

DÜNE

IMPÉRIUM

Az egész ismert világmindenségben nincs semmi, ami értékesebb lenne a fűszernél, más néven melanzsnál. A fűszer kizárólag a Dűne néven is ismert kíméletlen sivatagbolygón, az Arrakison terem, és ennek ellenőrzése áll az Impérium Nagy Házai közötti konfliktusok középpontjában. A hatalomért versengők pozíciójuk biztosításának érdekében szövetségeseket és támogatókat keresnek. A Landsraadot kormányzó tanácsstagok. A Kereskedő Házak Általános Fejlesztő Társasága (KHAFT) és a kielégíthetetlen profitéhségük. A jövőbe látó Bene Gesserit. A csillagközi űrutazás monopóliumával rendelkező Űrliga. A sivatag edzett harcosai, a fremenek. És még maga a Császár sem tudja magát távol tartani az irányításért folytatott harctól. A konfliktus elkerülhetetlen, a kimenetele pedig bizonytalan. Egy dolog azonban biztos:

Aki a fűszert irányítja, az az egész univerzumot irányítja...

**A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.
TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.**

AZ IMPÉRIUMON ÁT

A **DŰNE: IMPÉRIUM** egy pakliépítő, munkáslehelyező játék, melynek játékelemeit, szereplőit a Dűne-univerzum inspirálta, közöttük a Legendary Pictures új filmje, valamint a korszakalkotó irodalmi sorozat könyvei Frank Herbert, Brian Herbert és Kevin J. Anderson tollából.

Megjegyzés: A játékban a négy Nagy Házhoz két-két vezető tartozik. Ha hiteles történeti élményre vágytok, akkor ne használjátok ugyanabban a játszmaiban mindkét azonos Házhoz tartozó vezetőt. A játék azonban lehetővé teszi a „Mi lenne, ha?” forgatókönyvek nem szabványos vezetőkombinációit is.

Ez az oldal nem tartalmaz játékszabályt, így ha szeretnétek, kihagyhatjátok. Azonban, ha a Dűne világa még ismeretlen számotokra, vagy meg szeretnétek ismerni, hogy a játéktábla különböző részei hogyan kapcsolódnak a történethez, ezen az oldalon megtudhatjátok.



A Corrino-házból származó IV. Shaddam az ismert világmindenség legkönyörtelenebb **Császára**.

Ha az ő segítségével támadsz, a kincstárad solarisszal (az Impérium fő pénzneme) telik meg.



A Császár elnököl a **Landsraad**, az Impérium Nagy Házait képviselő irányító testület felett. Nem véletlen, hogy a solarisnak fontos szerep jut, legyen szó kapcsolatteremtésről, szívességről vagy hosszú távú stratégiai előnyről.



A Dűne világában a számítógépeket (avagy a „gondolkodó gépeket”) évezredekre száműzték, miután a mesterséges intelligencia elleni nagy háborúban az emberiség majdnem elpusztult. Emiatt a háború után néhány ember annak szentelte az életét, hogy szigorú kiképzést követően **Mentáttá**, „emberi számítóeszközzé” váljon.



A Kereskedő Házak Általános Fejlesztő Társasága (azaz a **KHAFT**) egy Impériumon átívelő hatalmas kereskedelmi szervezet.

Ha sűrűn solarisra van szükséged, ők mindig hajlanak a megállapodásra.



Az **Ulliga** rendelkezik a térhajlításos utazás monopóliumával.

A hatalmas csillagbárkák segítségével nagy mennyiségű katonai egységet szállíthatsz a Dűnére. Már ha ki tudod fizetni fűszerben az általuk kiszabott magas árat.



A **Bene Gesserit** Nővérek intrikái, manipulációi és a generációkon átívelő tervezései - látva vagy láthatatlanul - mindenhol jelen vannak az Impériumban.



A **fremenek** nomád harcosok, akik a vízfegyelmük miatt egyedülálló előnnyel bírnak a Dűne irányításáért folytatott harcban. Az értékes fűszer aratásához létfontosságú az ő segítségük.



A Dűne **lakott területei** rendkívül fontos helyszínek, ezeken tudod összehívni az egységeidet, és így katonai hadműveleteket tudsz indítani.



A Dűne **sivatagát** hatalmas homokféreg uralkodik, és állandó fenyegetést jelentenek a fűszervadászokra. A kegyetlen vidék azonban csak a legbátrabbakat jutalmazza meg. Egy eredményes aratás pedig fontos ajtókat nyithat...

JÁTÉKELEMEK



játéktábla



táblahelysín-útmutató



15 vízjelölő



solarisjelölők

4 nagy (5-ös értékű)
20 kicsi (1-es értékű)



fűszerjelölők

3 nagy (5-ös értékű)
20 kicsi (1-es értékű)



18 ütközetkártya

4 I-es ütközet
10 II-es ütközet
4 III-as ütközet



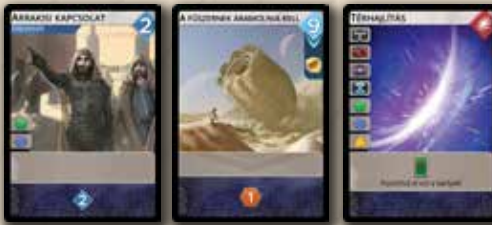
40 intrikakártya



Mentát



4 szövetségjelölő



24 tartalékkártya

8 Arrakisi kapcsolat
10 A fűszernek áramolnia kell
6 Térhajlítás



67 impériumkártya



8 vezető

a hátoldalakon
játékossegédlettel



kezdőjátékos-jelölő



4 Harkonnen báró jelölő

ezek Vladimir Harkonnen
báró vezetőhöz tartoznak

AZ EGYES JÁTÉKOSOK JÁTÉKELEMEI



10 kártyás kezdőpakli

Tartalma:

Meggyőző érv (2)

Tőr (2)

Diplomácia (1)

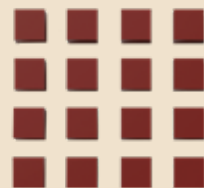
Dűne, a sivatagbolygó (2)

Felderítés (1)

Szövetségesek keresése (1)

Pecsétgyűrű (1)

A kezdőpakli kártyáin ez
a szimbólum látható.



16 kocka



2 korong

1 pontjelölő

1 tanácsstagjelölő



3 irányításjelölő



3 ügynök



csatajelölő

Az itt felsorolt játékelemek különböző színekben
állnak a rendelkezésére, itt csak a piros
játékoshoz tartozóak láthatók.

Egy- vagy kétszemélyes játék esetén
használatos játékelemek



31 Hagal-ház kártya



Hagal-ház játékszabály

ELŐKÉSZÜLETEK

A Helyezzétek a játéktáblát a játéktér közepére, majd rakjátok fel rá a következő játékelemeket:

A¹ Helyezzétek a Mentátot a hozzá tartozó helyszínre!



A² Helyezzétek a négy szövetségjelölőt a frakciók befolyássávján a megjelölt területekre (Császár, Űrliga, Bene Gesserit és fremenek)!



D Válasszatok magatoknak egy-egy vezetőt, és helyezzétek azt magatok elé! A vezetőt célzottan vagy véletlenszerűen is kiválaszthatjátok.

A vezetőik neve mellett egy, kettő vagy három ikon szerepel, ez a stratégiai összetettségükre utal, a több ikonnal rendelkező vezetők képességei bonyolultabbak.

Emiatt azt javasoljuk, hogy az első játszmatok során mindnyájan egyetlen ikonnal rendelkező vezetőt válasszatok! Ezek a következők: Paul Atreides, Glossu "Vadállat" Rabban, Memnon Thorvald gróf és Ilban Richese gróf.

B Alakítsátok ki az ütközetpaklit!

Válogassátok szét az ütközetkártyákat a hátlapjuk alapján külön paklikba: I-es ütközet, II-es ütközet és III-as ütközet.

Keverjétek meg a négy III-as ütközetkártyát, és helyezzétek az **összeset** képpel lefelé a játéktáblán a kijelölt helyére!

Keverjétek meg a tíz II-es ütközetkártyát, majd válasszatok közülük **ötöt** véletlenszerűen, és helyezzétek azokat képpel lefelé a játéktáblára a III-as ütközetkártyákra! A megmaradt II-es ütközetkártyákat a megtekintésük nélkül helyezzétek vissza a játék dobozába!

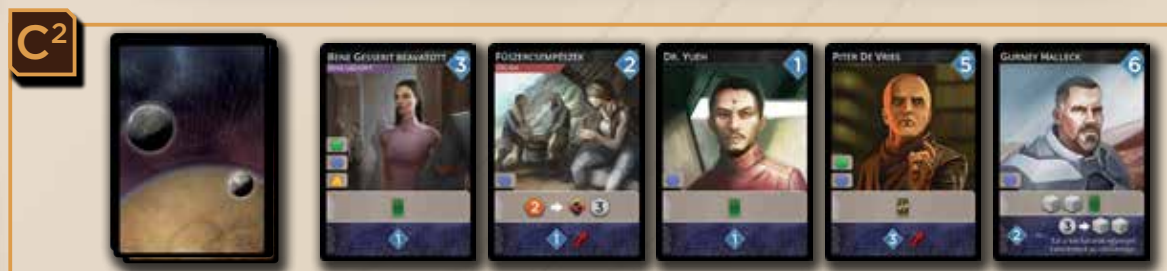
Keverjétek meg a négy I-es ütközetkártyát, majd válasszatok közülük **egyet** véletlenszerűen, és helyezzétek azt képpel lefelé a játéktáblára, a II-es ütközetkártyákra! A megmaradt I-es ütközetkártyákat a megtekintésük nélkül helyezzétek vissza a játék dobozába! A játéktáblán előkészített ütközetpakli így 10 kártyából áll, egy I-es ütközetkártya van a pakli tetején, öt II-es ütközetkártya van alatta, végül pedig négy III-as ütközetkártya van a pakli alján.

C Készítsétek elő az alábbi kártyákat a játéktábla mellé!

C¹ Keverjétek meg az intrikakártyákat, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított intrikapaklit!

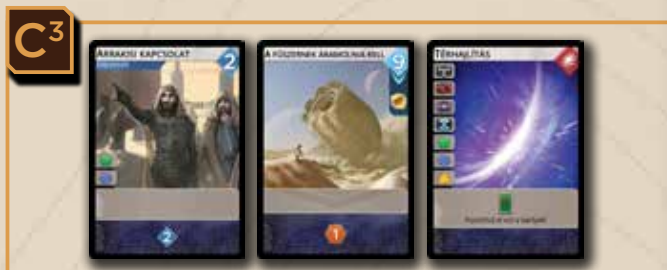
C² Keverjétek meg az impériumkártyákat, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított impériumpaklit! Fordítsatok fel öt kártyát a pakli tetejéről egymás mellé képpel felfelé, ezzel kialakítva az impériumsort!

C³ Helyezzétek a tartalékkártyákat típusonként három pakliba rendezve az impériumsor mellé képpel felfelé (Arrakisi kapcsolat, A fűszernek áramolnia kell, Térhajlítás)!



Szeretnék a DŰNE: IMPÉRIUM játékelményt még magasabb szintre emelni?
Próbáljátok ki a Dire Wolf Game Room segédalkalmazást számítógépen, okostelefonon vagy tableten!

E Vegyetek magatokhoz egy-egy 10 kártyás kezdőpaklit, keverjétek meg azt, majd helyezétek magatok elé húzópakliként képpel lefelé a vezetőök bal oldalára a készletekbe!



F¹ Vegyetek magatokhoz **1-1 vizet**, és helyezétek azt a saját készletekbe!

F² Helyezétek a solarisokat, a fűszereket és a többi vizet a játéktábla mellé egy közös készletbe! Ezekből a jelölőkből korlátlan mennyiség áll a rendelkezésetekre, így ha valami elfogyna és további jelölőkre lenne szükség, használjátok valami erre alkalmas helyettesítést.

G Válasszatok egy-egy játékoszint, és vegyetek magatokhoz a saját színű játékelemeiteket!

G¹ Helyezétek két saját ügynökötöket a vezetőökre! Helyezétek a harmadik ügynökötöket (a kardmestereteket) a játéktábla mellé!

G² Helyezétek az egyik korongotokat pontjelölőként a pontozósávra! 4 fős játék esetén a pontjelölő az 1-es értéken kezd, minden más esetben pedig 0 értékről indul.

G³ Helyezétek a csatajelölőtöket (az itt látható oldallal felfelé) a csatasáv 0 mezőjére!

G⁴ Helyezétek 4 saját kockátokat a négy frakció befolyássávjainak alsó mezőire, mindegyikre egyet-egyét!

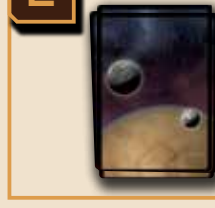
G⁵ A nálatok maradt 12 kockátok a katonai egységeiteket jelképezik. Helyezetek ezek közül hármat a játéktáblára, a hozzátok legközelebb eső, kör alakú helyőrségbe!

G⁶ Helyezétek a megmaradt játékelemeiteket a saját készletekbe úgy, hogy azok mindenki számára jól láthatók legyenek!

F¹, G⁶



E



D, G¹



Mindnyájan hasonló játékelemeket tartalmazó saját készlettel rendelkeztek.

H Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb töltött ki egy pohár vizet (vagy döntsetek el véletlenszerűen), ő vegye magához a kezdőjátékos-jelölőt!

Az egy-, illetve kétszemélyes játékok további előkészületeket igényelnek. Ennek részletei a külön szabálylapon olvashatók a Hagal-ház kártyák részénél.

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE ÉS A FŐBB FOGALMAK

A JÁTÉK CÉLJA

A célod, hogy Landsraad egyik Nagy Házának vezetőjeként harcban győzd le a riválisaidat, erős politikai befolyást szerezz és szövetséget köss a négy nagy frakcióval. Sikereséged mértékét a megszerzett **győzelmi pontjaid** határozzák meg.



Minden alkalommal, amikor győzelmi pontot kapsz vagy veszítesz, lépj a pontjelölőddel egy mezőt fel vagy le a pontozósávon! Ha egy forduló végén bármelyikőtök legalább 10 győzelmi ponttal rendelkezik (vagy az ütközetpakli kiürült), akkor a játék véget ér, és a legtöbb győzelmi ponttal bíró játékos a játék győztese.

VEZETŐK

Minden vezetőnek két különböző egyedi képessége van.

A vezetőnkártya bal oldalán szereplő első képességet a leírtak szerint kell alkalmazni.

A vezetőnkártya jobb oldalán szereplő második, pecsétgyűrű ikonnal ellátott képességet pedig az egyik ügynököd kiküldésekor, a Pecsétgyűrű kártyád kijátszásával tudod aktiválni.



PAKLIÉPÍTÉS

Ugyanolyan 10 kártyát tartalmazó paklival kezded a játékot, mint a többi játékos. A paklidat azonban a játék folyamán gyarapítani fogod, át fogod alakítani az összetételét a pakliépítés játékokra jellemző módon. Kulcsfontosságú, hogyan aknázod ki a paklid nyújtotta lehetőségeket. Minden fordulóban újabb kártyákat szerezhetsz, amik a paklidba kerülnek, a kártyák pedig különféle módon használhatók, így a játék folyamán mind a paklid, mind a stratégiád eltér majd a többi játékosétól.

Minden alkalommal, amikor új impérium- vagy tartalékkártyát szerzel, **először a dobópaklidba** kell helyezned azt. Bármikor, amikor kártyát kellene húznod a húzópakliból, de az üres, keverd meg a dobópaklidban lévő kártyákat, majd alkoss belőlük egy új, képpel lefelé fordított húzópaklit, végül húzz annyi kártyát, amennyire még szükség van. Így kerülnek bele a körforgásba (és így a kezébe) az újonnan megszerzett kártyák.

Arra is lehetőség van, hogy **elpusztíts** kártyákat, ezek kikerülnek a pakliból, a játék további részében már nem használhatók. Ennek a lehetőségnek stratégiai jelentősége van, ugyanis azzal, hogy a gyengébb kártyákat eltávolítod a pakliból, nagyobb az esélye, hogy gyakrabban húzol fel erőteljesebb hatású kártyákat.

A kártyákon olvasható hatások felülírják a szokásos játékszabályokat.

ÜGYNÖKÖK



A játék elején két ügynökkel rendelkezel, a játék során pedig egy harmadikhoz is hozzájuthatsz. Az ügynökeidet a játéktábla helyszíneire küldheted, hogy erőforrásokat gyűjtsenek, vagy erőforrásokat fizessenek a stratégiai terveid kibontakozásának érdekében. Ennek részleteit a „2. fázis: A játékosok körei” részben olvashatod, a játéktábla helyszíneinek leírásait pedig a külön táblahelyszín-útmutatóban találod.

A **DŰNE: IMPÉRIUMBAN** az ügynökök és a kártyák szoros kapcsolatban állnak, csak akkor küldhetsz ügynököt a játéktábla egyik helyszínére, ha előtte olyan kártyát játszol ki, ami ezt lehetővé teszi.

A Mentát ügynök

A Mentát egy különleges szabadúszó ügynök, akit egy fordulóra ideiglenesen a szolgálatodba állíthatsz. Ennek részleteit a külön táblahelyszín-útmutatóban találod.



FRAKCIÓK

A *DŰNE: IMPÉRIUMBAN* a négy frakció a Dúnéhez, illetve az Impérium más területeihez tartozó nagyhatalmú erőket képviseli. A győzelem eléréséhez kulcsfontosságú, hogy növeld a befolyásod, és szövetséget köss a frakciókkal. A frakciók rövid leírását megtalálod a 2. oldalon „Az Impériumon át” részben.

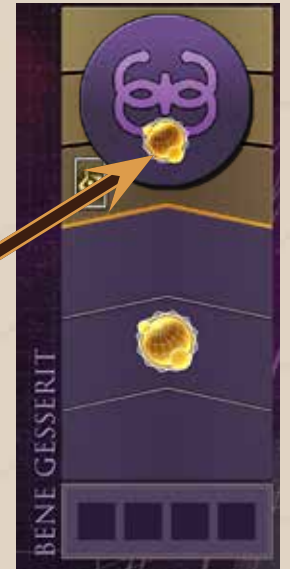


A frakciókockáid minden frakció befolyássávjának alján kezdenek. A játék folyamán a különböző frakciókra gyakorolt befolyásod a kijátszott kártyáid és a végrehajtott akcióid hatására növekedni vagy csökkenni fog. Amikor ügynököt küldesz a játéktáblára az egyik frakcióhoz tartozó helyszínre, eggyel növekszik a befolyásod az adott frakciónál, lépj egy mezővel feljebb az érintett frakció befolyássávján az ott lévő frakciókockáddal! A játék során más hatások miatt is feljebb (és olykor lejjebb) léphetnek a frakciókockáid a befolyássávokon.

Amikor egy frakció befolyássávján eléred a 2-es befolyást, kapsz egy győzelmi pontot. Ha a befolyásod 2 alá csökken, elveszíted ezt a győzelmi pontot.

Amikor egy frakció befolyássávján eléred a 4-es befolyást, megkapod az elért mező bónuszát. Ha a befolyásod 4 alá csökken, a bónuszt nem veszíted el. Bár ritka, de megtörténhet, hogy a bónuszokat többször is megszerzed, ha a befolyássávon le-, majd újra fellépsz.

Ha **elsőként** éred el egy frakciónál a 4-es befolyást, **szövetséget** kössz azzal a frakcióval. Vedd el az adott sávról a szövetségjelölőt, és helyezd azt a készletedbe! A szövetségjelölővel együtt a rajta látható győzelmi pontot is megkapod. Ha egy ellenfeled a tiédnél **magasabban** lévő mezőre lép ezen a befolyássávon, oda kell adnod neki a szövetségjelölőt, elveszíted a vele járó győzelmi pontot, az ellenfeled pedig megkapja azt.



INTRIKAKÁRTYÁK

Az intrikakártyák a cselszövéseket, a háttéralkukat és a meglepetésszerű fordulatokat jelképezik. Olyan erőforrásokhoz juthatsz általuk, mint a víz vagy a fűszer, növelhetik a befolyásodat egy frakciónál, továbbá akár győzelmi pontokhoz is juthatsz általuk. Minden intrikakártyán szerepel, hogy mikor játszható ki, hogy mi a hatása, és hogy van-e a kártyának kijátszási költsége vagy valamilyen kijátszási feltétele.



Intrikakártyához elsősorban a játéktáblán lévő három helyszínről juthatsz, ezek a következők: Carthag, összeesküvés és titkok. Emellett pedig azokkal a kártyákkal is intrikakártyához juthatsz, amelyeken intrikakártya ikon látható. Az intrikakártyák nem számítanak kézben tartott kártyának, tartsd ezeket a pakliddtól külön képpel lefelé! Bármikor megnézheted az intrikakártyáidat. Csak akkor fordítsd meg képpel felfelé a többiek számára is megmutatva egy intrikakártyát, amikor kijátszod azt! Miután kijátszol és végrehajtasz egy intrikakártyát, helyezd azt képpel felfelé az intrikapakli melletti dobópakliba!



intrika kártya ikon

Három fajta intrikakártya van: terv, csata és végjáték.

- A terv típusú intrikakártyákat bármikor játszhatod, amikor a körödben ügynököt küldesz ki vagy kártyákat fedsz fel.
- A csata típusú intrikakártyákat kizárólag csata során játszhatod ki.
- A végjáték típusú intrikakártyákat kizárólag a játék végén játszhatod ki.



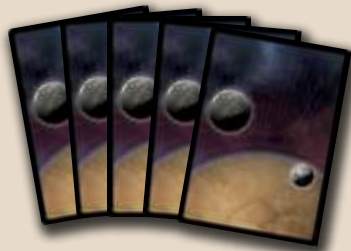
EGY FORDULÓ MENETE

A *DŰNE: IMPÉRIUM* számos fordulón át tart, és minden forduló öt fázisból áll ebben a sorrendben:



1. FÁZIS: A FORDULÓ KEZDETE

Minden forduló az ütközetpakli felső kártyájának megfordításával kezdődik. Helyezzétek a megfordított ütközetkártyát az ütközetpakli melletti mezőre képpel felfelé (a korábbi fordulóknak megfordított ütközetkártyák tetejére).



Ezután minden játékos húzzon 5 kártyát a **saját** húzópaklijából, ezeket a kártyákat használhatjátok az adott forduló során.



2. FÁZIS: A JÁTÉKOSOK KÖREI

A kezdőjátékoskal kezdve az óramutató járásával megegyező irányba haladva egymás után kerültek sorra.

Amikor sorra kerülsz, el kell döntened, hogy **ügynököt küldesz ki** vagy **kártyákat fedsz fel**. A különböző körök részletei a következő három oldalon olvashatók. Általánosságban, amikor sorra kerülsz, és még van ügynököd a készletedben, akkor ügynököt küldhetsz ki a körödben, majd miután elfogytak az ügynökeid, kártyákat fedhetsz fel. Vedd figyelembe, hogy az ügynökök kiküldése nem kötelező, így úgy is felfedhetsz kártyákat, hogy még rendelkezzel lehelyezhető ügynökkel.

Onnantól, hogy kártyákat fedtél fel, a fázis további részében már nem kerülsz újra sorra, majd amikor mindenki végzett a kártyák felfedésével, ez a fázis véget ér.

Bármelyik **terv típusú intrikakártyádat** bármikor kijátszhatod ebben a fázisban a saját ügynökeid kiküldése vagy a kártyáid felfedése során.

A KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE

A paklidban lévő kártyák hatásai két sávban szerepelnek, az egyik az ügynök, a másik pedig a felfedés mezőben. A körödben a kijátszott kártyádról kizárólag az egyik mezőben szereplő hatást lehet végrehajtani: ügynök kiküldésekor az ügynök mezőt, kártyák felfedésekor pedig a felfedés mezőt.

A Név
B Frakció
Nem minden kártya tartozik frakcióhoz.
C Ügynök ikon
D Ügynök mező
E Felfedés mező
F A meggyőzés költsége
G A kártya hatása megszerzéskor
Nem minden kártyának van ilyen hatása. A megszerzésről a szabálykönyv hátlapján tudhatsz meg többet.

A JÁTÉKOSOK KÖRE - ÜGYNÖKÖK KIKÜLDÉSE



Amikor ügynököt küldesz ki, játszd ki magad elé egy kézben tartott kártyádat képpel felfelé! Ezzel az egyik ügynököt a vezetődről a játéktábla egy még üres helyszínére küldöd. A helyszín bal felső sarkában lévő ikonnak és a kijátszott kártya egyik ügynök ikonjának meg kell egyeznie.



Egyetlen kártyával nem küldhetsz ki több ügynököt, így a kijátszott kártyáról **egyetlen** ügynök ikont kell kiválasztanod.

Olyan helyszínre nem küldhetsz ügynököt, ahol már van másik ügynök.

A kiválasztott helyszín költségeit ki kell fizetned, továbbá amennyiben van valamilyen feltétele, azt teljesítened kell.

Ezenfelül amennyiben a kártyát ügynök kiküldésére használod, a kártya ügynök mezője további hatást biztosíthat. Amikor ügynököt küldesz ki, a kijátszott kártya felfedés mezőjét hagyd figyelmen kívül!

Amennyiben egy kártyán egyáltalán nincs ügynök ikon, azt nem játszhatod ki ügynök kiküldéséhez, kizárólag a kártyáid felfedésekor használhatod azt.



A játéktábla helyszíneinek költségei

Ahhoz, hogy bizonyos helyszínekre ügynököt küldj, ki kell fizetned a feltüntetett költséget. Ha nem tudod **azonnal** kifizetni a választott helyszín költségét, még mielőtt végrehajtanád a helyszín vagy a kijátszott kártya hatását, nem küldheted oda az ügynököt.

A játéktáblán ez a két Császár helyszín található. Ahhoz, hogy a felső helyszínre, az összeesküvésre ügynököt küldj, 4 fűszert kell fizetned.

Az alsó helyszínnek, a vagyonnak nincs további költsége.



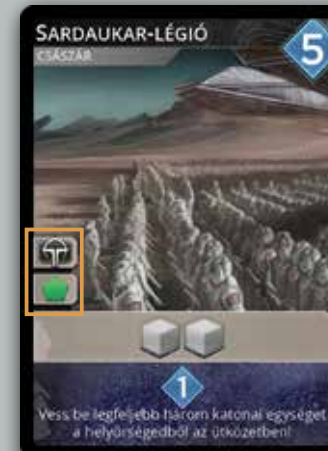
Befolyás Tabr sziecsben

A játéktábla Tabr sziecs helyszíne egyedi követelményekkel rendelkezik. Ahhoz, hogy ügynököt küldj ide, legalább 2-es befolyással kell rendelkezned a fremeneknél.



Hét különböző ügynök ikon van, ezek a következők:

-  Császár
-  Ürliiga
-  Bene Gesserit
-  fremenek
-  Landsraad
-  város
-  fűszerkereskedelem



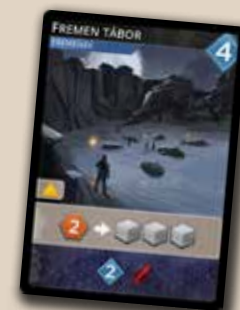
Ezen a Sardaukar-légió kártyán két ügynök ikon szerepel. A Császár ikon lehetővé teszi, hogy egy ügynököt a két Császár helyszín egyikére helyezd, a Landsraad ikonnal pedig az öt Landsraadhoz tartozó helyszín egyike használható.

Amikor úgy játszol ki kártyát, hogy azzal egy ügynököt küldesz a játéktábla valamelyik helyszínére, a választott helyszín hatását és a kijátszott kártya ügynök mezőjében lévő hatást **egyaránt megkapod**. Amennyiben a kiválasztott helyszín valamelyik frakcióhoz tartozik, akkor lépj egy mezővel feljebb a frakcióhoz tartozó befolyássávon lévő frakciókockáddal! **Ezeket a hatásokat tetszőleges sorrendben végrehajthatod.**

A kártyákon szereplő hatások egy része szövegesen van megfogalmazva, egy része pedig ikonnal jelölt. A játéktábla helyszíneinek részleteit megtalálod a külön táblahelyszín-útmutató lapon, a szabálykönyv hátulján pedig megtalálhatók a játékban szereplő ikonok és további fogalmak magyarázatai.

A kártyákon és a játéktáblán szereplő nyilak (→) felett vagy bal oldalán az a költség szerepel, amit ki kell fizetned, a nyíl alatt vagy a jobb oldalán pedig maga a hatás látható. Sohasem kötelező kifizetned az ilyen költségeket, azonban ha nem teszed meg, nem használhatod a hatást. Kijátszott kártyánként kizárólag egyszer fizetheted ki a költséget, így a hatást is legfeljebb egyszer használhatod.

Amikor kijátszod a Fremen tábor kártyát, eldöntheted, hogy 2 fűszer kifizetésével toborzol-e 3 katonai egységet, azonban nem toborozhatsz 6 katonai egységet 4 fűszer kifizetésével.






A JÁTÉKOSOK KÖRE - ÜGYNÖKÖK KIKÜLDÉSE (FOLYTATÁS)

Katonai egységek bevetése ütközetben

Minden forduló elején meg kell fordítani az aktuális ütközetkártyát, aminek a jutalmáért harcba szállhattok.

 Amikor a játéktábla egyik helyszínén vagy egy kártyán kocka ikon látható, toborozz egy katonai egységet! A katonai egységet vedd el **a saját készletedből**, és helyezd azt a játéktáblára **a saját helyőrségedbe!** Ha a készletedben nincs egyetlen katonai egység sem, akkor legközelebb csak akkor toborozhatsz újabb egységeket, ha ismét lesz katonai egység a készletedben.

Vedd figyelembe, hogy a helyőrségedben lévő katonai egységeiddel nem juthatsz jutalomhoz. A katonai egységeidet akkor vetheted be egy ütközetnél, amikor az egyik ügynököt egy csatahelyszínre küldöd.



A játéktáblán a csatahelyszínek sivatagi illusztrációval és keresztezett kardokkal vannak jelölve. Ezek többsége magán a Dúne bolygón található, három pedig a frakciónál jelenik meg: egy az Ūrligánál (csillagbárka) és kettő a fremeneknél (edzett harcosok és cirkoruhák).

Amikor ügynököt küldesz az egyik csatahelyszínre, katonai egységeket vethetsz be az ütközet területen, ez a játéktábla helyőrségek által közrefogott része. Az aktuális körödben (a választott helyszínről és a kijátszott kártyáról) toborzott katonai egységeid **egy részét vagy akár mindet** azonnal bevetheted, továbbá **legfeljebb kettő** helyőrségeden lévő katonai egységedet is bevetheted. Azokat a katonai egységeidet, amiket a körödben toboroztál, de nem vetted be az ütközetben, helyezd a megszokott módon a helyőrségedbe!



Irányítási bónuszok

Bizonyos ütközetkártyák (részletekért lásd a „3. fázis: Csata” részt) nevében szerepel Dúne három helyszíne közül valamelyik: Arrakeen, Carthag vagy Császári-medence. Ezeknek a kártyáknak a megnyerésével lehet megszerezni a megnevezett helyszín jutalmát. Amikor egy ilyen ütközetet megnyersz, helyezd a készletedben lévő egyik **irányításjelölőt** a játéktáblára, a megfelelő helyszín alatti zászlóra!

Amíg az irányításjelölőd egy ilyen helyszínen van, minden alkalommal, amikor bárki ügynököt küld erre a helyszínre (téged is beleértve), megkapod a zászló mellett látható bónuszt. Arrakeen és Carthag esetében 1 solaris a bónusz, a Császári-medence esetében pedig 1 fűszer.

Amikor olyan helyszínhez tartozó ütközetkártya kerül felfedésre, amit te irányítasz, védekezési bónuszhoz jutsz, aminek köszönhetően bevethetsz egy katonai egységet a készletedből az ütközetben.



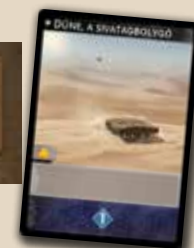
A fűszerarató

Három mester ikonnal jelölt helyszín van az Arrakison, ahol fűszert lehet aratni, ezek a következők: Nagy Síkság, Hagga-medence, Császári-medence. Amikor ezek egyikére ügynököt küldesz, megkapod a helyszínen látható alap fűszermennyiséget, továbbá azokat a bónusz fűszereket, amik felhalmozódtak a helyszínen. További részletekért lásd a „4. fázis: Mesterek” részt!

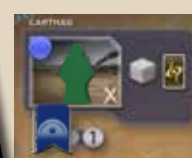
Amikor a Hagga-medencébe küldesz ügynököt, kapsz 2 fűszert a közös készletből, továbbá vedd el az itt összegyűlt bónusz fűszereket!



Jakab kijátssza a Dúne, a sivatagbolygó kártyát, hogy az egyik ügynökét a Császári-medencébe küldje és ott begyűjtse a fűszert. A kártyája ügynök kiküldésekor nem biztosít további hatást.



A Császári-medence csata helyszín. Jakob sem a kijátszott kártyájával, sem azzal a helyszínnel, ahova az ügynökét küldte nem toborzott harci egységet. A helyőrségén azonban három katonai egysége van, így úgy dönt, hogy megtesz minden tőle telhetőt, és a helyőrségéből származó két katonai egységet beveti az ütközetben (ennél többet nem is vethetne be a helyőrségéből).



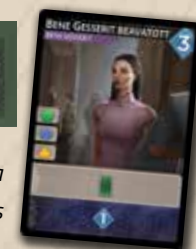
Hanna a Duncan Idaho kártyát játssza ki, hogy az egyik ügynökét Carthagba küldje. Egy korábbi körben az ő irányításjelölője került ide, így ezért kap 1 solarist a közös készletből.

A játéktábla helyszínét használva Hanna egy harci egységet toboroz, továbbá húz egy intrikakártyát. Duncan Idaho képességét használva úgy dönt, hogy kifizet 1 vizet, hogy egy újabb katonai egységet toborozzon, valamint húzzon egy kártyát a húzópaklijából.

Hanna a két újonnan toborzott katonai egységét a helyőrségébe helyezheti. Azonban mivel Carthag csata helyszín, és Hanna úgy érzi, hogy megnyerheti a csatát Jakabbal szemben, ezt a két katonai egységet beveti az ütközetben, és ezen felül még egy katonai egységet a helyőrségéből is bevet. (Ha lenne egy második katonai egysége is a helyőrségében, akkor azt is bevethetné.)

Dávid úgy dönt, hogy a körében erőt gyűjt egy későbbi csatához. A Bene Gesserit beavatott kártyát játssza ki, hogy az egyik ügynökét a csapatösszevonás helyszínre küldje. A helyszín további 4 solaris költségét ki kell fizetnie. A Bene Gesserit beavatott kártya hatását kihasználva húz egy kártyát a húzópaklijából. A csapatösszevonás helyszín hatását kihasználva pedig négy katonai egységet toboroz.

Mivel ez nem csata helyszín, ezeket a katonai egységeket nem vetheti be az ütközetben, így a helyőrségébe helyezi azokat.



A JÁTÉKOSOK KÖRE - A KÁRTYÁK FELFEDÉSE

Amikor sorra kerülve már nincs több ügynököd, akit kiküldhetnél (vagy úgy döntesz, hogy a megmaradt ügynöködet nem küldöd ki), akkor a körödben kártyákat fedsz fel. A kártyák felfedésekor a következő lépéseket kell végrehajtanod, ebben a sorrendben: kártyák felfedése, a felfedett kártyák hatásainak végrehajtása, az erő megállapítása, végül tisztogatás.

KÁRTYÁK FELFEDÉSE

Fedd fel az összes kézben maradt kártyádat, és helyezd azokat magad elé képpel felfelé! Tartsd külön őket azoktól a kártyáktól, amiket korábban, az ügynökök kiküldése során játszottál ki!

A FELFEDETT KÁRTYÁK HATÁSAINAK VÉGREHAJTÁSA

Minden imént felfedett kártyád felfedés mezőjében szereplő hatást végrehajthatsz. A forduló során korábban, az ügynökök kiküldésekor kijátszott kártyáidat ne vedd figyelembe!


A felfedett hatásokat tetszőleges sorrendben hajthatod végre. Emellett pedig a rendelkezésre álló meggyőzésekkel új kártyákkal gyarapíthatod a paklidat a felfedések hatásainak érvényesítése előtt, közben vagy után.



AZ ERŐ MEGÁLLAPÍTÁSA

Összesítsd a csataerődet erre a fordulóra!

Minden katonai egységed, ami **az ütközetben vesz részt**, 2 erővel bír. A helyőrségben lévő katonai egységeid nem biztosítanak erőt a csatához.

 Minden kard, amit a kártyák felfedése során fedtél fel, 1 erőt ér.

Ahhoz, hogy egyáltalán figyelembe vehető erővel rendelkezess, legalább egy katonai egységednek részt kell vennie az ütközetben.

Ha az ütközetből az utolsó katonai egységedet is el kellene távolítani, az erőd 0-ra csökken, és ezt semmilyen módon nem lehet növelni, a kardokat és a felfedett kártyákat is beleértve.

Miután összesítet az erődöt, fennhangon jelentsd be az értékét az ellenfeleidnek, majd mozgasd a csatajelölődet a csatasáv megfelelő értékű mezőjére! Ha az erőd értéke meghaladja a 20-at, fordítsd meg a csatajelölődet a +20 oldalára, és ezt figyelembe véve helyezd a jelölődet a megfelelő mezőre!



TISZTOGATÁS

Gyűjtsd össze az összes előtted lévő kártyádat (akár ügynök kiküldése, akár felfedés miatt került eléd), és helyezd azokat a dobópaklidba!

A kártyák megszerzése

1 A forduló során gyűjtött meggyőzéseket a kártyák felfedésekor arra használhatod, hogy új kártyák megszerzésével gyarapítsd a paklidat.

Az impériumsorban szereplő öt kártya bármelyikét megszerezheted, de az Arrakisi kapcsolat és A fűszernek áramolnia kell tartalékkártyákat is választhatod. A Térhajlítás kártyához a vele megegyező nevű helyszínen juthatsz, ahogyan ez a különálló táblahelyszín-útmutatón olvasható.

A kártyák megszerzési költsége a kártyák jobb felső sarkában látható. Bármennyi kártyát megszerezhetsz, feltéve, hogy a rendelkezésedre áll a szükséges mennyiségű meggyőzés. Az egy kártya megvásárlásához szükséges meggyőzések több forrásból származhatnak (kártyák és a játéktábla helyszínei), és az egy forrásból származó meggyőzések akár több kártya között is szétoszthatók. A meggyőzéseknek nincs fizikai megjelenésük, mivel nem vihetők át a következő fordulóra, nem tartozik hozzájuk jelölő, minden meggyőzés elveszik, amit nem használ fel abban a körben, amikor a kártyák felfedése akciót hajtod végre.

Amikor megszerzel egy kártyát, helyezd azt a vezetődtől jobbra lévő dobópaklidba képpel felfelé! Nem tudod azonnal használni a megszerzett kártyát. Amikor húznod kellene, de a húzópaklid üres, keverd meg a dobópaklidat, és képezz belőle egy új húzópaklit!

Az impériumsorban mindig öt kártyának kell lennie, így minden alkalommal, amikor kártyát szerzel meg onnan, fordíts a helyére egy új kártyát az impériumpakliból! Mivel a pótlás azonnal megtörténik, egy kártya megszerzése után akár azonnal megszerezheted azt a kártyát is, amivel pótolod az előzőleg elvett, feltéve, hogy elegendő meggyőzéssel rendelkezel.

Amikor Jakob sorra kerül, már nem rendelkezik kiküldhető ügynökkel, így felfedi a kártyáit. Három kártya maradt a kezében, amik a következők: Birodalmi kém, Csempésztopter és Stilgar.

Jakob végrehajtja a Csempésztopter hatását, elvesz 1 fűszert a közös készletből, emellett pedig a kártyái meggyőzéseket és kardokat biztosítanak.

Jakob felfedett kártyái 4 meggyőzést biztosítanak a számára, ő ebből 3 elköltésével az Úrutazást szerzi meg az impériumsorból, amit a dobópaklijába helyez. Az impériumsorban üresen maradt helyet feltölti az impériumpakli tetejéről megfordított kártyával. Jakabnak ugyan maradt 1 meggyőzése, de nincs olyan kártya, amit ennyiért megszerezhetne.

Jakob két katonai egységet vetett be az ütközetben, ez összesen 4 erőt jelent. A felfedett kártyái további 4 erőt biztosítanak: a Birodalmi kémén 1, Stilgaron pedig 3 kard van. Jakob a csatajelölőjét a csatasáv 8-as mezőjére helyezi.

Végül pedig Jakob az összes előtte lévő kártyáját a dobópakliba helyezi.

A fázis folytatásában előbb-utóbb Hanna és Dávid is fel fogják fedni a kártyáikat. Jakob már nem kerül sorra a csata fázisig.



X 3. FÁZIS: CSATA

Ebben a fázisban kell végrehajtani a csatát, de előtte mindenkinek lehetősége van csata típusú intrikakártyák kijátszására.

A CSATA TÍPUSÚ INTRIKAKÁRTYÁK

A kezdőjátékoskal kezdve az óramutató járásával megegyező irányban haladva amikor sorra kerülsz, és legalább egy katonai egység van az ütközetben, bármennyi csata típusú intrikakártyák kitjátszhatsz, vagy passzolhatsz.

Attól, hogy a csata fázisban korábban már passzoltál, amikor sorra kerülsz, újra eldöntheted, hogy kijátszol-e csata típusú intrikakártyát, nem kell passzolnod. Amikor mindenki, aki részt vesz a csatában (legalább 1 az ereje), **közvetlenül egymás után passzol**, végre kell hajtani a csatát.

Ha egy kártya megváltoztatja az ütközetben résztvevő katonai egységeid számát (vagy más módon változtatja meg az erődöt), akkor ennek megfelelően kell megváltoztatnod a csatajelölőd helyzetét a csatasávon. Ne feledd, ha egyáltalán nincs katonai egységed az ütközetben, az erőd 0-ra csökken.

Néhány csata intrikakártya hatása akkor érvényesül, amikor megnyersz egy ütközetet. Ezeket még **ne** játszd ki a csata végrehajtása előtt, várd meg, hogy nyerj, és csak azt követően játszd ki, még mielőtt a következő fázisra lépnének.



A CSATA VÉGREHAJTÁSA

Az ütközetkártya jutalmait a csatasávon jelzett erőviszonyaitok alapján kell kiosztani.

A legnagyobb erővel rendelkező játékos nyeri meg az ütközetet, ő az ütközetkártya tetején látható jutalmat kapja meg. A második legnagyobb erővel bíró játékos a második jutalmat kapja meg. A harmadik jutalom kiosztására **kizárólag 4 fős játék esetén** kerül sor, ezt a harmadik legnagyobb erővel rendelkező játékos kapja meg.

Ha 0 az erőd, nem kaphatsz jutalmat.

A szabálykönyv hátulján láthatók az ütközetkártyák ikonmagyarázatai.

Miután minden jutalmat kiosztottatok, vegyétek vissza mindnyájan az ütközetben résztvevő katonai **egységeitek** a saját készletetekbe (nem a helyőrségeitekbe)! Minden csatajelölőt állítsatok vissza 0 értékre a csatasávon!

Döntetlenek

Amennyiben az első helyet illetően alakul ki döntetlen, senki sem nyeri meg az ütközetet. A döntetlenben érintett játékosok a második helyezéért járó jutalmat kapják meg. 4 fős játék esetén, ha két játékos között alakul ki döntetlen az első helyet illetően, a másik két játékos továbbra is versenyben van egymással a harmadik hely jutalmáért.

Amennyiben a második helyet illetően alakul ki döntetlen, az érintett játékosok a harmadik helyezéért járó jutalmat kapják meg.

Ha pedig a harmadik helyezést illetően alakul ki döntetlen, az érintett játékosok egyáltalán nem kapnak jutalmat.



A csata fázis kezdetén Jakob 8-as, Hanna pedig 6-os erővel bír. Mivel Jakabnál van a kezdőjátékos-jelölő, kijátszhatja csata típusú intrikakártyát, de mivel úgyis ő vezet, inkább passzol.

Hanna következik, ő pedig egy Rajtaütés kártyát játszik ki. Emiatt 4-gyel növekszik az ereje, így a csatajelölőjét a csatasáv 10-es értékére helyezi.

Dávid következne, de egyetlen katonai egysége sincs az ütközetben, így mivel 0 értékű az ereje, nem vesz részt ebben a fázisban.

Újra Jakabon a sor, és bár előző alkalommal passzolt ebben a fázisban, most akár dönthetne úgy is, hogy kijátszik egy csata típusú intrikakártyát. Az intrikakártyáira rápillantva azonban meg kell állapítania, hogy egyik sem csata típusú, így újra passzolnia kell.

Hanna elégedetten nyugtázza, hogy nyert, így passzol.

Hanna 10-es erővel megnyeri az ütközetet, így az Arrakis ostroma ütközetkártya felső jutalmát kapja meg, ami 1 győzelmi pontot és az Arrakeen feletti irányítás megszerzését jelenti. A pontjelölőjével egy mezővel feljebb lép a pontozósávon, az egyik irányítájelölőjét pedig a játéktáblára, az Arrakeen alatti zászlóra helyezi.

Jakab megkapja a második helyért járó 4 solaris jutalmat a közös készletből.

Dávid nem kap semmit az ütközet jutalmi közül, ugyanis egyrészt a 0 ereje miatt nem jogosult semmilyen jutalomra, másrészt pedig 3 fős játék esetén amúgy sem kerül kiosztásra a harmadik helyezéért járó jutalom.



4. FÁZIS: MESTEREK

Ebben a fázisban fűszer halmozódik fel a játéktábla bizonyos helyszínein. Ellenőrizték le a játéktábla három mester ikonos helyszínét, a Nagy Síkságot, a Hagga-medencét és a Császári-medencét! Ha ezek közül valamelyik helyszínen nincs ügynök, akkor helyeztetek oda 1-1 fűszert a közös készletből arra a mezőre, ami a bónusz fűszer számára van fenntartva! Az előző fordulókból itt maradt bónusz fűszerek itt is maradnak, az újonnan felrakott fűszer pluszban kerül oda.

Jakab a forduló korábbi szakaszában ügynököt helyezett a Császári-medencébe. A Nagy Síkságon és a Hagga-medencében azonban nincs ügynök, így mindkét helyszínre 1-1 bónusz fűszer kerül. A Nagy Síkságon már van 1 bónusz fűszer, ami az előző fordulóban került ide, így ezen a helyszínen most már 2 bónusz fűszer van.



5. FÁZIS: VISSZAHÍVÁS

Ha ebben a fázisban valamelyikötöknek legalább 10 győzelmi pontja van, vagy az ütközetpakli üres, a játék vége következik.

Egyéb esetben készítsétek elő a következő fordulót:

- Helyezzétek vissza a Mentátot a számára kijelölt helyre a Landsraadra (amennyiben nincs ott)!
- Vegyétek vissza a saját ügynökeiteket, és helyezzétek azokat a vezetőtökre!
- A kezdőjátékos adja tovább a kezdőjátékos-jelölőt a tőle balra ülő játékosnak, és új forduló kezdődik az 1. fázissal.

Még senki sem érte el a 10 győzelmi pontot, így a Mentát és az ügynökök visszakerülnek a kiinduló helyükre, a kezdőjátékos-jelölő eggyel balra, Hannához kerül. Új forduló kezdődik az 1. fázissal.

SZABÁLYTISZTÁZÁSOK

A Hang – Használd az egyik rendelkezésedre álló irányításjelölőt, hogy a játéktáblán a választott helyszínt megjelöld, a következő körödben pedig távolítsd el azt! A Hang tulajdonképpen meggátolja az ellenfeleket egy körre, hogy ügynököt küldjenek a játéktáblára arra a helyszínre.

A *Kwisatz Haderach* kártyát is meggátolja abban, hogy a választott helyszínre ügynököt küldjön.

A tisztelet megkövetelése – Ha olyan ütközetet nyersz meg, amelyben jutalomként fűszert kapsz, először elveheted azt a fűszert, majd felhasználhatod ennek a kártyának a kijátszására. Azt is megteheted, hogy előbb A győztesnek... kártyát játszod ki, hogy kapj egy fűszert, majd ezt követően játszod ki A tisztelet megkövetelése kártyát.

Az emberiség próbája – Az ellenfeleid a tőled balra ülő játékoskal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban haladva hozzák meg a döntéseiket. Mindenkinek olyan lehetőséget kell választani, amit végre is tud hajtani, így ha valakinek nincs kártya a kezében, nem dobhat el kártyát, illetve nem veszíthet katonai egységet, ha nincs neki. Ha valaki a kártya eldobását választja, azt nem véletlenszerűen kell eldobnia, hanem választhat a kártyái közül.

Bindu-nyugalom – Ezt az intrikakártyát kizárólag a köröd elején játszhatod ki, még mielőtt bármi egyebet tennél. Húzz egy kártyát, majd dönthetsz úgy, hogy passzolsz.

Előrelátó felbélés – Ezzel az intrikakártyával a Mentátot kizárólag Landsraadról, a kiinduló helyszínről veheted el.

Ha a játéktábla valamelyik helyszíne fordulónként kizárólag egyszer használható (Nagytanács, Kardmester), nem használhatod a *Kwisatz Haderachot*, hogy egynél többször küldj ide ügynököt. Figyelembe kell vened továbbá A Hang kártyát, így nem küldhetsz a játéktáblán olyan helyszínre ügynököt, amit A Hang megakadályoz.

Ha mester ikonos helyszínről helyezel át ügynököt, és a helyszín üres marad a 4. fázisig, bónusz fűszert kell helyezni oda.

Kwisatz Haderach – Akkor is kijátszhatod ezt a kártyát, hogy ügynököt küldj ki, ha már nincs ügynököd a készletedben, ugyanis a kártyával egy már játéktáblán lévő ügynököt küldöd ki. Ezt az ügynököt akár arra a helyszínre is küldheted, amelyen jelenleg tartózkodik.

Paul Atreides / Méregdetektor – Ha a húzópaklid üres, nem nézheted meg a felső kártyáját, ugyanis csak akkor keverheted újra a dobópaklidat és képezhetsz belőle új húzópaklit, ha húznod kellene onnan kártyát.

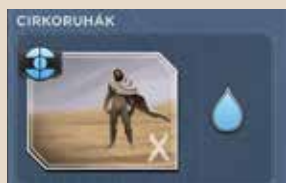
Vladimir Harkonnen báró – A mesteri fogás képesség használatakor válassz ki kettőt a négy Harkonnen báró jelölő közül, és helyezd azokat a frakció oldalukkal lefelé a vezetődre! A megmaradt két jelölőt helyezd vissza a játék dobozába anélkül, hogy megmutatnád másoknak, hogy mik ezek! A későbbiekben ahhoz, hogy megkapd a jelölők jutalmát, fedd fel őket a leírás alapján (játékonként egyszer).

A JÁTÉK VÉGE

Először mindenki játssza ki és érvényesítse a nála lévő végjáték típusú intrikakártyákat! Ezt követően a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a játék győztese.

Holtverseny esetén a döntetlenben érintettek közül az nyer, aki többet birtokol a következő játékelemekből, sorrendben haladva az első eltérésig vizsgáljátok: fűszer, solaris, víz, katonai egységek a helyőrségben.

STRATÉGIAI TANÁCSOK



A víz nagyon ritka és értékes a Dűnén, ráadásul nélkülözhetetlen a drága fűszer aratásához. Látogasd meg a fremeneket, ha vízre van szükséged!

A fűszert különféle módokon lehet felhasználni, nagyon sokoldalú anyag. Ha többeted keletkezne, arra mindig találsz vevőt. A KHAFT vagy a Császár boldogan átveszi tőled solarisért cserébe. Az Ūrliga kizárólag nagy mennyiségű fűszerrel foglalkozik, azonban ha ki tudod elégíteni az igényeit, a csillagbárkák segítségével nagy számú katonai egységet szállíthatsz velük a Dűnére.



A solaris az Impérium hivatalos pénzneme, ezzel lehet olajozottabbá tenni Landsraad Nagytanácsának munkáját. Ha kardmesterre van szükséged vagy egy székre a Nagytanácsban, esetleg csak extra katonai egységet vagy a Mentátot szeretnéd megszerezni, jó helyen jársz... csak ne gyere üres kézzel...



Ne feledd, amikor kártyákat szerzel, és azokkal gyarapítod a paklidat, akkor a megvételükkel gyakorlatilag a frakciókhoz való hozzáférést is biztosítod. Ügyelj arra, hogy megfelelő eszközökkel rendelkez ahhoz, hogy ügynököket tudj küldeni a kulcsfontosságú helyszínekre (azaz legyenek megfelelő ügynök ikonos kártyáid).



Minden frakció két helyszínnel rendelkezik a játéktáblán, az egyiknek nincs költsége, a másiknak pedig van. A költség nélküli helyszín ugyanúgy a segítségre lehet a befolyásszerzésben, még ha a többi helyszínhez szükséges erőforrásokat is gyűjtöd.



Amikor az ütközetek megnyeréséről van szó, a helyezkedés a legfontosabb. Minél tovább tudsz várni, hogy katonai egységeket vess be, annál több információval rendelkezel majd a megfelelő időzítéshez, így az ellenfeleidnek kevesebb ideje lesz reagálni.

Az ütközetek során egy kisebb előnyű, de alacsonyabb költségű győzelem sokkal értékesebb lehet, mint egy drágán vásárolt elsöprő győzelem.

Az intrikakártyák miatt sohasem lehetsz teljesen biztos abban, hogy mi lesz egy-egy ütközet végkimenetele.



A frakciókkal kötött szövetség erőteljes eszköz lehet a győzelemhez vezető úton. Figyelj azokra az ellenfeleidre, akik meg akarnak előzni téged, és ne habozz kihasználni azokat a lehetőségeket, amikkel te hagyhatod le őket!

A titokzatos Bene Gesserit az intrikakártyák gazdag forrása, ezekkel tudod meglepni az ellenfeleidet. Emellett képesek arra is, hogy a pakliból kártyákat pusztítsanak el, amivel a paklid hatékonyabbá tehető, hiszen az erőteljesebb kártyáidat gyakrabban használhatod.



Ha további kérdésetek van a játékmenettel kapcsolatban vagy szabálytiszttázásra van szükségetek, látogassatok el ide:

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

DIRE WOLF DIGITAL

Játéktervező

Paul Dennen

Ügyvezető producer

Scott Martins

Művészeti és grafikai vezetők

Clay Brooks, Brett Nienburg, Nate Storm

Kártyaillusztrátorok

Clay Brooks, Atilla Guzey, Derek Herring, Kenan Jackson,
Brett Nienburg, Raul Ramos, Nate Storm

Gyártásvezető

Evan Lorentz

Játékfejlesztők

Justin Cohen, Paul Dennen

További játékfejlesztők

Corey Burkhardt, Evan Lorentz, Sam Pardee,
Luis Scott-Vargas, Kevin Spak, Yuri Tolpin

GALE FORCE 9

Producer és márkamenedzser

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

Társproducer

John-Paul Brisigotti

Köszönet illet mindenkit, aki részt vett a játék megalkotásában:

Brian Herbert, Kevin J. Anderson, Byron Merritt,
valamint a Herbert Properties,
LLC partnereink a Legendary Entertainmentnél.

A Dire Wolf Digital csapat minden tagja,
továbbá a barátaik és családtagjaik,
akik a *DŰNE: IMPÉRIUM* tesztelésében voltak a segítségünkre.

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu



www.direwolfdigital.com

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

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



reflexshop



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

Published by: Dire Wolf Digital

© 2021 Dire Wolf Digital, Inc. All rights reserved.

DUNE: IMPERIUM is published under license from Gale Force Nine, a Battlefront Group company.

DUNE © 2021 Legendary. All rights reserved.

ÚTMUTATÓ AZ IKONOKHOZ ÉS EGYÉB KIFEJEZÉSEKHEZ

Befolyás — Akkor használhatsz ilyen hatást, ha a hatás követelményszintjével megegyező vagy nagyobb a befolyásod az adott frakciónál. Az itt látható ábrán a követelmény: legalább 2 befolyás a fremeneknél.



Egygel növekszik a befolyásod az adott frakciónál: Császár, Úrliga, Bene Gesserit, fremenek.



Egygel, kettővel növekszik vagy egygel csökken a befolyásod egy általad választott tetszőleges frakciónál. Amikor kettővel növekszik a befolyásod, nem oszthatod szét a növekedéseket, ugyanannál a frakciónál növekszik a befolyásod kettővel.

Eldobás — Amikor bármilyen hatás arra utasít, hogy kártyát dobj el, akkor az egy kezekben tartott kártyára vonatkozik (tehát intrikakártya nem lehet), kivéve ha a hatás másképpen rendelkezik.



Erőforrások: solaris, fűszer, víz. Amikor erőforráshoz jutsz, a közös készletből kell elvonnod azt, és ide is kell visszahelyezni a költségként kifizetett erőforrásokat. A solaris és a fűszer esetében az ikonban látható értéket kapod meg/kell kifizetned.

Fremen kötelék — Akkor használhatsz ilyen hatást, amikor legalább egy másik fremen kártyád is játékban van. Két fremen kötelékes kártya képes egymást aktiválni a kijátszásuk sorrendjétől függetlenül (lásd „*Játékban van*”).



Győzelmi pont. Amikor győzelmi pontot kapsz, lépj a pontjelölőddel egy mezővel feljebb a pontozósávon! Amikor győzelmi pontot veszítesz, lépj egy mezővel lejjebb a pontjelölőddel!



Húzz egy intrikakártyát az intrikapakliból! Tartsd magad előtt képpel lefelé, amíg nem játszod ki (tehát ezek a kártyák nincsenek a kezekben)! Bármikor megnézheted a saját intrikakártyáidat.



Húzz egy kártyát a húzópakliból! Ha a húzópaklid üres, keverd meg a dobópakliban lévő kártyáidat, képezz belőlük egy új, képpel lefelé fordított húzópaklit, majd folytasd a kártyahúzást!



Irányítás — Amikor egy ütközet után irányítást jelentő jutalmat kapsz (Arrakeen, Carthag vagy a Császári-medence esetében), helyezd az egyik irányításjelölődet az érintett helyszín alatti zászlóra, lecserélve az esetlegesen ott lévő másik irányításjelölőt! Ha az ütközetkártyán olyan helyszín szerepel, ami egyébként is a te irányításod alatt áll, vess be egy katonai egységet a készletedből az ütközetbe!

Játékban van — Az ügynökeid kiküldése során kijátszott kártyáid, valamint a kártyák felfedése során felfedett kártyáid mind „játékban vannak”, amíg a tisztogatás során el nem távolítod, vagy el nem pusztítod azokat.



Kard. Minden kard 1-gyel növeli az összesített erőt az ütközetben.



Katonai egység. Toborozz egy katonai egységet, azaz vedd el a készletedből, és helyezd a játéktáblára a saját helyőrségedbe azt! Ha az ügynök kiküldésével csata helyszínén katonai egységet toborzol, bevetheted azt az ütközetben.



Költség kifizetése. A nyilak bal oldalán vagy felettük költség látható, a kifizetés utáni hatás pedig a nyilak jobb oldalán vagy alattuk szerepel. A költséget körönként legfeljebb egyszer fizetheted ki. Ha nem fizeted ki a költséget, nem használhatod a hatást. A kártyákon lévő ilyen jellegű költségeket sohasem kötelező kifizetni.



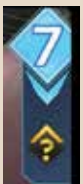
Lopj intrikakártyát! Minden ellenfeled, akinek legalább négy intrikakártyája van, neked kell adja egy véletlenszerűen választott intrikakártyáját.



Meggyőzés (a jelzett mértékben). Meggyőzéshez elsősorban a kártyáid felfedés mezőjéről juthatsz. A meggyőzéseidet impérium- és tartalékkártyák megszerzésére használhatod fel a megszerzendő kártyák jobb felső sarkában látható költség kifizetésével.



Megszerzel egy Térhajlítás kártyát a tartalékból.



Megszerzés. Bizonyos kártyáknak a költség alatt különleges, megszerzéshez tartozó mezője van. Az ebben a mezőben található hatást a kártya megszerzésének pillanatában, egyszer kapod meg, tehát később, amikor kijátszod a kártyát, már nem.



Mentát. Vedd el a Mentátot, és helyezd a vezetődre! Az egyik körökben, amikor ügynököt küldesz ki, ezt a Mentátot saját ügynökként használhatod. A Mentátot kizárólag a játéktábláról, a számára fenntartott helyszínről veheted el, tehát másik játékosról vagy másik helyszínről nem. Ez alól kivétel, amikor a Mentátot egy ütközet jutalmaként kapod meg, olyankor vedd magadhoz bárhol is van, és tartsd magadnál a következő fordulóra saját ügynökként.



Mester. A játéktábla három mester ikonnal megkülönböztetett helyszíne a „4. fázis: *Mesterek*” során 1-1 bónusz fűszerrel gyarapszik, amennyiben nincs ott ügynök. Amikor egy ügynököt az egyik ilyen helyszínre küldöd, az összes ott lévő bónusz fűszert is megkapod.



Pecsétgyűrű. Amikor ügynököt küldesz ki a körökben, és a Pecsétgyűrű kártyádat játszod ki, használd a vezetőd pecsétgyűrűs képességét! Ezt külön ikon jelzi.



Pusztítsd el egy kézben, dobópakliban vagy játékban lévő kártyádat! Helyezd azt vissza a játék dobozába, a játék további részében már nem használhatod. Ha tartalékkártyát pusztítasz el, az visszakerül a tartalékba a saját paklijába. A kártya elpusztítása alapvetően nem kötelező, azonban ha költségként szerepel vagy egy kártya arra utasít, hogy el kell pusztítanod azt (önmagát), akkor kötelező megtenned.

Szövetség — Ezt a hatást kizárólag akkor használhatod, ha az adott frakció szövetségjelölője nálad van. Az itt látható ábrán az Úrliga szövetsége látható.



Ügynök. A Kardmester helyszínről megszerezheted azt a harmadik ügynököt, amelyiket az előkészületek során a játéktábla mellé helyeztél. A játék további részében (már abban a fordulóban is, amikor megszerzed) ő is a rendelkezésedre áll.

Visszahívás — Amikor visszahívod valamelyik ügynököt, helyezd őt vissza a vezetődre! Az aktuális forduló során az egyik körökben ismét kiküldheted ezt az ügynököt, amikor ügynök kiküldését hajtasz végre.

Visszavonulás — Amikor egy katonai egységeddel visszavonulsz, akkor helyezd vissza azt az ütközetből a helyőrségedbe!