

DŰNE

IMPÉRIUM

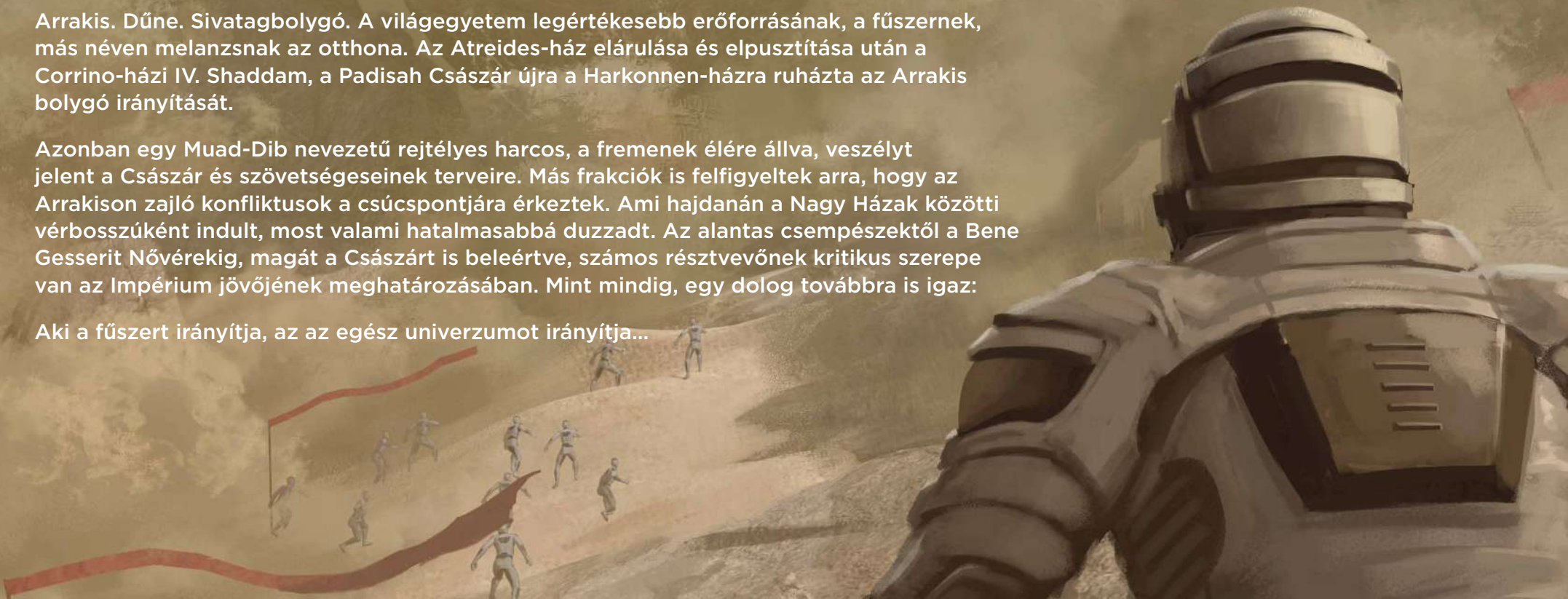
FELKEELÉS

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

Arrakis. Dúne. Sivatagbolygó. A világegyetem legértékesebb erőforrásának, a fűszernek, más néven melanzsnak az otthona. Az Atreides-ház elárulása és elpusztítása után a Corrino-házi IV. Shaddam, a Padisah Császár újra a Harkonnen-házra ruházta az Arrakis bolygó irányítását.

Azonban egy Muad-Dib nevezetű rejtélyes harcos, a fremenek élére állva, veszélyt jelent a Császár és szövetségeseinek terveire. Más frakciók is felfigyeltek arra, hogy az Arrakison zajló konfliktusok a csúcspontjára érkeztek. Ami hajdanán a Nagy Házak közötti vérbosszúként indult, most valami hatalmasabbá duzzadt. Az alantas csempészekről a Bene Gesserit Nővérekig, magát a Császárt is beleértve, számos résztvevőnek kritikus szerepe van az Impérium jövőjének meghatározásában. Mint mindig, egy dolog továbbra is igaz:

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



AZ IMPÉRIUMON ÁT

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

Megjegyzés: A játék egyes Nagy Házakból több vezetőt is tartalmaz. Ha hiteles történelmi élményre vágytok, akkor ne használjatok ugyanabból a Házból több 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 vagyoned gyarapodni fog, továbbá a katonai elitje, a sardaukarok is a segítségedre lesznek.



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



A Kereskedő Házak Általános Fejlesztő Társasága (azaz a **KHAFT**) egy Impériumon átívelő, hatalmas kereskedelmi szervezet. Kereskedelmi szerződéseik teljesítése solarishoz, az Impérium fő pénzmeméhez juttat, a nekik eladott fűszer pedig még nagyobb hasznot hoz, valamint erősíti a fontos politikai paktumokat.



Az **Ulliga** rendelkezik a térhajlításos utazás monopóliumával. A hatalmas csillagbárkák segítségével kritikus ellátmányokat és nagy mennyiségű katonai egységet szállíthatatsz, már ha ki tudod fizetni fűszerben az általuk kiszabott, magas árat.



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



A Dűne zord tája a **fremeneket** vad harcosokká formálta. Megpróbálhatasz barátságot kötni velük, hogy sivatagi erőhöz juss, valamint elsajátítsd a homokférgen lovaglás hihetetlen képességét.



A Dűne **lakott területei** fontos helyszínek, ezek többségén tudod összehívni az egységeidet, és így katonai hadműveleteket tudsz indítani. A helyszínek némelyikét (a Császári-medencét beleértve) a Pajzsfal néven ismert gigászi kőzetgerinc védelmezi a homokférgektől.



A Dűne **siytagaiban** arathatod az Impérium legértékesebb anyagát, a fűszert vagy más néven melanzsot. A sivatag egyben a hatalmas homokférgék otthona. Amikor ők közelednek, a fűszeraratóknak el kell menekülniük, de aki mesteri szinten elsajátítja a fremenek módszereit és a mesterhorgok használatát, akár más terveket is szöhet...

JÁTÉKELEMEEK



kétoldalas játéktábla



20 vízjelölő



solarisjelölők

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



fűszerjelölők

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



homokférgék

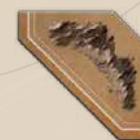
4 műanyag, 4 fa
(használatok az egyik vagy mindkét fajtát, ízlés szerint)



kezdőjátékos-jelölő



4 szövetségjelölő



Pajzsfal



4 mesterhorog



18 tartalékkártya

8 Az út előkészítése
10 A fűszernek áramolnia kell



9 vezető

a hátoldalukon játékossegédlettel
(közülük 1 kizárólag a KHAFT modul esetén használatos)



44 intrikakártya

(közülük 4 kizárólag a KHAFT modul esetén használatos)



Feyd-jelölő

Feyd-Rautha, Harkonnen vezetővel használatos



táblahelyszín-útmutató



69 impériumkártya

(közülük 4 kizárólag a KHAFT modul esetén használatos)



16 ütközetkártya

3 I-es ütközet
9 II-es ütközet
4 III-as ütközet



5 célkártya

A KHAFT modul használatához lásd a 16. oldalon a további játékelemeket és szabályokat.

AZ EGYES JÁTÉKOSOK JÁTÉKELEMEI

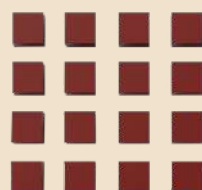


10 kártyás kezdőpakli

Tartalma:

- Meggyőző érv (2)
- Tör (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 kém



3 irányításjelölő



3 ügynök



csatajelölő

Az itt felsorolt játékelemek különböző színekben állnak a rendelkezésükre, itt csak a piros játékoshoz tartozók láthatók.



Már ismered a DŰNE: IMPÉRIUMOT? Keresd ezt a szimbólumot. Ez jelzi a különbségeket a FELKELES szabályaiban.

Egy- vagy kétszemélyes játék esetén a további játékelemeket és szabályokat lásd a Riválisok szabályaírásban.



Hatfős játék esetén a további játékelemeket és szabályokat lásd a Hatfős szabályaírásban.

ELŐKÉSZÜLETEK

Ha videóból szívesebben tanulsz játékszabályt, látogass el ide!
youtube.com/reflexshop



A Helyezzétek a játéktáblát a játéktér közepére (az itt látható oldallal felfelé), majd rakjátok fel rá a következő játékelemeket:

A¹ Helyezzétek a pajzsfaljelölőt a Fűszerfinomító helyszín alatt kijelölt területre.



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



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 kilenc II-es ütközetkártyát, majd válasszatok közülük **ötöt** véletlenszerűen, és helyezzétek azokat képpel lefelé a játéktáblára, a III-as ütközetkártyákra.

Keverjétek meg a három I-es ütközetkártyát, majd válasszatok közülük **egyet** véletlenszerűen, és helyezzétek azt képpel lefelé a játéktáblára, a II-es ütközetkártyákra.

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. A megmaradt ütközetkártyákat a megtekintésük nélkül helyezzétek vissza a játék dobozába.

C Készítsétek elő az alábbi kártyákat a játéktábla mellé. (Ha nem használjátok a 16. oldalon részletezett KHAFT modult, a szimbólumos kártyákat ne használjátok.)

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 két pakliba rendezve az impériumsor mellé képpel felfelé: *Az út előkészítése* és *A fűszernek áramolnia kell.*

D Válasszatok magatoknak egy-egy vezetőt, és helyezzétek azt magatok elé. (A vezetőt céltartan vagy véletlenszerűen is kiválaszthatjátok.)
IV. Shaddam Corrínót csak a KHAFT modul használatakor választhatjátok.

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 játszmátok** során mindnyájan egyetlen ikonnal rendelkező vezetőt válasszatok.

C²



C¹



A²



A²



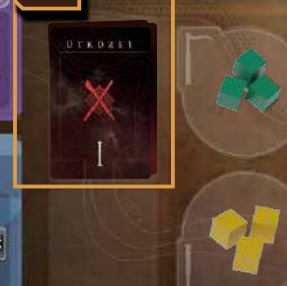
A²



A²



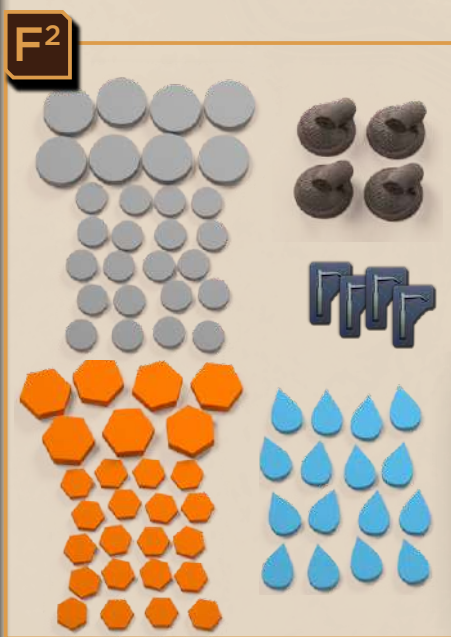
B



G³

E Vegyetek magatokhoz egy-egy 10 kártyás kezdőpaklit, keverjétek meg azt, majd helyezétek magatok elé húzópakliként képpel lefelé a vezetőtök bal oldalára a készletetekbe.

Az egy-, két-, illetve hatfős játékokhoz további előkészületekre van szükség. A részleteket a külön szabályleírásokban találjátok, ezek a Riválisok vagy Hatfős szabályok.



F¹ Vegyetek magatokhoz 1-1 vizet, és helyezétek azt a saját készletetekbe.

F² Helyezétek a solarisokat, a fűszereket, a többi vizet és a választott homokférgereket (műanyag, fa vagy mindkettő) a játéktábla mellé egy közös készletbe. Ezekből a jelölőkből elméletileg korlátlan mennyiség áll a rendelkezésetekre, így ha valami elfogyna és további jelölőkre lenne szükség, használjatok erre alkalmas helyettesítést. A 4 mesterhorg-jelölőt is helyezétek a készletbe.

G Válasszatok egy-egy játékoszint, és vegyetek magatokhoz az összes saját színű játékelemeteket.

G¹ Helyezétek két saját ügynökötöket a vezetőtökre. 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 a 0-s értékről indul.

G³ Helyezétek a csatajelölőket (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. Helyezétek ezek közül hármat a játéktáblára, a hozzátok legközelebb eső, kör alakú helyőrségbe.

G⁶ Helyezétek a megmaradt játékelemeiteket a saját készletetekbe úgy, hogy azok mindenki számára jól láthatók legyenek.



Mindnyájan hasonló játékelemeket tartalmazó, saját készlettel rendelkeztek.

H Keverjétek meg a célkártyákat. (Bizonyos kártyák a játékoszám alapján „1-3J” vagy „4/6J” jelölést tartalmaznak. Helyezétek vissza a játék dobozába azokat, amelyekre a játékoszám alapján nincs szükségetek.)

Mindnyájan húzzatok egy-egy véletlenszerűen választott célkártyát, majd helyezétek azt képpel felfelé a saját készletetekbe. Akinek a célkártyáján látható a kezdőjátékos-jelölő, vegye azt magához, ő lesz a kezdőjátékos.



Az A lépésnél nincs Mentát, helyette a pajzsfajjelölőt kell a játéktáblára helyezni. A C³ lépésben nincsenek *Térhajlítás* kártyák. Az F² lépés során a homokférgereket és a mesterhorgokat a közös készletbe kell helyezni. A G lépés során minden játékos vegye magához a kémeket is a többi saját játékelemmel együtt.

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE ÉS A FŐBB FOGALMAK

A JÁTÉK CÉLJA

A célod, hogy Landsraad egyik Nagy Házának vezetőjeként (vagy a galaktikus szintér egy másik meghatározó figurájaként) harcban legyőzd a riválisaidat, erős politikai befolyást szerezz és szövetséget köss a négy nagy frakcióval. Sikerességed 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 ütökzetpakli kiürült), akkor a játék véget ér, és a legtöbb győzelmi ponttal bíró játékos a játék győztese.

VEZETŐK

Minden vezetőknek két különböző egyedi képessége van.

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

A vezetőkártya 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, hogy hogyan aknázd 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 húzópaklidból, 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 a kezedbe) az újonnan megszerzett kártyák.

Arra is lehetőség van, hogy **elpusztíts** kártyákat, ezek kikerülnek a paklidból, a játék további részében már nem használhatók. Ennek a lehetőségnek stratégiai jelentősége van, ugyanis azzal, hogy a gyengébb kártyákat eltávolítod a paklidból, 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: IMPÉRIUM – FELKELÉSBEN* 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 *FELKELÉSBEN* nincs Mentát ügynök.

FRAKCIÓK

A *DŰNE: IMPÉRIUM – FELKELÉSBEN* 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 helyszínekről juthatsz, mint például a Titkok, Sardaukarok, Díszterem. Emellett pedig azokkal a kártyákkal is intrikakártyákhoz juthatsz, amelyeken intrikakártya ikon látható. Az intrikakártyák nem számítanak kézben tartott kártyának, tartsd ezeket a paklítottól külön képpel lefelé. Bármikor megnézheted az intrikakártyáidat. Csak akkor fordíts 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.



Háromfajta intrikakártya van: terv, csata és végjáték.

- A terv típusú intrikakártyákat bármikor kijátszhatod, 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 – FELKELÉS számos fordulón át tart, és minden forduló öt fázisból áll, ebben a sorrendben:



1. A forduló kezdete



2. A játékosok körei
ügynök kiküldése
kártyák felfedése



3. Csata



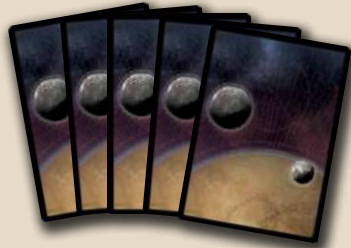
4. Mesterek



5. Visszahívás

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 fordulóokban 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 irányban 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 öt oldalon olvashatók. Általánosságban, amikor sorra kerülsz, és még van ügynököd a készletedben, akkor ügynököt küldhetsz ki a körödben, majd miután elfogytak az ügynökeid, kártyákat fedsz fel. (Vedd figyelembe, hogy az ügynökök kiküldése nem kötelező, így úgy is felfedhetsz kártyákat, hogy még rendelkezel lehelyezhető ügynökkel.)

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

Bármelyik **terv típusú intrikakártyádat** bármikor kijátszhatod ebben a fázisban a saját ügynököd 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 kártyáról 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 Ügynökikon

D Ügynökmező

E Felfedésmező

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. (A kémek más lehetőséget kínálnak erre, ennek részletei a 11. oldalon olvashatók.)



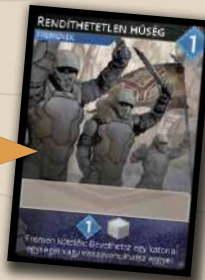
Egyetlen kártyával nem küldhetsz ki több ügynököt, így a kijátszott kártyáról **egyetlen** ügynök ikont kell kiválasztanod.

Olyan helyszínre nem küldhetsz ügynököt, ahol már van másik ügynök. (A kémek lehetővé tehetik ezt, ennek részletei a 11. oldalon olvashatók.)

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.



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.

Ez itt két fremen helyszín a játéktábláról. Ahhoz, hogy a felső helyszínre, a Sivatagi taktikára ügynököt küldj, 1 vizet kell fizetned.

Az alsó helyszínnek, a Frembatyunak nincs további költsége.



Befolyáskövetelmények

Ahhoz, hogy a játéktábla bizonyos helyszíneire ügynököt küldj, az adott frakciónál megfelelő befolyással kell rendelkezned.

- **A Császári kiváltsághoz** legalább 2 befolyással kell rendelkezned a Császárnál.
- **A Szállításhoz** legalább 2 befolyással kell rendelkezned az Ürligánál.
- **A Tabr sziecshoz** legalább 2 befolyással kell rendelkezned a fremeneknél.



Nyolc különböző ügynök ikon van, ezek a következők:

- Császár
- Ürliga
- Bene Gesserit
- fremenek
- Landsraad
- város
- fűszerkereskedelem
- kém



Ezen a *Császári kém* kártyán két ügynök ikon szerepel. A Császár ikon lehetővé teszi, hogy egy ügynököt a két Császár helyszín egyikére helyezd, a kém ikonnal pedig a játéktábla bármelyik helyszínére küldheted az ügynököt, amelyik összeköttetésben áll egy olyan megfigyelőállással, ahol kém van.

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 az Ökológiai vizsgálóállomás kártyát, eldöntheted, hogy 2 víz kifizetésével húzol-e két kártyát, azonban nem húzhatsz négy kártyát 4 víz kifizetésével.



További helyszíneknél szükség van legalább 2 befolyásra az adott frakciónál, továbbá egy új ikon, a kém is megjelenik.




A JÁTÉKOSOK KÖRE – ÜGYNÖKÖK KIKÜLDÉSE (FOLYTATÁS)

Haderő és ütközetek

Minden forduló elején meg kell fordítani az aktuális ütközetkártyát, aminek a jutalmáért harcra szállhattok. Ezeknek a jutalmaknak a megszerzéséért haderőt kell bevetnetek. Kétfajta haderő van: a katonai egységek és a homokférgek.

Az IX FELEMELKEDÉSE kiegészítőben egy csatahajónak nevezett haderő is megjelenik.


 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 haderőddel nem juthatsz jutalomhoz. A haderődet akkor vetheted be egy ütközetnél, amikor egy ügynököt egy csatahelyszínre küldöd. A játéktáblán a csatahelyszínek sivatagi illusztrációval és keresztezett kardokkal vannak jelölve. Ezek többsége magán a Dűne bolygón található, három pedig a frakciónál jelenik meg: egy az Ūrligánál (Csillagbárka) és kettő a fremeneknél (Sivatagi taktika és Frembatyu).




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 haderőd **egy részét vagy akár mindet** azonnal bevetheted, továbbá **legfeljebb kettő** helyőrségeden lévő haderődet is. Azokat a katonai egységeidet, amiket a körödben toboroztál, de nem vetetted be az ütközetben, helyezd a megszokott módon a helyőrségedbe. (Az ütközet területe negyedekre van felosztva. Tartsd a bevetett haderődet a helyőrségedhez legközelebb eső negyedben.)



 Amikor a játéktábla egyik helyszínén vagy egy kártyán homokféreg ikon látható, azonnal magadhoz hívsz és bevetsz egy homokférget az ütközetben. Homokférget sohasem helyezhetsz a helyőrségedbe. Két korlátozást kell figyelembe venni a homokféreg magadhoz hívásakor:

 Először is, a homokféreg ikon használatának feltétele, hogy rendelkezz egy mesterhorog-jelölővel a készletedben (ehhez Tabr sziecsben juthatsz hozzá).

 Másodszor pedig, olyan ütközetbe nem hívhatsz homokférget, amit Pajzsfal véd. (Lásd a Kritikus helyszínek és a Pajzsfal bekezdést a következő hasábon.)



Kritikus helyszínek és a Pajzsfal



Bizonyos ütközetkártyák (részletekért lásd a „3. fázis: Csata” részt) a Dűne három helyszínének egyikéért zajló küzdelmet jelképeznek (ahogyan az a kártyán olvasható), ezek: Arrakeen, Fűszerfinomító és Császári-medence. Ezeknek a kártyáknak a megnyerésével a jutalom mellett a helyszín irányítását is megszerzed: 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 a Fűszerfinomító 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.

Ezt a három fontos helyszínt Pajzsfal védi a viharoktól és a homokférgektől, ahogyan ezt a játék előkészítésekor idehelyezett jelölő is mutatja. Amíg ez a jelölő a helyén marad, senki sem hívhat homokférget olyan ütközetbe, ami a védett helyszínek egyikében zajlik. Ugyanakkor lehetőség van arra, hogy a Pajzsfalba lyukat robbants.




Amikor a pajzsfal-detonáció ikon megjelenik egy kártyán vagy a játéktábla egyik helyszínén, **eltávolíthatod** a pajzsfaljelölőt a játéktábláról, és helyezd azt vissza a játék dobozába. Onnantól, hogy valaki eltávolítja a Pajzsfalat, **minden** ütközetbe hívható homokféreg.




A homokférgek új haderőtípus, ennek részletei a bal hasáb utolsó három bekezdésében olvashatók. A Pajzsfal védelmet biztosít a homokférgek ellen, ennek részletei az utolsó két bekezdésben olvashatók.

Képek

A játéktáblát **megfigyelőállások** hálózzák be, amelyekre kémekeket lehet helyezni. Minden megfigyelőállás egy vagy több helyszínnel áll összeköttetésben.

 Amikor egy kártyán vagy a játéktábla egyik helyszínén kém ikon jelenik meg, a készletedből egy kémet helyezhetsz a játéktáblára, egy még nem foglalt megfigyelőállásra. Ha egy ilyen lehetőségnél a készletedben egy kém sincs, először mindenféle hatás nélkül visszahívhatod az egyik kémedet.

Bizonyos hatások lehetővé teszik, hogy kémet helyezs le (mint *Lady Margot Fenring* vezető képessége, ahogyan jobb oldalon látszik), de feltételként konkrét ügynökikont határoz meg, aminek megfigyelőálláshoz kell csatlakoznia, különben a kém nem helyezhető le.


 Amikor egy kártyán kém visszahívása ikon jelenik meg, az egyik kémedet visszahívhatod egy megfigyelőállásról a saját készletedbe. (Ez általában egy erőteljesebb hatás költségéként jelenik meg.)

Kémet vissza lehet hívni (egy kártya használata nélkül) az alábbi két hatás egyikéért:

Beszivárgás: Ha a játéktáblára egy olyan helyszínre szeretnél ügynököt küldeni, amit más játékos foglal el, visszahívhatod a kémedet egy összeköttetésben álló megfigyelőállásról, hogy figyelmen kívül hagyd a másik játékos ügynökét, és a saját ügynököt ugyanarra a helyszínre küldd.

Hírszerzés: Minden alkalommal, amikor ügynököt küldesz a játéktáblára egy helyszínre, egy összeköttetésben álló megfigyelőállásról visszaveheted egy kémedet, hogy húzz egy kártyát. Ezt azonnal el kell döntened miután lehelyezted az ügynököt (még mielőtt bármilyen hatást érvényesítenél a helyszínről vagy a kijátszott kártyáról).

Nem hívhatod vissza ugyanazt a kémet, hogy beszivárgást és hírszerzést is érvényesíts. (Ugyanakkor bizonyos helyszíneken, mint pl. a Kutatóállomás, visszahívhatsz egy kémet, hogy beszivárgást, egy másikat pedig, hogy hírszerzést érvényesíts.)

 A kém ügynökikon lehetővé teszi, hogy ügynököt küldj a játéktábla egy tetszőleges helyszínére, ami összeköttetésben áll egy olyan megfigyelőállással, ahol van kémed. Ilyenkor emiatt nem hívod vissza az adott kémedet.



József kijátssza a Dűne, a sivatagbolygó kártyát, hogy ügynököt küldjön a Császári-medencébe. Begyűjti az ott lévő fűszereket. A kártya nem tesz lehetővé további hatásokat.



A Császári-medence egy csatahelyszín. József nem toborzott katonai egységeket sem a kijátszott kártyával, sem helyszínnel, ahova az ügynökét küldte. Ugyanakkor három katonai egysége van a helyőrségében. Úgy dönt, hogy mindent belead, így a helyőrségből a lehetséges maximális két katonai egységet beveti az ütközetben.



Abigél a Lázdó ellátmányozót kijátszva ügynököt küld Arrakeenba. Van ott egy kém, és úgy dönt, hogy hírszerzésért cserébe visszahívja őt, így húz egy kártyát. Mivel Józsefnek van itt irányításjelölője még egy korábbi fordulóról, ő kap 1 solarist a készletből.

A játéktábla helyszínéről Abigél toboroz egy katonai egységet és húz egy újabb kártyát. A Lázdó ellátmányozóval további két katonai egységet toboroz, ugyanis kémét hívott vissza ebben a körben.

Abigél megtarthatja a három újonnan toborzott katonai egységét a helyőrségében. Ugyanakkor Arrakeen csatahelyszín, és úgy érzi, hogy van esélye legyőzni Józsefet, így azt a három katonai egységet beveti az ütközetben, továbbá még egyet a helyőrségből. (Ha lenne még egy második katonai egysége is ott, azt is bevethetné.)

Norbert úgy dönt, a körét arra használja, hogy katonai egységeket készít elő egy későbbi csatához. A Tört kijátszva ügynököt küld a Támogatók gyűjtése helyszínre. Úgy dönt, hogy a 2 solaris költségű mezőköltséget kifizeti, így egy vizet és két katonai egységet szerez. Mivel ez nem csatahelyszín, nem vethet be katonai egységeket az ütközetben, így azokat a helyőrségébe helyezi.



A képek új elemek a játékban, aminek a részletei ezen az oldalon olvashatók.

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

A kártyák felfedése után, de még a tisztogatás előtt állapítsd meg az összerődet ennek a fordulónak a csatájához.

Az ütközetben részt vevő minden haderőd növeli az összerődet. (A helyőrségedben, illetve a készletedben lévő haderőd semmivel sem járul ehhez.) Mindegyik katonai egységed 2-2 erővel bír, a homokférgék pedig 3-3 erőt biztosítanak.



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

Ahhoz, hogy egyáltalán figyelembe vehető erővel rendelkezess, legalább egy haderődnek részt kell vennie az ütközetben. Ha az ütközetből az utolsó haderődöt is el kellene távolítani, az erőd 0-ra csökken.

Miután összesíted az erődöt, fennhangon jelentsd be az értékét az ellenfeleidnek, majd mozgasd a csatajelölődöt a csatasáv megfelelő értékű mezőjére. Ha az erőd értéke meghaladja a 20-at, fordítsd meg a csatajelölődöt a +20 oldalára, és ezt figyelembe véve helyezd a jelölődöt 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 út előkészítése* és *A fűszernek áramolnia kell* tartalékkártyákat is választhatod.

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 használsz fel abban a körben, amikor a kártyák felfedése akciót hajtod végre.

Amikor megszerzel egy kártyát, helyezd azt a vezetődtől jobbra lévő dobópakliba, 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 pótolad az előzőleg elvettét, feltéve, hogy elegendő meggyőzéssel rendelkezel.

Amikor József sorra kerül, kártyákat fed fel. A kezében három kártya maradt: Az út előkészítése, Lázadó ellátmányozó és Támadó flotta.

A Lázadó ellátmányozónak végrehajtandó hatása van. József elvesz 1 fűszert a készletből. A kártyái ezen kívül meggyőzéseket és kardokat biztosítanak.

József kártyái összesen 3 meggyőzést tartalmaznak. Ezek közül 2-ért megszerzi a Sivatai túlélést az impériumsorból, a dobópaklijába helyezve azt. Ezt követően új kártyát fed fel az impériumpakliból az imént elvett kártya üres helyére. Bár Józsefnek maradt még 1 meggyőzése, de nincs olyan kártya, amit ennyiért megszerezhetne.

Józsefnek két katonai egysége van az ütközetben, ezek összesen 4 erős biztosítanak. A felfedett kártyái pedig még 4-gyel növelik az erejét: 1 kard a Lázadó ellátmányozó által, 3 pedig Támadó flotta miatt. A csatajelölőjét a csatasáv 8-as mezőjére helyezi.



József úgy dönt, hogy kijátszik egy intrikakártyát, a Nem várt szövetségeket. József elkölt 2 vizet, hogy eltávolítsa a pajzsfaljelölőt a játékból és egy homokférget hívjon, amit a készletből közvetlenül az ütközetbe helyez. Mivel a haderejéhez egy homokféreg is csatlakozott, József a csatajelölőjét a 8-as mezőről a 11-esre helyezi, majd eldobja a kijátszott intrikakártyát.

Végezetül József összegyűjti az előtte lévő kártyákat és a dobópakliba helyezi azokat.

A fázis folytatódik. Abigél és Norbert is előbb-utóbb kártyákat fednek fel a körükben. József már nem kerül sorra a csata fázisig.



Az erő megállapítása már nem konkrét lépés „a felfedett kártyák hatásainak végrehajtása” és a „tisztogatás” között. Aktualizáld az erődöt bármikor a felfedett hatások végrehajtása során, továbbá frissítsd, amikor arra szükség van. Ezzel az olyan kártyák, mint az új vezér, *Gurney Halleck* esetében, lehetőség van a kártyák felfedésekor a képességgel az erőre hivatkozni.

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 kezdőjátékos-jelölő birtokosával kezdve az óramutató járásával megegyező irányban haladva, amikor sorra kerülsz, és legalább egy katonai egységed van az ütközetben, bármennyi csata típusú intrikakártyát kijátszhatsz, 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, **közvetlenül egymás után** passzol, végre kell hajtani a csatát.

Ha egy kártya megváltoztatja az ütközetben részt vevő 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.



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 (vagy 6) fős játék esetén kerül sor, ezt a harmadik legnagyobb erővel rendelkező játékos kapja meg. (Három vagy kevesebb játékos esetén a harmadik jutalom kizárólag akkor kerül kiosztásra, ha a

második helyen döntetlen alakul ki, lásd jobb oldalt). Végezetül a nyertes magához veszi az ütközetkártyát és a készletébe helyezi képpel felfelé, majd ellenőrzi a csataikon egyezőséget (lásd a csataikonokat lejjebb).

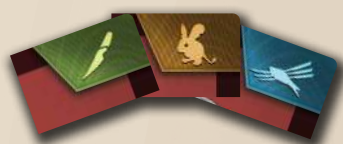
Ha 0 az erőd, nem kaphatsz jutalmat.

A szabálykönyv hátulján láthatók az ütközetkártyák ikonmagyarázatai.

Miután minden jutalmat kiosztottatok, vegyétek vissza mindnyájan az ütközetben részt vevő katonai egységeitek a saját készletetekbe (**nem a helyőrségeitekbe**). Minden csatajelölőt állítsatok vissza 0 értékre a csatasávon. A csatában részt vevő homokférgetekeket helyezétek az ütközetből vissza a közös készletbe.

Csataikonok

Háromfajta csataikon van: kriszkés, ugróegér és ornitopter. Amikor megnyersz egy ütközetet és a készletedbe helyezed az ütközetkártyát, ellenőrizd le, hogy van-e már egy másik ugyanolyan csataikkonnal rendelkező, képpel felfelé lévő ütközet- vagy célkártyád a készletedben. Ha igen, fordítsd meg a megegyező csataikonú kártyapárt képpel lefelé, és kapsz 1 győzelmi pontot.



Döntetlenek

Amennyiben az első helyet illetően alakul ki döntetlen:

- A döntetlenben érintett játékosok a második helyezéért járó jutalmat kapják meg. Senki sem nyeri meg az ütközetet, így az ütközetkártyát sem helyezheti senki a készletébe.
- Három vagy annál kevesebb játékos esetén további jutalom nem kerül kiosztásra az ütközetben. Négy (vagy hat) játék esetén, ha három vagy több játékos között alakul ki döntetlen az első helyet illetően, nem kerül kiosztásra további jutalom, ugyanakkor ha pontosan két játékos között alakul ki döntetlen az első helyen, a többi játékos továbbra is versenyben van egymással a harmadik hely jutalmáért.

Amennyiben a második helyet illetően alakul ki döntetlen bármennyi játékos között, az érintett játékosok a harmadik helyezéért járó jutalmat kapják meg. Az ütközet győztese megkapja a jutalmakat (és a készletébe helyezi az ütközetkártyát), de további jutalmak nem kerülnek kiosztásra.

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

A homokféreg jutalomduplázása

Amikor jutalmat kapsz, és volt legalább egy homokférged az ütközetben, **kétszereszd meg a megszerzett jutalmadat**. A legtöbb jutalom duplázható (de egy helyszín irányításának átvétele nem, ahogyan a megnyert csataikonok és ütközetkártyák sem). Amikor a jutalom lehetővé teszi, hogy adott költséget kifizetve kapj valamit, kifizetheted azt a költséget másodszer is, hogy a jutalmat is megkapd még egyszer.

Ha ezt a jutalmat nyered meg egy vagy több homokférgelgel, 2-vel növekszik a befolyásod (ugyanannál a frakciónál vagy két különböző frakciónál), továbbá 3 fűszer elköltésével kaphatsz 1 győzelmi pontot, vagy 6 fűszerrel 2-t.



A csataikonok és a homokféreg jutalomduplázása új stratégiai megfontolásokkal gazdagítják a csatákat. Az egyéb jutalmak érvényesítése után az ütközet győztese a saját készletébe helyezi az ütközetkártyát és leellenőrzi a csataikon egyezőségeket. A homokféreg a csata végrehajtása után visszakerülnek a közös készletbe.

A csatafázis kezdetekor Józsefnek 11-es, Abigélnek pedig 9-es az ereje. Józsefnél van a kezdőjátékos-jelölő, de mivel már így is vezet az ütközetben, passzol és nem játszik ki csata intrikakártyát.

Abigél következik, és a Vészforgatókönyv intrikakártyát játssza ki. Ez további 3 erőt biztosít a számára, így a csatajelölőjét a 12-es mezőre helyezi.

Norbert következik a játékosrendben, de mivel nincs hadereje az ütközetben, 0 az ereje, így nem vesz részt ebben a fázisban.

Újra József következik. Bár a fázisban korábban passzolt, most újra eldöntheti, hogy kijátszik-e intrikakártyát. Az intrikakártyáit végignézve megállapítja, hogy egyik sem csata típusú, így újra passzol.

Abigél örül a győzelmének, így passzol.



12-es erővel Abigél nyeri meg az ütközetet. A Császári-medence biztosítása ütközetkártya felső jutalma 2 fűszert és 1 katonai egységet biztosít a számára (a készletéből a helyőrségébe toborozva), továbbá megszerzi a Császári-medence irányítását. Az egyik irányításjelölőjét a játéktáblára helyezi Császári-medence helyszín alatti zászlóra.

József a második helyezését járó jutalmat szerzi meg, azt azonban kétszeresen, ugyanis volt egy homokférge az ütközetben (amire csak azt követően volt lehetőség, hogy elpusztította korábban a Pajzsfalat abban a körében, amikor kártyákat fedett fel). 4 vizet és 2 katonai egységet kap (a készletéből a helyőrségébe toborozva).

Norbert semmit sem kap ebből az ütközetből. Egyrészt 0 az ereje, másrészt 3 fős játék esetén egyébként sem elérhető a harmadik helyezését járó jutalom.

Győztesként Abigél a készletébe helyezi az ütközetkártyát. Ha lenne még egy képpel felfelé lévő kártyája ugróegér szimbólummal, képpel lefelé fordítaná mindkét kártyát és kapna 1 győzelmi pontot. Azonban nincs neki másik ilyen kártyája, így innentől különösen figyel majd, és arra törekszik, hogy ugróegér szimbólumos ütközetkártyát nyerjen meg.

Végezetül minden katonai egység visszakerül az ütközet területéről a tulajdonosok saját készletébe. József homokférge a közös készletbe kerül vissza.



4. FÁZIS: MESTEREK

Ebben a fázisban fűszer halmozódik fel a játéktábla bizonyos helyszínein. Ellenőrizzék le a játéktábla mester ikonos helyszíneit: a Mély Sivatagot, a Hagga-medencét és a Császári-medencét. (Hatfős játék esetén egy további helyszín van: a Habbanija-gerinc.) Ha ezek közül valamelyik helyszínen nincs ügynök, akkor helyezzetek 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.

József a forduló korábbi szakaszában ügynököt helyezett a Császári-medencébe. A Mély Sivatagban és a Hagga-medencében azonban nincs ügynök, így mindkét helyszínre 1-1 bónusz fűszer kerül. A Mély sivatagban 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:

- 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 az ügynökök visszakerülnek a kiindulóhelyükre, a kezdőjátékos-jelölő eggyel balra, Abigélhez kerül. Új forduló kezdődik az 1. fázissal.

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.

KHAFT MODUL

A *DŰNE: IMPÉRIUM – FELKELÉS* egy KHAFT modul nevű minikiegészítőt is tartalmaz. Azt javasoljuk, hogy legalább egyszer játsszatok e nélkül, hogy kicsit beletanuljatok a játékba. Amikor már tapasztaltabbnak érzitek magatokat, további stratégiai mélységeikért próbáljátok ki a KHAFT modult.

ELŐKÉSZÜLETEK

További vagy módosított lépések az előkészületek során:

A³ Keverjétek meg a 20 szerződést képpel lefelé, majd fordítsatok meg közülük 2-t képpel felfelé, és helyezétek azokat a játéktáblára a számokra kijelölt mezőkre a Landsraad Nagyitanács alá. A maradék 18 szerződést helyezétek képpel lefelé a közös készletbe.



C¹ Keverjétek bele a négy további intrikakártyát az intrikapakliba.

C² Keverjétek bele a négy további impériumkártyát az impériumpakliba.

D Egy játékos *IV. Shaddam Corrino*t választhatja vezetőjeként (de ez nem kötelező).

JÁTÉKELEMEK



4 impériumkártya,
4 intrikakártya és
IV. Shaddam Corrino

A KHAFT modul kártyáin
ez a szimbólum látható.



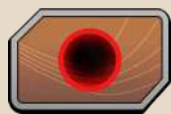
20 szerződésjelölő

Kizárólag
AZ IX FELEMELKEDÉSE
kiegészítővel használatos,



10 szerződésjelölő
eltérő hátlappal

SZERZŐDÉSEK ELVÉTELE



Amikor a KHAFT modul **nélkül** játszatok, a szerződésikon mindössze annyit jelent, hogy kapsz 2 solarist, ahogyan ez a játéktáblán is látható. Amikor azonban a KHAFT modult **használjátok**, az ikon azt jelenti, hogy vedd el a játéktábláról a két képpel felfelé lévő szerződés egyikét, és helyezd azt a saját készletedbe. Amikor szerződést veszel el, fordíts képpel felfelé a helyére egy új szerződést a közös készletből. (Amennyiben már az összes szerződést elvettétek, az ikon ismét 2 solaris megszerzését jelenti.)

SZERZŐDÉS TELJESÍTÉSE

A szerződés tulajdonképpen a KHAFT-társaság számára tett szolgáltatás teljesítésének ígéretet jelképezi. Amikor teljesítetted ezt az ígéretet, akkor kapod meg ezért a „fizetséget”.

- A legtöbb szerződés egy konkrét helyszínt nevez meg a játéktáblán, és azzal tudod teljesíteni, hogy ügynököt küldesz arra a helyszínre.
- Az **Aratás** szerződést úgy lehet teljesíteni, hogy ügynököt küldesz egy Mester helyszínre és megadott mennyiségű fűszert szerzel abban a körben (összesen, tehát a helyszín által biztosítottakon kívül más forrásokat is beleszámítva).
- Az **azonnali** szerződést amint elveszed, teljesítetted is.
- A **Megszerzés**: A fűszernek áramolnia kell szerződést akkor teljesítetted, amikor legközelebb megszerzed a megnevezett kártyát.

Amikor teljesítetted egy szerződést, jelentsd be, hogy sikerrel jártál, megkapod az azon látható jutalmat, majd fordítsd képpel lefelé. A teljesítetted szerződéseket tartsd a készletedben, ugyanis bizonyos kártyák hivatkoznak a „teljesítetted szerződésekre”.

Ha olyan szerződést veszel el, ami a játéktábla olyan helyszínével kapcsolatos, ahova ebben a körben már küldtetted ügynököt, várnod kell egy következő körig, hogy teljesítetted a szerződést. (Azaz a szerződés teljesítéséhez már a birtokodban kell lennie annak, amikor ügynököt küldesz az adott helyszínre.)



AZ IX FELEMELKEDÉSE és a KHAFT modul együtt

AZ IX FELEMELKEDÉSE kiegészítő lecseréli a *FELKELÉS* játéktábla egyik helyszínét, ahol egy új szerződést tudsz elvenni. Kompenzálásképpen, és a szerződések teljesítésének meggyorsítására, a *FELKELÉS* 10 további szerződést tartalmaz (eltérő hátlappal) kimondottan AZ IX FELEMELKEDÉSE használatához.

A 20 normál szerződés előkészítése után keverjétek meg a 10 AZ IX FELEMELKEDÉSE szerződést és osszatok kettőt minden játékosnak. Nézzétek meg a két szerződést, amit kaptatok, majd egyidejűleg válasszatok ki, hogy **melyikkel szeretnétek kezdeni a játékot** (képpel felfelé helyezve a saját készletetekbe). Azokat AZ IX FELEMELKEDÉSE szerződéseket, amiket nem választottatok, helyezétek vissza a játék dobozába.



SZABÁLYTISZTÁZÁSOK

IV. Shaddam Corrino – Amikor a Pecsétgyűrűd kijátszásával küldesz ügynököt a játéktábla egy helyszínére, az Ismert Világmindenség Császára korlátozása a haderő ütközetben történő bevetésére vonatkozóan azonnal életbe lép.

Az Ūrliga szívessége – Amikor a tisztogatás során ez a kártya a játékból a dobópaklidba kerül, az nem aktiválja a képességét. Kizárólag akkor aktiválódik a képesség, amikor a *kezedből* dobod el a kártyát.

Feyd-Rautha Harkonnen – Az előkészületek során helyezd a Feyd-jelölőt a vezérkártyára nyomtatott kiképzéssávra, balról az első mezőre. Amikor a jelölő eléri a jobb szélső mezőt, a játék végéig ott marad.

Lady Jessica – A vezetőnek ez az oldala van felfelé a játék elején (és nem a Jessica Tisztelendő Anya).

Lady Margot Fenring / Irulan hercegnő – Akkor is „eléred” a 2-es befolyást, amikor egyszerre több befolyásnövekedéssel átlépsz a 2 befolyáson. A 2-es befolyást ugyanannál a frakciónál többször is elérheted a játék folyamán, ha csökken, majd később újra növekszik a befolyásod – ugyanakkor kizárólag akkor éred el a 2-es befolyást, amikor *növekszik* a befolyásod, amikor csökken, akkor nem.



Ezek a szabálytisztázások kizárólag a **FELKELÉS** kártyáira vonatkozik. A KHAFT modul szabályai a másik oldalon teljesen újak.

STRATÉGIAI TANÁCSOK



A víz nagyon ritka és értékes a Dűnén, ráadásul nélkülözhetetlen a drága fűszer aratásához. Az Ūrliga létfontosságú készletekkel láthat el téged, ha szükségesnek érzed. Alternatívaként a fremenek bizalmába férközhetsz Tabr sziecs meglátogatásával.

A fűszert különféle módokon lehet felhasználni, nagyon sokoldalú anyag. Három frakció is felkínálja értékes szolgáltatásait változó mennyiségű fűszerért cserébe.



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 szeretnél szerezni, 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 ügynökikonos kártyáid).



A frakciónál 2 befolyás elérése nemcsak egy-egy győzelmi pontot ér, hanem az adott frakciókhoz egyedi képességeket is felold. A Császár, az Ūrliga és a fremenek esetében egy-egy új helyszín válik elérhetővé a játéktáblán. A Bene Gesserit esetében pedig számos kártya erőteljesebbé válik. Próbálj minél előbb feloldani ilyen képességeket, hogy a saját előnyödre fordíthasd azokat.



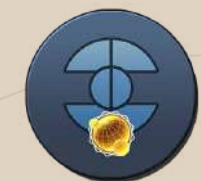
Amikor az ütközetek megnyeréséről van szó, a helyezkedés a legfontosabb. Minél tovább tudsz várni, hogy katonai egységeket vess be, annál több információval rendelkezel majd a megfelelő időzítéshez, így az ellenfeleidnek kevesebb ideje lesz reagálni.

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 kémek biztonságérzetet nyújthatnak: a beszivárgás képességnek köszönhetően nem jelenthet akadályt olyan helyszínre ügynököt küldeni, ahol kéméd van. Ugyanakkor ne habozz visszahívni őket egy kis hírszerzésért, főleg ha több kéméd is van a játéktáblán.



A Dűne homokférgerei a természet hatalmas erői. A fremenek segítségével pedig akár mesterhajtóvá is válhatsz. A folyamat ugyan időigényes, így ha elindulsz ezen az ösvényen, talán úgy érezheted a játék közepén, hogy lemaradásban vagy a többiekhez képest. Biztosítsd, hogy megtérüljenek a befektetéseid homokférgék hívásával minden olyan esetben, amikor egy ütközetben jutalomhoz juthatsz. Még ha nem is nyered meg az ütközetet, a második vagy harmadik helyezéért járó jutalom megduplázása kulcsfontosságú lehet.



A FELKELÉS KOMBINÁLÁSA MÁS DŰNE: IMPÉRIUM KIADVÁNYOKKAL

A DŰNE: IMPÉRIUM – FELKELÉS minden korábbi DŰNE: IMPÉRIUM termékkel kompatibilis.

AZ IX FELEMELKEDÉSE KIEGÉSZÍTŐ HASZNÁLATA

- Az előkészületek során a KHAFT táblát hajtsátok félbe és a FELKELÉS táblának csak a jobb felső sarkát fedjétek le. Ez egy új KHAFT részt hoz létre, letakarva a Landsraadban a Díszterem és a Támogatók gyűjtése helyszíneket, miközben a FELKELÉS további Landsraad helyszíneit változatlanul hagyja.
- Mivel AZ IX FELEMELKEDÉSE a FELKELÉS előtt készült, a KHAFT táblán és az Ix táblán nincs nyomtatott megfigyelőállás. **Játsszatok úgy, mintha ezeken a táblákon lenne egy-egy megfigyelőállás:** az egyik megfigyelőállás a Csillagközi szállítással és a Csempészéssel áll összeköttetésben, a másik pedig a Technológiai tárgyalással és a Csatahajóval.
- Azt javasoljuk, hogy AZ IX FELEMELKEDÉSE ütközetkártyáit ne használjátok. Ugyan megtehetitek, ha szeretnétek, de nehezebbé teszi a csataikonok párosítását. (Vegyétek figyelembe, hogy a maratoni játékmódot szükségetek lesz egy további III-as ütközetkártyára. Ebben az esetben használjátok a *Gazdasági fölény* kártyát.)
- *Ilesa Ecaz* használatakor szükség van a *Térhajlítás* kártyákra a DŰNE: IMPÉRIUMBÓL. (Bár senki más nem szerezhet *Térhajlítás* kártyát, *Ilesa Ecaz* igen.)



A HALHATATLANSÁG KIEGÉSZÍTŐ HASZNÁLATA

- Bár a FELKELÉS Kutatóállomása eltér az eredeti DŰNE: IMPÉRIUM játéktáblájától, ugyanúgy le kell takarni azt a kutatóállomás-lapkával.



AZ ALAP DŰNE: IMPÉRIUM KOMBINÁLÁSA

- Azt javasoljuk, hogy ne használjátok az ütközetkártyákat a DŰNE: IMPÉRIUMBÓL. Ugyan megtehetitek, ha szeretnétek, de nehezebbé teszi a csataikonok párosítását.
- Mivel a FELKELÉSben nincs Mentát, távolítsátok el az *Előrelátó felbélés* intrikakártyát (továbbá a *Rendezni a káoszt* ütközetkártyát is, amennyiben használnátok a DŰNE: IMPÉRIUM ütközetkártyáit.)
- Ha szeretnétek, az összes többi intrika- és impériumkártyát összekeverhetitek a FELKELÉS kártyáival, de saját egyveleget is összeállíthattok a DŰNE: IMPÉRIUM és a FELKELÉS kártyáiból.



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

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

Szeretnétek a DŰNE: IMPÉRIUM – FELKELÉS játékélményt még magasabb szintre emelni? Próbáljátok ki a Dire Wolf Game Room segédalkalmazást számítógépen, okostelefonon vagy tableten.

DIRE WOLF DIGITAL

Játéktervező

Paul Dennen

Ügyvezető producer

Scott Martins

Művészeti és grafikai vezetők

Clay Brooks, Nate Storm

Kártyaillusztrátorok

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

Gyártásvezetők

Evan Lorentz, Marshall Britt

Játékfejlesztők

Justin Cohen, Paul Dennen, Caleb Vance

További játékfejlesztők

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

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 barátai és családtagjai,
akik a *DŰNE: IMPÉRIUM - FELKELÉS* tesztelésében voltak a segítségünkre.



<http://www.reflexshop.hu/dune-imperium>

www.direwolfdigital.com

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

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



reflexshop

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



LEGENDARY



GENUINE ENTERTAINMENT

Eredetileg kiadta: Dire Wolf Digital

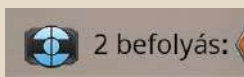
© 2023 Dire Wolf Digital, Inc. Minden jog fenntartva.

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

DUNE © 2023 Legendary. Minden jog fenntartva.

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.



Egyel, kettővel növekszik vagy eggyel 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.



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



Csataikonok. Amikor megnyersz egy ütközetet és a készletedbe helyezed az ütközetkártyát, ellenőrizd le, hogy van-e másik ugyanolyan ikonos, képpel felfelé lévő kártyád (kriszksés, ugróegér vagy ornotopter). Ha van, fordítsd képpel lefelé az egyező kártyapárt és kapsz 1 győzelmi pontot.



A végjáték során az **univerzális csataikonok** a készletedben lévő bármelyik csataikkal párba állíthatod a lehetséges három közül. Fordítsd meg az egyező kártyapárt képpel lefelé és kapsz 1 győzelmi pontot.



Dobd el egy tetszőleges kézben tartott kártyádat. (Ilyenkor és minden más esetben is, amikor arra utasítanak, hogy dobj el egy kártyát, az nem lehet intrikakártya, kivéve ha valami kifejezetten lehetővé teszi.)



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



FELKELÉS — Az ebben a játékban található összes kártya jobb alsó sarkában ez az ikon szerepel, ez szimplán a beazonosíthatóság érdekében van.

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/kijátszott”).



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



Homokféreg. Semmit sem tesz, ha az aktuális ütközetet Pajzsfal védi. Egyébként hívj és vess be egy homokférget: vedd el a közös készletből és helyezd az ütközetbe a saját negyededbe.



Húzz egy intrikakártyát az intrikapakliból. Tartsd magad előtt képpel lefelé, amíg nem játszod ki. Bármikor megnézheted a saját intrikakártyáidat.



Húzz egy kártyát a húzópakliból. Ha a húzópakli 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, Fűszerfinomító 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 ütközetben.

Játékban van/kijátszott — Az ügynökeid kiküldése során kijátszott kártyáid, valamint a kártyák felfedése során felfedett kártyáid mind „játékban vannak, kijátszottnak számítanak”, 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 csatahelyszínen katonai egységet toborzol, bevetheted azt az ütközetben.



Kém. Helyezz le egy kémeket: vedd el a saját készletedből és helyezd a játéktáblára egy még nem foglalt megfigyelőállásra. (Egyes képesség korlátozzák a lehelyezést. Például: „a a helyszínre” azt jelenti, hogy az adott megfigyelőállásnak kapcsolódnia kell a játéktábla egyik helyszínéhez.) Ha nincs kém a készletedben, először visszahívhatod az egyik kémeket mindenféle hatás érvényesítése nélkül.



Kém visszahívása. Helyezd vissza az egyik kémeket a játéktábla egy megfigyelőállásáról a saját készletedbe.



Költség kifizetése. A nyílak bal oldalán vagy felettük költség látható, a kifizetés utáni hatás pedig a nyílak jobb oldalán vagy alattuk szerepel. Ha nem fizeted ki a költséget, nem használhatod a hatást. A kártyán szereplő költséget nem kötelező kifizetni. A költséget körönként legfeljebb egyszer fizetheted ki (kivéve a homokféreg jutalomduplázásának érvényesítésekor az adott ütközetkártya jutalmánál).



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.



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.



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



Amennyiben még nem rendelkezel **mesterhorog-jelölővel**, vegyél el egyet a közös készletből. Helyezd azt a helyőrségedbe, ezzel jelezve, hogy most már rendelkezel a homokféreghívás képességével. Amikor ez az ikon kettőspont előtt szerepel, az azt jelenti, hogy feltételként a helyőrségedben rendelkezned kell mesterhorog-jelölővel.



Eltávolíthatod a **pajzsfaljelölőt** a játéktábláról.



Pecsétgyűrű. Amikor ügynököt küldesz ki a körödben, és a *Pecsétgyűrű* kártyádat játszod ki, használd a vezetőd pecsétgyűrűs képességét (az adott ikonnal jelölve).



Pusztítsd el egy általad választott, kézben tartott intrikakártyádat.



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 megtened.



Szerződés. Ha a KHAFT modul nélkül játszotok, kapsz 2 solarist. A KHAFT modult használva pedig vegyél el egy képpel felfelé lévő szerződést (vagy ha már egy sem maradt, kapsz 2 solarist).

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



szövetség:



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



Ügynök visszahívása. Helyezd vissza egy *másik* ügynököt a játéktábláról a vezetődre (az aktuális körben kiküldött ügynököt nem hívhatod vissza). Az aktuális forduló során az egyik körödben ismét kiküldheted ezt az ügynököt, amikor ügynök kiküldését hajtasz végre.

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