nemůže zaplatit cenu **okamžitě** (před vyřešením jakýchkoli efektů pole na herním plánu nebo zahraniční karty), nemůže agenta na pole vyslat.

Zde vidíte dvě pole fremenů na herním plánu.

Horní pole – Pouštní taktika – vyžaduje, aby hráč za vyslání agenta zaplatil 1 vodu.

Spodní pole – Fremeta – nemá žádné další náklady.



Požadavky na vliv

Aby hráč mohl vyslat agenta na některá pole na herním plánu, potřebuje mít požadovaný vliv na danou frakci.

- **Pole Imperiální výsady** vyžaduje alespoň 2 vlivy na frakci imperátora.
- **Pole Přeprava** vyžaduje alespoň 2 vlivy na frakci Kosmické gildy.
- **Pole Síť Tabr** vyžaduje alespoň 2 vlivy na frakci Fremenu.



Osm odlišných ikon agentů je:

- Imperátor
- Kosmická gilda
- Bene Gesserit
- Fremeni
- Landsraad
- Město
- Obchod s kořením
- Špion



Na kartě *Imperátorův mistr špionáže* jsou dvě ikony agentů. Ikona imperátora vám umožňuje vyslat vašeho agenta na jedno ze dvou polí imperátora. Ikona špiona vám umožňuje vyslat agenta na libovolné pole spojené s pozorovacím stanovištěm, na němž se nachází váš špion.

Pokud hráč zahraje kartu a vyšle agenta na pole na herním plánu, získá efekt pole **stejně jako** efekty uvedené v sekci agenta na kartě. Pokud pole na herním plánu náleží jedné z frakcí, může také posunout svou kostku na jejím počítadle vlivu o jedno pole nahoru. **Všechny tyto efekty může provést v libovolném pořadí.**

Některé efekty karet jsou napsané na kartě, ale mnoho jich má podobu ikon. Pro informace o všech polích na herním plánu si přečtěte samostatný list Průvodce poli na herním plánu. Informace o všech ikonách ve hře a dodatečných pojmech ve hře naleznete na zadní straně těchto pravidel.

Šipky na kartách a na herním plánu (→) značí, že pro získání jejich efektu (vpravo od šipky nebo pod ní) musí hráč zaplatit cenu (vlevo od šipky nebo nad ní). Cenu hráč platit nemusí. Pokud ji ale nezaplatí, příslušný efekt neproběhne. Během svého tahu může hráč zaplatit cenu a získat každý efekt pouze jednou.

Pokud hráč zahraje kartu Ekologická pokusná stanice, má možnost zaplatit 2 vody, aby si dobral dvě karty. (Nesmí však ani zaplatit 4 vody, aby si dobral čtyři karty.)



Na herním plánu přibyla další pole vyžadující 2 vlivy na frakci. Na kartách přibyla nová ikona agentů (špiona).

TAH HRÁČE – TAH AGENTEM (POKRAČOVÁNÍ)

Rozmístění vojenských sil při střetu

Na začátku každého kola je otočena nová karta střetu, která nabízí odměny hráčům, kteří se do střetu zapojí. Hráči budou muset poslat vojenské síly, aby mohli o tyto odměny bojovat. Ve hře jsou dva typy vojenských sil: jednotky a píseční červi.

Rozšíření *VZESTUP IKSU* obsahuje další typ vojenských sil, bitevní lodě.

Kdykoliv se na kartě nebo na poli na herním plánu objeví ikona kostky, získává hráč jednotku. Vezme si jednotku ze své **zásoby** a umístí ji do své **pevnosti** na herním plánu. Pokud hráči jednotky v jeho zásobě došly, nemůže umisťovat další, dokud se mu některé jednotky do zásoby nevrátí.

Vojenské síly čekající v pevnosti vám však žádné vítězné body nepřinesou. Pokud hráč vyšle agenta na bojová pole na herním plánu, může vojenské síly poslat do střetu. Bojová pole jsou pole na herním plánu s ilustrací pouště a ikonou zkřížených mečů. I když většina z nich je na samotné planetě Duna, tři z nich jsou ve frakcích: jedno u Kosmické gildy (Maxitrajler) a dvě u fremenů (Pouštní taktika a Fremeta).

Pokud hráč vyšle agenta na bojové pole na herním plánu, může poslat své vojenské síly do oblasti střetu – oblasti uprostřed herního plánu mezi pevnostmi. Hráč může poslat **jakékoliv nebo všechny** vojenské síly získané během současného tahu (jak z polí na herním plánu, tak ze zahranič karet) a **až dvě vojenské síly** ze své pevnosti. (Oblast střetu je rozdělena na čtvrtiny. Poslané jednotky nechte ve čtvrtině, která je nejbližší vaší pevnosti.)

Kdykoliv se na kartě nebo na poli na herním plánu objeví ikona písečného červa, hráč přivolá a ihned pošle do oblasti střetu písečného červa. Písečný červ nemůže být nikdy poslán do pevnosti. Pro přivolání červů platí tato dvě omezení:

1. Ikona písečného červa je obvykle doprovázena požadavkem mít v pevnosti žeton tvůrcovských háků (který lze získat v síci Tabr.).

2. Písečného červa nelze přivolat do střetu chráněného Štítovým valem (viz Důležitá místa a Štítový val).

Důležitá místa a Štítový val

Některé karty střetu (blíže vysvětlené ve Fázi 3: Boj) představují bitvy, které se odehrávají na jednom ze tří míst na Duně: Arrakén, Továrna na koření nebo Imperiální pánev (podle názvu karty). Pokud v takovém konfliktu hráč zvítězí, pole ovládne: vezme si ze zásoby **ukazatel ovládnutí** a umístí jej na vlajku pod příslušným polem.



Dokud bude hráčův ukazatel ovládnutí na jednom z těchto polí, získává vyobrazený bonus, kdykoliv na ně kterýkoli z hráčů (včetně něj samotného) vyšle agenta. Bonus je 1 solár za Arrakén nebo Továrnu na koření a 1 koření za Imperiální pánev.

Pokud je otočena karta střetu pro pole, které už hráč ovládá, obdrží obranný bonus; může umístit jednu jednotku ze své zásoby do střetu.

Tato tři důležitá místa jsou chráněna před bouřemi a písečnými červy Štítovým valem, žetonem umístěným na herní plán během přípravy hry. Dokud žeton zůstává na plánu, nelze do střetu na žádném z těchto tří chráněných míst přivolat písečné červy. Hráč však může ve Štítovém valu vytvořit trhlinu.




Jakmile se na kartě nebo poli na herním plánu objeví ikona detonace Štítového valu, může hráč odstranit žeton Štítového valu z jeho místa na herním plánu (a vrátit jej do krabice). Jakmile je tento žeton odstraněn, mohou být píseční červi přivoláni do *jakéhokoli* střetu.




Píseční červi jsou novým typem vojenských sil, který je podrobně popsán v posledních třech odstavcích vlevo. Štítový val chrání před jejich použitím, jak je popsáno v posledních dvou odstavcích výše.

Špioni

Po celém herním plánu se nacházejí různá **pozorovací stanoviště**, na která mohou hráči vysílat špio-ny. Každé stanoviště je propojeno s jedním nebo více poli na herním plánu.

 Kdykoliv se na kartě nebo poli na herním plánu objeví ikona špiona, může hráč vyslat svého špiona na neobsazené stanoviště na herním plánu. Pokud hráč nemá v zásobě žádného špiona a potřebuje nějakého vyslat, může nejprve povolat zpět jednoho ze svých špionů bez jakéhokoli efektu.

Některé efekty, které umožňují vyslat špiona (jako například efekt vůdce *Lady Margot Fenringová* na obrázku vpravo), určují konkrétní ikonu agenta, která musí být připojena k pozorovacímu stanovišti, jinak špiona nelze vyslat.


 Když se na kartě objeví ikona povolat zpět špiona, může si hráč vrátit jednoho ze svých špionů z pozorovacího stanoviště do své zásoby. Obvykle je to cena za získání silného efektu.

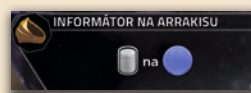
Špiona lze také povolat zpět (bez použití ikony povolat zpět špiona), a to *jedním* ze dvou způsobů:

Infiltrovat: Pokud chce hráč vyslat agenta na pole na herním plánu, které je obsazeno jiným hráčem, může povolat zpět svého špiona z připojeného pozorovacího stanoviště, aby ignoroval agenta jiného hráče a poslal svého agenta na stejné pole na herním plánu.

Shromažďování informací: Kdykoliv hráč vyšle agenta na pole na herním plánu, může povolat zpět svého špiona z připojeného pozorovacího stanoviště, aby si dobral kartu. Zda tak učiní, se musí rozhodnout ihned po vyslání svého agenta (předtím, než vyhodnotí jakékoli efekty pole na herním plánu nebo karty).

Pokud má stejný hráč dva špio-ny na různých pozorovacích stanovištích připojených ke stejnému poli na herním plánu, může je zpět povolat oba, pokud každého z nich použije pro jiný efekt. (Například: Pokud máte špio-ny na dvou pozorovacích stanovištích plánu, můžete jednoho povolat zpět k infiltraci a druhého z nich použijete ke shromažďování informací, ale ne oba ke shromažďování informací.)

 Ikona agenta se špionem umožňuje hráči vyslat agenta na pole na herním plánu, které je propojeno s pozorovacím stanovištěm, na němž se nachází hráčův špion. Tímto způsobem nelze povolat zpět svého špiona.



Jakub hraje kartu Duna, pouštní planeta, aby poslal agenta na Imperiální pánev. Získá z tohoto pole koření. Jeho karta neposkytuje během tahu agentem žádné další efekty.



Imperiální pánev je bojové pole. Jakub zahráním karty ani vysláním agenta na pole na herním plánu nezískal žádnou jednotku. Má ale tři jednotky ve své pevnosti. Rozhodne se bojovat tak tvrdě, jak jen to půjde, a pošle dvě jednotky (nejvyšší povolený počet) ze své pevnosti do střetu!



Adéla hraje kartu Rebelská zásobovačka, aby vyslala agenta do Arrakénu. Má tam špiona a rozhodne se ho povolat zpět ke shromažďování informací a dobere si kartu. V Arrakénu je z jednoho z dřívějších kol umístěn Jakubův ukazatel ovládnutí, a tak Jakub dostane 1 solár.

Adéla z pole na herním plánu získá jednu jednotku a dobere si další kartu. Za kartu Rebelská zásobovačka získá další dvě jednotky, protože v tomto kole povolala zpět špiona.

Adéla si může umístit své tři nově získané jednotky do své pevnosti. Ale Arrakén je také bojové pole a Adéla cítí, že má šanci nad Jakubem zvítězit. Pošle své tři jednotky do střetu a doplní je jednou vojenskou silou, kterou má v pevnosti. Pokud by v ní měla ještě jednu vojenskou sílu, mohla by ji vyslat taktéž.

Michal se rozhodne během svého tahu vybudovat jednotky, které by mohl využít v boji v dalších kolech. Hraje kartu Dýka, aby vyslal agenta na povolání záloh. Rozhodne se zaplatit dodatečnou cenu pole, 2 soláry, takže získá jednu vodu a dvě jednotky. Není to nicméně bojové pole, takže nemůže poslat do střetu žádné jednotky, a místo toho je umístí do své pevnosti.



Novým prvkem hry jsou špioni, popsáni výše.

TAH HRÁČE – TAH ODHALENÍ

Pokud hráč nemá žádné další agenty pro tah agentem (nebo **si zvolí** nepoužívat žádného zbývajících agenta), hraje tah odhalení. Ten se skládá z následujících kroků v tomto pořadí: odhalení karet, vyhodnocení efektů odhalení a úklid.

ODHALENÍ KARET

Hráč odhalí všechny karty, které mu zbývají v ruce, a umístí je lícem nahoru před sebe. Oddělí je od ostatních karet, které zahrál v rámci svých předchozích tahů agentem.

VYHODNOCENÍ EFEKTŮ ODHALENÍ

Nyní hráč získá efekty uvedené v sekcích odhalení **všech** karet, které právě odhalil (ale ne těch karet, které zahrál během tahů agentem dříve v průběhu kola).


Hráč může vyhodnotit efekty odhalení v libovolném pořadí. Navíc může použít přízeň, kterou mu karty dávají, pro získání nových karet do svého balíčku. Přízeň může použít buď před vyhodnocením jiných efektů, nebo až po nich.



Nastavení síly

Po odkrytí karet, ale ještě před úklidem, hráč sečte svou sílu pro boj v tomto kole.

Každá vojenská síla, kterou má ve **střetu**, zvyšuje jeho sílu (vojenské síly v pevnosti nebo zásobě ničím nepřispívají). Každá jednotka má hodnotu síly 2. Každý písečný červ má hodnotu síly 3.

 Každý meč, který hráč odhalí během tahu odhalení, má hodnotu síly 1.

Aby měl hráč nějakou sílu, musí mít ve střetu alespoň jednu vojenskou sílu. Jakmile je jeho poslední vojenská síla odstraněna, dostává se jeho síla na hodnotu 0.

Poté co hráč sečte svou bojovou sílu, oznámí ji soupeřům a posune ukazatel boje na odpovídající hodnotu na počítadle boje. Pokud je jeho síla vyšší než 20, otočí ukazatel boje stranou +20 nahoru a počítá znovu od začátku počítadla.



ÚKLID

Hráč z prostoru před sebou odstraní všechny karty (ze svých tahů agentem i tahu odhalení) a umístí je na svůj odkládací balíček.

Získávání karet

1 Body přízně, které hráč získal během celého kola, používá v průběhu tahu odhalení k získání nových karet do svého balíčku. Může získat jakoukoliv z pěti karet v imperiální řadě nebo kartu *Připravit cestu* nebo *Koření* musí proudit ze stálé zásoby.

Cena za získání karty je uvedena v pravém horním rohu dané karty. Hráč může získat tolik karet, kolik chce, pokud má dostatek přízně na jejich zaplacení. Přízně z různých zdrojů (karty, herní pole) může hráč počítat za účelem nákupu jedné karty, stejně jako může přízeň z jednoho zdroje rozdělit a zaplatit jí za více odlišných karet. Přízeň není zastoupena žádnými žetony, protože není možné ji spořit; všechna přízeň, kterou hráč neutratí během tahu odhalení, je ztracena.

Když hráč získá kartu, umístí ji na svůj odkládací balíček (lícem nahoru vpravo od svého vůdce). Novou kartu nebude mít k použití hned; zamíchá ji spolu se zbytkem odkládacího balíčku až ve chvíli, kdy mu dojdou karty v dobíracím balíčku.

V imperiální řadě musí být vždy pět karet; kdykoliv tomu tak není, nahradte chybějící kartu vrchní kartou z imperiálního balíčku. To znamená, že poté, co hráč získá jednu kartu, může získat i další, která ji nahradila (pokud má dost přízně).

Jakub hraje tah odhalení a odhalí tři karty, které mu zbývají v ruce: Připravte cestu, Rebelská zásobovačka a Útočná flotila.

Rebelská zásobovačka má efekt, který Jakub vyhodnotí. Vezme si 1 koření z banku. Jeho karty mu také poskytují přízeň a meče.

Všechny karty dají Jakubovi celkem 3 přízně. Použije 2 z nich na získání Přežití v poušti z imperiální řady a umístí tuto kartu do odkládacího balíčku. Do imperiální řady je doplněna z imperiálního balíčku na uvolněné místo nová karta. I když má Jakub k dispozici ještě 1 přízeň, není k dispozici žádná karta, která by stála jen 1.

Jakub má ve střetu 2 jednotky, jejichž součet síly je 4. Karty, které odhalil během tohoto tahu, přidávají 4 další síly: 1 meč Rebelské zásobovačky a 3 meče Útočné flotily. Nastaví tak svůj ukazatel boje na počítadle boje na hodnotu 8.



Jakub se rozhodne zahrát kartu intriky Nečekaní spojenci. Zaplatí 2 vody, odstraní z herního plánu žeton Štítového valu a přivolá písečného červa, kterého vezme z banku a pošle jej přímo do střetu. Jelikož se písečný červ přidá k jeho silám, Jakub si upraví svůj ukazatel boje z 8 na 11 a odloží kartu intrik.

Nakonec vezme Jakub všechny karty před sebou a odloží je na odkládací balíček.

Fáze pokračuje. Adéla a Michal budou oba hrát tah odhalení. Jakub už nebude hrát až do Fáze boje.



Nastavení síly již není samostatným krokem mezi vyhodnocením efektů odhalení a úklidem. Hráči si nastaví sílu v libovolném okamžiku při vyhodnocování efektů odhalení a aktualizují ji podle potřeby. Toto umožňuje, aby se karty, jako je nový vůdce *Gurney Halleck*, odvolávaly na hráčovu sílu během tahu odhalení.

X FÁZE 3: BOJ

Během této fáze je vyhodnocen boj. Nejprve ale mají hráči možnost zahrát karty boje (jeden z druhů karet intrik).

KARTY BOJE

Počínaje hráčem, který má ukazatel prvního hráče, a dále po směru hodinových ručiček může každý hráč, který má ve střetu alespoň jednu vojenskou sílu, zahrát neomezené množství karet boje, anebo může pasovat.

Nemusíte pasovat znovu jen kvůli tomu, že jste již pasovali dříve. Až poté, co všichni hráči účastníci se boje pasují **postupně za sebou**, dojde k vyhodnocení boje.

Pokud karta změní počet jednotek, které má hráč ve střetu (nebo jiným způsobem ovlivní jeho sílu), upraví hráč svůj ukazatel boje na počítadle boje. (Pamatujte, pokud hráč nemá žádné jednotky ve střetu, jeho síla je 0.)



VYHODNOCENÍ BOJE

Odměny z karty střetu hráči obdrží podle své síly (ta je označená ukazateli na počítadle boje).



Hráč s nejvyšší silou ve střetu vítězí a získává odměnu uvedenou v horní části karty střetu. Hráč s druhou nejvyšší silou získává druhou odměnu. Ve hře pro 4 hráče (nebo pro 6 hráčů) dostává hráč s třetí nejvyšší silou třetí odměnu. (Při hře tří nebo méně hráčů se odměna za třetí místo použije pouze v případě rovnosti bodů za druhé místo, jak je popsáno v rámečku vpravo.) Nakonec si vítěz vezme kartu boje, položí ji do

své zásoby lícem nahoru a zkontroluje, zda se shoduje s jinou ikonou bitvy v jeho zásobě (viz ikony bitvy níže).

Hráč se silou 0 nezískává žádnou odměnu.

Pro bližší informace o ikonách použitých na kartách střetu se podívejte na zadní stranu pravidel.

Poté co jsou rozděleny všechny odměny, si každý hráč vezme své jednotky ze střetu a umístí je do své zásoby (**ne do své pevnosti**). Vynulujte všechny ukazatele boje na počítadle boje na 0. Vraťte všechny písečné červy z oblasti střetu do banku.

Ikony bitev

Na kartách najdete tři typy ikon bitev: krispel, pouštní myš a ornitoptéra. Když hráč zvítězí ve střetu a vezme si kartu střetu do své zásoby, zkontroluje, zda nemá v zásobě jinou kartu střetu nebo cíle se stejnou ikonou bitvy. Pokud ano, otočí dvě karty se shodnými ikonami bitvy lícem dolů a získá 1 vítězný bod.



Dvojnásobná odměna za písečné červy

Pokud má hráč ve střetu alespoň jednoho písečného červa, **získanou odměnu zdvojnásobí**. Zdvojnásobit lze většinu odměn (ne však ovládnutí místa ani ikony na získaných kartách střetů). Pokud odměna nabízí možnost zaplatit cenu, aby hráč něco získal, může tuto cenu zaplatit podruhé, aby získal odměnu dvakrát.

Pokud hráč získá tuto odměnu s alespoň jedním písečným červem, získá 2 vlivy (na jednu frakci nebo dvě různé). Dále může zaplatit 3 koření, aby získal vítězný bod, nebo 6 koření, aby získal 2 body.



Remíza

Pokud jsou hráči na prvním místě nerozhodně:

- Hráči na prvním místě získávají každý druhou odměnu. Ve střetu nikdo nevíťezí a nikdo si nebere kartu střetu do své zásoby.
- Pokud hrají tři nebo méně hráčů, nejsou za střet uděleny žádné další odměny. Pokud jsou dva hráči nerozhodně v boji o první místo ve hře pro 4 hráče (nebo 6 hráčů), zbývající hráči stále soupeří o třetí odměnu. Pokud jsou nerozhodně tři nebo více hráčů, není za další místa udělena žádná odměna.

Pokud jsou hráči na druhém místě nerozhodně, každý z nich obdrží třetí odměnu. Vítěz střetu získá svoji odměnu (a vezme si kartu konfliktu do zásoby), ale žádné další odměny se neudělují.

Pokud jsou hráči na třetím místě nerozhodně, nezíská žádný z nich nic.



Ikony bitvy a dvojnásobení odměn za písečné červy přinášejí do boje nové strategické aspekty. Vítěz boje si navíc po rozdělení odměn vezme kartu boje do své zásoby lícem nahoru a zkontroluje, zda se ikona bitvy na ní neshoduje s jinou ikonou bitvy v jeho zásobě. Píseční červi se po boji vrací do banku.

Na začátku fáze boje má Jakub sílu 11 a Adéla má sílu 9. Jakub má ukazatel prvního hráče, ale má již ve střetu náskok. Pasuje a vzdává se pro tuto chvíli možnosti hrát kartu boje.

Další je Adéla, která hraje kartu boje – Záložní plán. Ta jí přidá 3 body síly: Adéla posune svůj ukazatel boje na 12.

Další v pořadí je Michal, ten ale ve střetu nemá žádné jednotky. Jeho síla je 0 a této fáze se nezúčastní.

Tah se vrací k Jakubovi. Ačkoli v této fázi již pasoval, může se nyní rozhodnout zahrát kartu boje. Zkontroluje své karty intrik, ale žádná z nich není karta boje. Pasuje tedy znovu.

Adéla, spokojená se svou převahou, také pasuje.



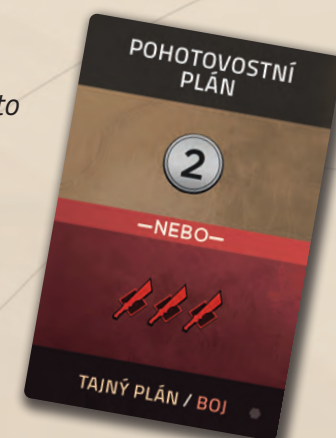
Střet vyhrává Adéla se silou 12. Hlavní odměnou karty střetu Zabezpečení imperiální pánve, jsou 2 kořeny, 1 jednotka (kterou umístí ze zásoby do své pevnosti) a ovládnutí Imperiální pánve. Umístí jeden ze svých ukazatelů ovládnutí na vlajku pod herním polem Imperiální pánve.

Jakub získává odměnu za druhé místo, která je zdvojnásobena, protože měl ve střetu písečného červa (což bylo umožněno tím, že předtím v tahu odhalení zničil Štítový val). Vezme si 4 vody a přesune 2 své jednotky ze své zásoby do své pevnosti.

Michal z tohoto střetu nezískává nic. Jeho síla je 0 a za třetí místo ve hře pro 3 hráče se navíc odměna ani neuděluje.

Adéla si jako vítězka vezme do své zásoby také kartu střetu. Pokud by měla další kartu s ikonou bitvy s pouštní myší, otočila by je obě lícem dolů a získala by 1 vítězný bod. Tu ale nemá, a tak se nyní bude snažit vyhrát další střet, v němž se objeví ikona bitvy s pouštní myší.

Nakonec se všechny jednotky vrátí z oblasti střetu do zásob svých majitelů. Jakubův písečný červ se po boji vrací do banku.



FÁZE 4: TVŮRCI

V této fázi se může hromadit kořeny na herních polích tvůrců. Zkontrolujte každé pole s ikonou tvůrce: Hluboko v poušti, Pánev Hagga a Imperiální pánve. (Ve hře šesti hráčů je ve hře ještě jedno: Erg Habbanya.) Pokud na polích není umístěn agent, umístěte 1 kořeny z banku na dané pole (na místo určené pro bonusové kořeny). Kořeny se přidá k jakémukoli bonusovému kořeny, které tam již může být z předchozích kol.

V Imperiální pánvi je agent (Jakub jej tam vyslal dříve v tomto kole). V Hluboké poušti ani v Pánvi Hagga žádní agenti ale nejsou, takže každé z těchto polí dostane jedno bonusové kořeny. Na Hluboké poušti už je umístěno 1 bonusové kořeny z minulého kola, takže nyní má 2 bonusová kořeny.



FÁZE 5: VYHODNOCENÍ KOLA

Konec hry začíná, pokud má v této fázi kterýkoli z hráčů 10 nebo více vítězných bodů na počítadle bodů nebo pokud je vyčerpaný balíček karet střetů.

Pokud nikdo nevyhrál, připravte další kolo:

- Hráči povolají zpět své agenty na kartu vůdce.
- Předejte ukazatel prvního hráče po směru hodinových ručiček dalšímu hráči a začněte nové kolo Fází 1.

Nikdo nezískal 10 vítězných bodů, takže se agenti hráčů vrací zpět na svá startovní pole a ukazatel prvního hráče se posouvá po směru hodinových ručiček k Adéle. Nové kolo začíná Fází 1.

KONEC HRY

Nejprve můžou hráči odehrát a vyhodnotit všechny karty intrik na konci hry, které mají. Poté je hráč, který má nejvíce vítězných bodů, vyhlášen vítězem.

V případě nerozhodného výsledku rozhodne o vítězi následující, v tomto pořadí: množství kořeny, solárů, vody a jednotek v pevnostech.

MODUL CHOAM

DUNA: IMPÉRIUM - POVSTÁNÍ obsahuje minirozšíření nazvané „modul CHOAM“. Doporučujeme, abyste si alespoň jednou zahráli bez něj a seznámili se s hrou. Až budete znát pravidla, můžete tento modul přidat pro strategičtější zážitek ze hry.

PŘÍPRAVA HRY

Přidejte nebo upravte následující kroky přípravy:

A³ Zamíchejte 20 žetonů smluv lícem dolů, pak dva z nich otočte lícem nahoru a umístěte je na vyznačená pole na herním plánu pod Radou Landsraadu. Zbývajících 18 žetonů položte lícem dolů do banku.

C¹ Přimíchejte do balíčku intrik čtyři karty intrik z tohoto modulu.

C² Přimíchejte do balíčku Impéria čtyři karty Impéria z tohoto modulu.

D Hráči mají možnost zvolit si za svého vůdce *Shaddama IV. Corrino*. (I když to není nutné.)

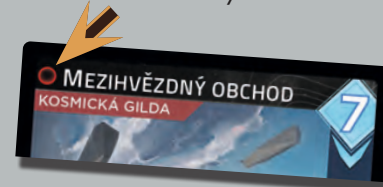


KOMPONENTY



4 karty Impéria,
4 karty intrik a karta
vůdce Shaddam IV. Corrino

*Tyto karty jsou označeny
navíc tímto symbolem.*



20 žetonů smluv

Použijte pouze
spolu s rozšířením
VZESTUP IKSU



10 žetonů smluv
s odlišným rubem

UZAVÍRÁNÍ SMLUV



Při hře **bez** modulu CHOAM symbol smlouvy znamená, že jednoduše získáte 2 soláry, jak je uvedeno na herním plánu. Při hře **s** modulem CHOAM však tento symbol znamená, že si vezmete jednu ze dvou smluv na herním plánu a umístíte ji do své zásoby. Když si jednu z nich vezmete, nahraďte ji jinou smlouvou z banku, otočenou lícem nahoru. (Pokud by hráči rozebrali všechny smlouvy, ikona by opět hráčům přinášela 2 soláry.)

PLNĚNÍ SMLUV

Smlouva představuje váš slib, že pro společnost CHOAM vykonáte určitou službu. Teprve když tento slib splníte, obdržíte „platbu“.

- Na většině smluv je uvedeno konkrétní místo na herním plánu a smlouvy se plní vysláním agenta na tato pole.
- **Smlouva o těžbě** je splněna vysláním agenta na pole tvůrce na herním plánu a získáním uvedeného množství koření v jednom tahu (celkem, včetně koření z jiných zdrojů než z daného pole).
- **Okamžitá smlouva** je splněna, jakmile ji hráč uzavře.
- **Požizovací smlouva** je splněna při dalším získání karty *Koření musí proudit*.

Když hráč smlouvu splní, oznámí to ostatním hráčům, a získá odměny, které jsou na ní uvedeny, a pak ji otočí lícem dolů. Nechá si ji ve své zásobě, protože některé karty odkazují na „splněné smlouvy“.

Pokud hráč uzavře smlouvu týkající se pole na herním plánu, kam již v tomto tahu vyslal svého agenta, musí se splněním smlouvy počkat do některého z příštích tahů. (To znamená, že musí mít smlouvu u sebe v době, kdy vysílá svého agenta.)



Hra s modulem CHOAM spolu s rozšířením VZESTUP IKSU

Rozšíření *VZESTUP IKSU* nahrazuje jedno z polí na herním plánu *POVSTÁNÍ*, na němž můžete uzavřít smlouvu. Z toho důvodu a pro zrychlení plnění smluv obsahuje *POVSTÁNÍ* 10 dodatečných smluv (s odlišnými ruby), které můžete použít speciálně při hře s rozšířením *VZESTUP IKSU*.

Po přípravě 20 běžných žetonů smluv zamíchejte 10 žetonů smluv pro rozšíření *VZESTUP IKSU* a každému hráči dejte dva. Každý hráč se podívá na své dva žetony a všichni současně si vyberou, se kterou smlouvou chtějí **začínat hru** (položí ji lícem nahoru do své zásoby). Všechny nevybrané žetony pro rozšíření *VZESTUP IKSU* vraťte do krabice.

VYSVĚTLENÍ

Feyd-Rautha Harkonnen – Během přípravy umístěte žeton Feyda na pole nejvíce vlevo na stupnici na kartě tohoto vůdce. Jakmile žeton dosáhne posledního pole stupnice, zůstane na něm do konce hry.

Gildovní vyslanec – Když tuto kartu zahrajete v tahu agentem, *musíte* odložit kartu.

Lady Jessica – Hru začínáte s touto stranou vůdce lícem nahoru (tedy stranou Ctihodná matka Jessica dolů).

Lady Margot Fenringová / princezna Irulán – „Dosáhnete“ 2 vlivů i v případě zisku více vlivů, pokud hodnotu „2“ překročíte. Vlivu 2 můžete na stejné frakci dosáhnout více než jednou za hru, a to tak, že ztratíte vliv a později jej opět získáte – ačkoli 2 vlivů dosáhnete pouze při přesunu *nahoru*, nikoli *dolů*.

Shaddam IV. Corrino – Kdykoliv vysíláte agenta pomocí karty *Pečetní prsten*, nemůžete poslat žádné vojenské síly do boje.

Přízeň Kosmické gildy – Přesunutí této karty ze hry na odkládací balíček během úklidu nespustí její efekt při odložení.



Tato vysvětlení se týkají karet *POVSTÁNÍ*. Modul CHOAM na protější straně je nový.

STRATEGICKÉ TIPY



Voda je na Duně vzácný a drahocenný zdroj, klíčový pro těžbu cenného koření. Pokud se ocitnete v nouzi, může vám nezbytné zásoby poskytnout Kosmická gilda. Alternativou je získat přízeň fremenů a navštívit síč Tabr.

Koření je cenná komodita, která se dá použít mnoha způsoby. Tři frakce poskytují cenné služby výměnou za různé množství koření.



Soláry jsou imperiální měnou a zároveň jsou třeba, když chcete promazat kolečka v landsraadu. Ať už potřebujete mistra meče nebo křeslo v Nejvyšší radě či snad jen okamžitou pomoc několika jednotek, nepřicházejte s prázdnýma rukama.

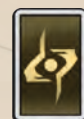
Nezapomínejte, že spolu s kartou, kterou získáváte do svého balíčku, si kupujete i přístup k jednotlivým frakcím. Dejte si pozor, abyste se nepřipravili o možnost vyslat agenta na klíčová herní pole.



Získání 2 bodů vlivu na danou frakci vám nejen přinese vítězný bod, ale také odemkne jedinečnou schopnost související s danou frakcí. U imperátora, Kosmické gildy a fremenů je to nové pole na herním plánu. U Bene Gesseritu se některé karty stanou silnějšími. Pokuste se alespoň některé z těchto schopností odemknout co nejrychleji a využít je ve svůj prospěch.

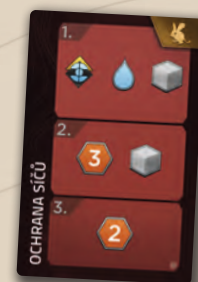
Pro vítězství ve střetu je klíčové správné načasování. Čím déle můžete čekat s posláním svých jednotek, tím více informací získáte a tím méně příležitostí reagovat mají vaši soupeři.

Částečné vítězství ve střetu získané za nižší náklady může někdy znamenat více než velké, ale draze zaplacené vítězství.



Karty intrik zajistí, že si nikdy nemůžete být úplně jistí, ke komu se ve střetu přikloní vítězství.

Na cestě k vítězství vám může hodně pomoci vytvoření aliance s některou z frakcí. Pozorně sledujte ostatní hráče, kteří se vás budou snažit předběhnout v boji o vliv na frakce, a nepromeškejte žádnou příležitost sami je předběhnout.



Špioni mohou poskytnout pocit bezpečí; jejich schopnost infiltrovat znamená, že vám umožní vyslání agenta na pole, na němž se nacházejí. Neostýchejte se je však povolát zpět, abyste získali zpravodajské informace – zejména pokud máte špiónů vyslaných více.

Píseční červi z Duny jsou mocné přírodní síly. S pomocí fremenů je však možné stát se písečným jezdce. Tento proces vyžaduje určitý čas, takže pokud se vydáte touto cestou, můžete se v průběhu hry ocitnout za ostatními soupeři. Výhody této cesty však poznáte, jakmile pošlete písečné červi do střetu, abyste si zajistili odměnu ze střetu. Dokonce i když ve střetu nevíte, dvojnásobná odměna za druhé nebo třetí místo může být důležitá!



KOMBINACE *POVSTÁNÍ* S DALŠÍMI PRODUKTY Z ŘADY *DUNA: IMPÉRIUM*

DUNA: IMPÉRIUM - POVSTÁNÍ je kompatibilní se všemi předchozími produkty *DUNA: IMPÉRIUM*.

PŘIDÁNÍ ROZŠÍŘENÍ *VZESTUP IKSU*

- Při přípravě hry nechte desku CHOAM přeloženou na polovinu a zakryjte pouze pravý horní roh herního plánu *POVSTÁNÍ*. Tím se vytvoří nová sekce CHOAM a zakryjí se pole Sněmovní síň a Povolání záloh v Landsraadu, zatímco ostatní pole v Landsraadu zůstanou beze změny.
- Protože byl *VZESTUP IKSU* vyroben před *POVSTÁNÍM*, nejsou na překryvové desce CHOAM a desce Iksu vytištěna pozorovací stanoviště. **Hrajte, jako by na každé z těchto desek bylo jedno pozorovací stanoviště:** jedno pozorovací stanoviště je připojeno k Mezihvězdnému obchodu a Pašování, druhé k Vyjednávání o technologiích a Bitevní lodi.
- Doporučujeme, abyste nepoužívali karty střetů z rozšíření *VZESTUP IKSU*. Pokud chcete, můžete je použít, ale bude o něco těžší získat ikony bitev. (Pro Epickou variantu hry však budete potřebovat jednu kartu střetu III navíc. V takovém případě přidejte kartu *Ekonomická nadvláda*.)
- Při hře s vůdkyní *Ilesa Ecaz* budete potřebovat karty *Zakřivený prostor* ze hry *DUNA: IMPÉRIUM*. (*Ilesa Ecaz* tak bude mít možnost získat karty *Zakřivený prostor*, i když je nemůže získat nikdo jiný.)



PŘIDÁNÍ ROZŠÍŘENÍ *NESMRTELNOST*

- Ačkoli se pole Výzkumná stanice v *POVSTÁNÍ* liší od toho na desce v původní hře *DUNA: IMPÉRIUM*, přesto je zakryjte překryvovou destičkou Výzkumné stanice.



KOMBINACE SE ZÁKLADNÍ HROU *DUNA: IMPÉRIUM*

- Doporučujeme, abyste nepoužívali karty střetů ze hry *DUNA: IMPÉRIUM*. Pokud chcete, můžete je použít, ale bude o něco těžší získat ikony bitev.
- Vzhledem k tomu, že v *POVSTÁNÍ* není mentat, měli byste odstranit kartu intriky *Promyšlený tah* (a kartu střetu *Řád v chaosu*, pokud jste se rozhodli použít karty střetů ze hry *DUNA: IMPÉRIUM*).
- Všechny ostatní karty intrik a Impéria můžete zamíchat s kartami *POVSTÁNÍ* nebo si vytvořit vlastní sadu z vybraných karet jak ze hry *DUNA: IMPÉRIUM*, tak z *POVSTÁNÍ*.



Nejnovější úpravy a upřesnění pravidel naleznete v dokumentu Často kladené otázky na adrese:

<http://www.duneimperium.com/FAQ>

Chcete vylepšit svůj zážitek ze hry *DUNA: IMPÉRIUM - POVSTÁNÍ*?
Stáhněte si doprovodnou aplikaci Dire Wolf Game Room pro počítač,
chytrý telefon nebo tablet.

DIRE WOLF DIGITAL

Autor hry

Paul Dennen

Výkonný producent

Scott Martins

Grafická úprava

Clay Brooks, Nate Storm

Ilustrace na kartách

Clay Brooks, Atilla Guzey, Derek Herring, Kenan Jackson, Chris Mercado, Brett Nienburg, Raul Ramos, Nate Storm, Dan Taylor

Výroba

Evan Lorentz, Marshall Britt

Vývoj:

Justin Cohen, Paul Dennen, Caleb Vance

Dodatečné úpravy

Phil Amylon, Andy Clautice, Julia Duga, Evan Lorentz, Kevin Spak, Yuri Tolpin, Jay Treat

GALE FORCE 9

Výroba a produktový manažer

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

Koproducent

John-Paul Brisigotti

ČESKÁ VERZE HRY

Překlad

Vladimír Smolík

Grafická úprava pravidel

Jakub Matlovič

Grafická úprava karet

Dire Wolf Digital

Jazyková úprava

Eliška Pospíšilová

Redakce

Ondřej Kurka, Tomáš Taufer
a Radek Bohunský

Zvláštní poděkování všem, kteří se podíleli na tvorbě této hry:

Brian Herbert, Kevin J. Anderson,
Byron Merritt a Herbert Properties, LLC

Naši partneři ze společnosti Legendary Entertainment

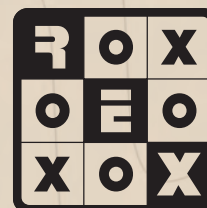
Všichni úžasní členové týmu Dire Wolf Digital
a jejich přátelé a rodiny, kteří pomáhali při hraní
DUNA: IMPÉRIUM - POVSTÁNÍ



www.direwolfdigital.com

[f/direwolfdigital](https://www.facebook.com/direwolfdigital)

[@direwolfdigital](https://twitter.com/direwolfdigital)



www.rexhry.cz

[f/rexhry](https://www.facebook.com/rexhry)



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

Vydavatel: DIRE WOLF DIGITAL

© 2024 Dire Wolf Digital, Inc. Všechna práva vyhrazena.

Hra DUNA: IMPÉRIUM - POVSTÁNÍ je vydána v licenci společnosti Gale Force Nine, která je součástí skupiny Battlefront Group.

DUNE © 2024 Legendary. Všechna práva vyhrazena.

PRŮVODCE IKONAMI A DODATEČNÁ PRAVIDLA

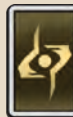


Agent - Třetího agenta (který byl během přípravy hry umístěn vedle herního plánu) může hráč získat z pole mistra meče a poté jej používat až do konce hry.

Aliance - Tento efekt může hráč využít, ovšem jen pokud má v držení žeton aliance s vyobrazenou frakcí. (V tomto případě aliance s Kosmickou gildou).



Dobrání - Hráč si dobere kartu ze svého balíčku. Pokud je balíček hráče prázdný, zamíchejte odkládací balíček a vytvořte nový dobírací balíček.

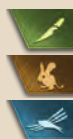


Dobrání karty intrik z balíčku karet intrik. Karta zůstává položená lícem dolů, dokud není zahráná. Hráč se na ni může kdykoliv podívat.

Fremenské pouto - Tento efekt může hráč využít, pokud má ve hře jednu nebo více jiných fremenských karet. Dvě karty s fremenským poutem se mohou aktivovat navzájem, bez ohledu na pořadí jejich zahrání (viz Ve hře).



Hráč může odstranit žeton **Štitového valu** z herního plánu.



Ikona bitvy - Když hráč zvítězí ve střetu a vezme si tuto kartu do své zásoby, zkontroluje, zda nemá v zásobě jinou kartu střetu nebo cíle se stejnou ikonou bitvy (krispel, pouštní myš nebo ornitoptéra). Pokud ano, otočí dvě karty se shodnými ikonami bitvy lícem dolů a získá 1 vítězný bod.



Na konci hry hráč může spojit **univerzální ikonu bitvy** s libovolnou ze tří ikon bitvy, které má ve své zásobě. Otočí dvě karty se shodnými ikonami bitvy lícem dolů a získá 1 vítězný bod.



Jednotky - Hráč získá jednu jednotku; vezme ji ze své zásoby a umístí ji do své pevnosti na herním plánu. (Pokud získáte jednotku a zároveň vysíláte agenta na bojové pole, můžete jednotku poslat do střetu.)



Krádež intrik - Každý ze soupeřů, který má čtyři nebo více karet intrik, musí hráči dát jednu kartu (náhodně vybranou).



Meč - Každý meč přidává 1 hodnotu síly celkové síle hráče ve střetu.



Odložení - Hráč odloží libovolnou kartu z ruky. (Kdykoli je hráč vyzván k odložení karty, nesmí se jednat o kartu intrik, pokud není uvedeno jinak.)



Ovládnutí - Pokud hráč zvítězí ve střetu s bonusem za ovládnutí (o Arrakén, Továrnu na koření nebo Imperiální pánev), umístí svůj ukazatel ovládnutí na vlajku pod příslušným herním polem (a nahradí případně ukazatel soupeře). Pokud je otočena karta střetu za herní pole, které už nějaký hráč ovládá, může umístit jednu jednotku ze své zásoby do střetu.



Pečetní prsten - Když hráč hraje kartu *Pečetní prsten* během tahu agentem, používá schopnost Pečetního prstenu (s odpovídající ikonou) svého vůdce.



Písečný červ - Nedělá nic, pokud je aktuální konflikt chráněn Štitovým valem. V opačném případě hráč přivolá a umístí jednoho písečného červa z banku do své čtvrtiny oblasti střetu.



Povolání agenta zpět - Hráč povolá zpět na kartu svého vůdce jednoho ze svých *ostatních* agentů (ne agenta, kterého vyslal během tohoto tahu). Agent je možné znovu použít ve stejném kole během dalšího tahu agentem.



Povolání špiona zpět - Hráč povolá zpět do své zásoby jednoho ze svých špiónů na pozorovacím stanovišti.



Povstání - Ikona v pravém dolním rohu všech karet označuje, že karty náleží do této krabice. Nemá žádný herní význam.






Přízeň (ve vyobrazené hodnotě) - Hráč získává přízeň především ze sekce odhalení na svých kartách. Může ji použít k získání karet Impéria a karet stále zásoby, když zaplatí cenu v pravém horním rohu vybrané karty.



Smlouva - Při hře bez modulu CHOAM symbol smlouvy znamená, že hráč získá 2 soláry. Pokud hrajete s modulem CHOAM, vezměte si lícem nahoru otočenou smlouvu (pokud už v nabídce žádná není, získáte 2 soláry).



Špion - Hráč vyšle jednoho špiona; vezme ho ze své zásoby a umístí ho na neobsazené pozorovací stanoviště na herním plánu. (Některé efekty omezují vyslání. Například: „ na “ znamená, že pozorovací stanoviště musí být propojeno s  polem na herním plánu.) Pokud hráč nemá v zásobě žádného špiona a potřebuje nějakého vyslat, může nejprve povolat zpět jednoho ze svých špiónů bez jakéhokoli efektu.



Tvůrce - Pokud na poli tvůrce není žádný agent, dostává každé ze tří polí na herním plánu s ikonou tvůrce 1 bonusové koření během fáze 4: Tvůrci. Pokud hráč vyšle na jedno z těchto polí agenta, získá také všechna bonusová koření.



Tvůrcovské háky - Pokud jej ještě hráč nemá, vezme si z banku žeton tvůrcovských háků. Hráč jej umístí na svoji pevnost, kde zůstane po zbytek hry. Díky němu může hráč do střetu povolat písečné červy. Pokud je před textem tato ikona, značí to požadavek mít v pevnosti žeton tvůrcovských háků.

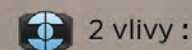
Ústup - Pokud jednotky hráče ustupují, přemístí se ze střetu zpět do pevnosti.

Ve hře - Karty zahrané hráčem během tahu agentem a karty odhalené během tahu odhalení zůstávají lícem nahoru a „ve hře“, dokud neproběhne úklid na konci tahu odhalení (pokud karty nejsou dříve zničeny).



Vítězný bod - Když hráč získá vítězný bod, posune ukazatel bodů o jedno pole nahoru na počítadle bodů. Když bod ztratí, posune ukazatel bodů o pole dolů.

Vliv - Hráč může využít tento efekt, ovšem jen pokud má alespoň tolik vlivu, kolik je u dané frakce uvedeno. (V tomto případě vliv 2 nebo vyšší na fremeny.)



2 vlivy :



Zaplacení ceny - Šipka značí cenu (vlevo od šipky nebo nad ní) a efekt (vpravo od šipky nebo pod ní). Pokud hráč cenu nezaplatí, nezíská příslušný efekt. Hráč nikdy není nucen cenu na kartě platit. Cenu nelze zaplatit více než jednou za kolo (s výjimkou případů, kdy se na odměnu na kartě konfliktu vztahuje zdvojnásobení odměny písečným červem).



Zdroje: soláry, koření, voda - Když hráč získává zdroj nebo platí cenu zdrojem, zdroje se berou nebo vrací do banku. (U solárů a koření získává nebo platí vyobrazenou hodnotu.)



Zisk jednoho, zisk dvou, ztráta jednoho vlivu. Hráč si vybere libovolnou ze čtyř frakcí. (Pokud má získat 2 body vlivu, nemůže si vybrat dvě odlišné frakce.)



Získání - Některé karty mají pod cenou karty zobrazenou zvláštní sekci získání. Tento jednorázový efekt karty dostanete ve chvíli, kdy kartu získáte (a nikoliv až ve chvíli, kdy ji zahrájete).



Získání vlivu u vyobrazené frakce: Imperátor, Kosmická gilda, Bene Gesserit nebo Fremeni.



Zničení jedné karty intrik - Hráč odloží libovolnou kartu intrik z ruky.



Zničení jedné karty z ruky hráče, odkládacího balíčku nebo ve hře. Karta se vrací do herní krabice a po zbytek hry nebude použita (karty stále zásoby se místo toho vrací do balíčku stále zásoby). Zničení karty je dobrovolné, pokud tím hráč neplatí cenu nebo pokud se karta sama nemá zničit.