

DŰNÉ

IMPÉRIUM

VÉRVONAL



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

JÁTÉKELEMEK



32 impériumkártya

(közülük 5 kizárólag a KHAFT,
2 kizárólag a tech modul esetén
használatos)



18 intrikakártya

(közülük 1 kizárólag a KHAFT,
2 kizárólag a tech modul esetén
használatos)



A Császár sardaukarjai az ismert világmindenség legerősebb harcosai, kegyetlenségükkel pedig csak hűségük vetekszik. A hűségük azonban jó pénzért megvehető a Császártól...



9 vezető

(1 kizárólag a tech modul esetén
használatos)



2 ütközetkártya

1 I-es ütközet
1 II-es ütközet



Sardaukar parancsnokok

7 műanyag, 7 fa
(használatok az egyik
fajtát, ízlés szerint)



14 sardaukar parancsokképeség

VEZETŐKHOZ TARTOZÓ JÁTÉKELEMEK



10 navigációkártya

Y'rkoon navigátor számára



Tuek sziecse táblahelyszín

Esmar Tuek számára



Taktikajelölő

Csani számára



12 fortélyos intrikakártya

Piter de Vries számára
mindegyiken szerepel az arcképe



KHAFT MODUL



Ha a DŰNE: IMPÉRIUM – FELKELÉS társasjáték KHAFT modulját használjátok, az alábbi játékelemeket is keverjétek bele az eredeti játékelemek közé.



5 impériumkártya

keverjétek az
impériumpakliba



Ha a tech modult is használjátok (lásd a 6-7. oldalon)

KHAFT szállítmányok
keverjétek a többi
techlapka közé



8 szerződésjelölő

keverjétek a többi
szerződés közé



Kényszertárgyalás

keverjétek az
intrikapakliba

A tech modul használatához lásd a 6-7. oldalon a további játékelemeket és szabályokat.

A **Köss szövetséget** szerződést úgy teljesíthetitek, ha egy olyan frakcióval kötök új szövetséget, amellyen nem álltatok szövetségben.

Nem vehetitek el az új **Azonnali** szerződést addig, amíg nincs egy elpusztítható intrikakártyátok.



ELŐKÉSZÜLETEK

A *VÉRVONAL* kiegészítővel játszva a következő lépések módosításával és bővítésével készítsétek elő a *DŰNE: IMPÉRIUM - FELKELÉS* játszmat.

- 1 Készítsétek elő a 7 sardaukar parancsnokot, ízlés szerint használjátok a műanyagból vagy a fából készült parancsnokokat. Ne használjátok mindkét típust, a számuk ugyanis korlátozott a játék folyamán.

Helyezzetek ötöt közülük a játéktáblára, a következő mezők mindegyikére egyet-egyét: Sardaukarok, Kötelességtudó szolgálat, Készletszállítmányozás, Nagytanács és Támogatók gyűjtése. Mindegyik helyszínen hagyjatok helyet a játék során oda kerülő ügynök számára.

Négyfős játék esetén egy további, hatodik sardaukar parancsnokot is le kell helyezni, ez a Díszterem helyszínre kerül. Ellenkező esetben helyezétek vissza a játék dobozába.

Az utolsó, megmaradt sardaukar parancsnokot helyezétek a játéktábla mellé a készletbe. (Kizárólag a *Sardaukar szabvány* impériumkártya használatakor lesz rá szükség.)

- 2 Keverjétek meg a 14 sardaukar parancsnokképességet képpel lefelé, és alkossatok belőlük egy paklit a játéktábla mellett. Fordítsatok képpel felfelé négy sardaukar parancsnokképességet.



- 3 Keverjétek az új ütközetkártyákat a már meglévő többi közé.

Bár így több kártya közül kell véletlenszerűen választani, az ütközetpaklit a megszokott módon kell előkészíteni: a 10 kártyából álló pakli tetején **egy I-es ütközetkártyának**, alatta **öt II-es ütközetkártyának**, az alján pedig **négy III-as ütközetkártyának** kell lennie.



A megmaradt ütközetkártyákat helyezétek vissza a játék dobozába, azok megtekintése nélkül.

- 4 A többi új kártyát is adjátok hozzá az alapjáték egyező típusú kártyáihoz:

Keverjétek a 15 új intrikakártyát az intrikapakliba.



Keverjétek a 25 új impériumkártyát az impériumpakliba (még az impériumsor előkészítése előtt).

Tegyétek a 8 új vezetőt a többi közé. Az új és korábbi vezetők tetszőleges kombinációban kiválaszthatók a játékokhoz.



Az egy-, illetve kétszemélyes játékokhoz további játékelemek és szabályok tartoznak, ezek a 8-9. oldalon találhatóak.

A hatfős játékokhoz tartozó további szabályok a 10. oldalon olvashatók.

A *VÉRVONAL* kiegészítő a *DŰNE: IMPÉRIUM* alapjátékkal játszva:



Az 1. lépés során az öt sardaukart az Összeesküvés, Vagyon, Térhajlítás, Nagytanács és Csapatösszevonás helyszínekre kell helyezni. Négyfős játék esetén a hatodik sardaukar kerüljön Az ékesszólás csarnoka helyszínre.

A 2. lépés során távolítsátok el a két *Heves* sardaukar parancsnokképességet.

Hagyjátok ki a 3. lépést, és ne használjátok az új ütközetkártyákat.

A 4. lépés során távolítsátok el a KHAFT modulhoz tartozó játékelemeket, ezek a következők:

- **5 intrikakártya:** Hamis parancsok, Arrakis elfoglalása, Belső információ, Fodrozódó homok, Alvóügynök
- **7 impériumkártya:** Arrakisi megfigyelő, A szövetségesek kiiktatása, Szent háború, Hírszerzőképzés (2), Iránymutatás, Fátyolos tanácsadó
- **3 vezetőkártya:** Hasimir Fenring gróf, Gaius Helen Mohiam, Liet-Kynes

Ha egyikőtök *Y'rkoon navigátor* vezetővel játszik, távolítsa el azt a navigációkártyát, ami kémeket helyez le vagy hív vissza.

SARDAUKAR PARANCSNOKOK

A VÉRVONAL kiegészítőben egy újfajta haderőt is toborzhattok: a Császár erőteljes sardaukar parancsnokait.

A SARDAUKAR PARANCSNOKOK HASZNÁLATA

Az egyik körödben, ha olyan helyszínre küldesz ügynököt, ahol sardaukar parancsnok van, elkölthetsz 2 solarist, hogy **megszerezd** és azonnal **toborozd azt a sardaukar parancsnokot**. (Ez a helyszín további *hatása*: tetszőleges sorrendben hajthatod végre az eredeti táblahelyszín hatását, a kártyahatásokat és a 2 solaris elköltését a sardaukar parancsnokért.)

Minden alkalommal, amikor **megszerzel** egy sardaukar parancsnokot, kapsz egy sardaukar parancsnokképességet. Válassz egyet a képpel felfelé lévő képességek közül, és helyezd azt a saját készletedbe, mindenki számára jól láthatóan. Nem választhatsz olyan képességet, amivel már rendelkezel a készletedben. Miután elveszed a kiválasztott képességet, fordíts a helyére egy újat képpel felfelé a készletből.

Minden alkalommal, amikor sardaukar parancsnokot **toborzol**, többnyire ugyanúgy használod, mint a többi haderőt:

- A helyőrségedbe helyezheted, vagy ha csatahelyszínre küldtél ügynököt a körben, bevetheted az ütközetben.
 - Később, amennyiben a helyőrségedben van sardaukar parancsnokod, és csatahelyszínre küldesz ügynököt a körben, a „legfeljebb kettő”, helyőrségeden lévő haderő egyikeként bevetheted.
- A sardaukar parancsnok gyakorlatilag egy 2-es erejű „katonai egység” az ütközetben.
- A csata végrehajtása és a jutalmak kiosztása után vedd vissza a sardaukar parancsnokodat a saját készletedbe.

Anna a körében ügynököt küld ki a Kötelességtudó szolgálat helyszínre. Amellett, hogy egyéb hatásokat érvényesít a körében, 2 solarist fizet, hogy megszerezze és toborozza a Kötelességtudó szolgálat helyszínén lévő sardaukar parancsnokot. A Céltudatos sardaukar parancsnokképességet választja, és a saját készletébe helyezi. A Kötelességtudó szolgálat nem csatahelyszín, így a sardaukar parancsnokot a helyőrségébe helyezi.



Anna, amikor legközelebb ügynököt küld ki, a Támogatók gyűjtése helyszínre küldi. Ismét kifizet 2 solarist, hogy megszerezze és toborozza az ott lévő sardaukar parancsnokot. Nem választhatja a második Céltudatos sardaukar parancsnokképességet, hiszen már rendelkezik eggyel, így a Ravaszt választja. Az újonnan megszerzett sardaukar parancsnokát szintén a helyőrségébe helyezi.

Egy későbbi körben Anna Arrakeenba küld ügynököt. Az ezen a helyszínen toborzott katonai egységet, továbbá a helyőrségében lévő két sardaukar parancsnokot is beveti az ütközetben.

A készletedben lévő sardaukar parancsnokokat nem toborozhatod a megszokott módon. Ehelyett körönként egyszer (akár ügynököt küldesz ki, akár kártyákat fedsz fel), **kifizethetsz 2 solarist, hogy toborozz egy sardaukar parancsnokot** a készletedből, a helyőrségedbe helyezve őt (vagy az ütközetbe, ha az adott körben csatahelyszínre küldtél ügynököt). Ilyenkor ne válassz újabb sardaukar parancsnokképességet (ugyanis ilyenkor nem megszerzed a sardaukar parancsnokot).

*Benedek a körében ügynököt küld ki a Készletszállítmányozás helyszínre. Kifizet 2 solarist, hogy az ott lévő sardaukar parancsnokot megszerezze, toborozza, és egy új sardaukar parancsnokképességet vegyen el. Emellett van két sardaukar parancsnoka a saját készletében. Úgy dönt, hogy kifizet további 2 solarist, hogy az egyiket toborozza. (Nem fizethet 4 solarist, hogy mindkettőt toborozza, hiszen körönként csak egy sardaukar parancsnokot lehet toborozni a saját készletből.) Ez utóbbi miatt nem vehet el újabb sardaukar parancsnokképességet, ugyanis a készletéből toborzott sardaukar parancsnokot nem most **szerezte meg**.*

SARDAUKAR PARANCSNOKKÉPESSEGEK

Amikor legalább egy sardaukar parancsnokod van az ütközetben, **minden** sardaukar parancsnokképességed aktív. Mindegyik bónusza akkor érvényesül, amikor kártyákat fedsz fel a körödben, vagy a csata végrehajtásakor biztosít további erőt. Mindegyiket fordulónként egyszer használhatod, még ha az ütközetben több sardaukarod is van.

Amikor Anna kártyákat fed fel a körében, a Céltudatos képesség miatt 1 fűszert kap. (Nem pedig 2-t, még ha két sardaukar parancsnoka is van az ütközetben.)

A csata fázisban Anna kijátssza a Földre kerülni intrikakártyát. Visszavonulhat egy vagy mindkét sardaukar parancsnokával (ugyanis azok „katonai egység”-nek számítanak). Ugyanakkor, ha mindkettővel visszavonul, már egyetlen sardaukar parancsnoka sincs az ütközetben, így a Ravasz képesség nem biztosít számára további extra erőt.



FEDETT KÉMKEDÉS



Ezzel az ikonnal a megszokott szabályok szerint kémeket helyezhetsz le. Emellett a kémek lehelyezésekor lehetőség van figyelmen kívül hagyni minden ellenséges kémeket. (Oda azonban továbbra sem helyezhetsz kémeket, ahol már van saját kém.)

A körödben ügynököket küldesz ki és az Arrakisi megfigyelőt játszod ki, eldobhatsz egy kártyát, hogy kémeket helyezhess le: vagy egy nem foglalt megfigyelőállásra, vagy egy ellenfél kémje által foglalt megfigyelőállásra (saját által foglaltakra nem helyezhetsz kémeket).



PARANCS

Néhány impériumkártya felfedezésmezőjében „Parancs (6+)” szerepel. Kizárólag kártyák felfedésekor használhatod, ha van legalább 6 meggyőződésed.

Amikor az Erős a hitem kártyát felfeded, ha a körödben a kártyák felfedése során legalább 6 meggyőződésed van (beleértve az Erős a hitem kártyán lévő 1-et is), két katonai egységet toborzol. (Ha nincs konkrét lehetőséged, amivel bevetnéd őket az ütközetben, a helyőrségedbe kell helyezni.)



CSATA



Ez az ikon (ami korábban a HALHATATLANSÁG kiegészítőben jelent meg) lehetővé teszi, hogy úgy vess be katonai egységet az ütközetben, mintha csatahelyszínre küldtél volna ügynököket: az ebben a körben toborzott haderőt mind bevetheted, és még legfeljebb további kettőt a helyőrségedből. Ha egy körödben kettő, vagy annál több ilyen ikonnal rendelkezel, akkor is legfeljebb kettő haderőt vethetsz be az ütközetben a helyőrségedből.

Amikor felfeded a Bomlasztó taktika kártyát, és úgy döntesz, hogy elpusztítod, a helyőrségedből legfeljebb két katonai egységet bevethetsz az ütközetben. Ha ebben a körben a kártyák felfedése során toborzol katonai egységet, például az előző példában szereplő Erős a hitem kártyával, azokat is bevetheted.



UNIVERZÁLIS CSATAIKON



A DŰNE: IMPÉRIUM – FELKELÉS társasjátékban kizárólag egyetlen univerzális csataikon állt rendelkezésre, így a szabály kimondta, hogy a végjáték során a készletedben lévő bármelyik másik csataikkal párba állíthatod a lehetséges három közül. A VÉRVONAL kiegészítő több univerzális csataikont tartalmaz, amivel kapcsolatban szabálytisztázásra van szükség:

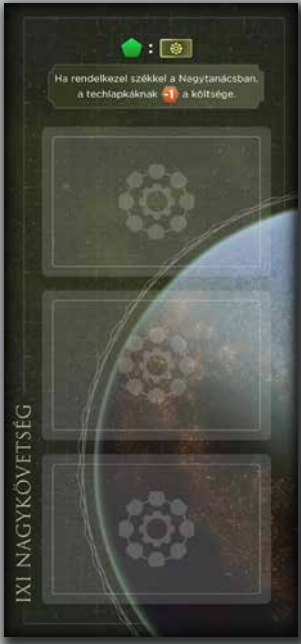
A végjáték során egy univerzális csataikont a készletedben lévő bármelyik másik csataikkal párba állíthatod – a három ikon egyikével vagy egy másik univerzális csataikkal. Fordítsd a megegyező kártyapárt képpel lefelé és kapsz 1 győzelmi pontot.

A játék végén István készletében ott van a Propaganda és a Viharok délen kártyák. Párba rakhatja őket, hogy 1 győzelmi pontot kapjon, vagy mindkettőt párba rakhatja egy-egy ikonnal a három közül, hogy páronként 1-1 győzelmi pontot kapjon.



A VÉRVONAL egy tech modul minikiegészítőt is tartalmaz, ami hozzáférést biztosít az ixi technológiához és gépekhez. A DŰNE: IMPÉRIUM – FELKELÉS KHAFT moduljával és anélkül is használhatjátok, illetve a DŰNE: IMPÉRIUM játsszákban is alkalmazhatók.

JÁTÉKELEMEK



Ixi nagykövetség tábla



2 impériumkártya,
2 intrikakártya és Kota Odax

A modul kártyáin ez a szimbólum látható.





18 techlapka

Kizárólag egyszemélyes játék esetén használatos játékelemek (lásd a 8-9. oldalt)



4 Hagal-ház kártya és
1 riváliskártya

ELŐKÉSZÜLETEK

Módosítsátok az előkészületeket az alábbiak szerint:

A Helyezzétek az ixi nagykövetség táblát a játéktábla mellé.

Keverjétek meg a 18 techlapkát képpel lefelé, majd osszátok szét őket három, 6 lapkás pakliba. Helyezzétek a három paklit az ixi nagykövetség tábla három mezőjére, majd minden pakli felső lapját fordítsátok képpel felfelé.

Bizonyos esetekben el kell távolítanotok egyes lapkákat, még azok megkeverése előtt. Ilyenkor lehetőleg a legegyszerűbben osszátok el a lapkákat a három pakli között.

Ha a KHAFT modul nélkül játszottok, távolítsátok el a KHAFT szállítmányok lapkát.

Ha az eredeti DŰNE: IMPÉRIUM társassal játszottok, és nem a FELKELÉS változattal, távolítsátok el a Fejlett adatelemzés, Tiltott fegyverek, Ornitopterflotta, Panoptikum és Kémdrónok lapkákat.



B Keverjétek a két további intrikakártyát az intrikapakliba.



C Keverjétek a két további impériumkártyát az impériumpakliba.



D Egy játékos kiválaszthatja Kota Odaxot vezetőjeként. (Ez nem kötelező.)



6

TECHLAPKÁK MEGSZERZÉSE



Kizárólag a **techlapka megszerzése** ikon segítségével lehet techlapkához jutni. Ez elsősorban az ixi nagykövetség tábla tetején található meg: amikor a körödben ügynököt küldesz ki egy  helyszínre, megszerezhetsz **egy** techlapkát. A játék során bármennyi techlapkád lehet.

Amikor megszerzel egy techlapkát, válaszd ki a három pakli tetején képpel felfelé lévő lapkák egyikét, fizess ki az azon látható fűszerköltségeket, majd helyezd a megszerzett lapkát a készletedbe mindenki számára jól látható módon. Végül pedig fordítsd meg annak a paklinak a felső lapkáját, amelyikből a techlapkádat választottad. Amikor egy pakliból teljesen elfogynak a lapkák, a játék további részében szűkülnek a választási lehetőségek és már csak a megmaradt paklik tetejéről lehet lapkát választani.

A techlapkák megszerzési költsége kétféleképpen csökkenthető, azonban 0 alá sohasem csökkenhet a végső költség.

Ixi nagykövetség tábla. Az ixi nagykövetség tábla kedvezményt kínál: ha rendelkezel székkal a Nagytanácsban, a techlapkáknak 1 fűszerrel olcsóbb a költsége.

Technológiai kedvezmény. Bizonyos kártyákon ez az ikon jelenik meg. Ez lehetővé teszi, hogy egyetlen techlapkát 1 fűszerrel olcsóbban szerezz meg. Ezt a kedvezményt kombinálhatod az ixi nagykövetség tábla kedvezményével, ha rendelkezel székkal a Nagytanácsban. (Azonban két vagy több ilyen ikon kedvezményét nem kombinálhatod.)



Benedek a körében ügynököt küld ki a Nagytanács helyszínre (befizetve a szükséges 5 solaris költséget). Lehelyezi a tanácsstagjelölőjét egy tanácsosi székre. A Nagytanács  helyszín, így Benedek használhatja az ixi nagykövetséget, hogy megszerezzen egy techlapkát. Mivel most már rendelkezik székkal a Nagytanácsban, így a techlapkák költsége 1 fűszerrel olcsóbb a számára. 1 fűszert fizet a Parázsgömbök megszerzéséért, és a lapkát a készletébe helyezi. Azonnal eggyel növekszik a befolyása egy tetszőleges frakciónál. Innentől a játék további részében bármikor megnézheti a paklija felső kártyáját.

A TECHLAPKÁK FELÉPÍTÉSE



- A** Fűszerköltség
- B** Név
- C** Megszerzéskori hatás
Ezt a hatást egyetlen alkalommal érvényesítheted, a lapka megszerzésekor. Nem minden lapkának van ilyen hatása.
- D** Képesség
- E** Rivális techlapka (a kiegészítőikon mellett) *Egyszemélyes játék során a rivális megszerezheti ezt a lapkát. A részleteket lásd a 9. oldalon.*

A TECHLAPKÁK HASZNÁLATA

A techlapkáknak különféle képességei vannak, amiket a játék különböző pontjain lehet használni: a kártyák felfedése során, ütközet megnyerésekor, a játék végén stb.



Az ilyen ikonos képességet az egyik köröd során aktiválhatod, és **fordulónként csak egyszer** használhatod mindegyiket. Amikor ilyen techlapkát használsz, fordítsd le a képessége aktiválása után. A következő forduló kezdetekor (1. fázis: A forduló kezdete) fordítsd vissza képpel felfelé, így az aktuális fordulóban újra használhatod.

A tech modul kombinálása AZ IX FELEMELKEDÉSE kiegészítővel

Az előkészületek során a tech modul és AZ IX FELEMELKEDÉSE kiegészítő techlapkáinak kombinálásával még változatosabb lehetőségek nyílnak meg előttetek. A megkevert techlapkákat osszátok szét a három pakli között a lehető legegyszerűbben.

AZ IX FELEMELKEDÉSE techlapkák használatakor (a kiegészítő többi részének használata nélkül) távolítsátok el a Robbanószerkezetek és a Csapatszállítás lapkákat. Keverjétek össze a többi, 16 techlapkát a VÉRVONAL techlapkáival.

Ha a **teljes** AZ IX FELEMELKEDÉSE kiegészítőt szeretnétek használni, ne használjátok a VÉRVONAL ixi nagykövetség tábláját. Ehelyett a techlapkákból álló három paklit készítsétek elő az Ix táblán a megszokott módon. (A technológiai tárgyalás kedvezményrel élhettek, de az ixi nagykövetség kedvezményével a nagytanácsi székekért nem.)

Amikor a teljes AZ IX FELEMELKEDÉSE kiegészítőt használjátok, két sardaukar parancsnokot nem tudtok lehelyezni az előkészületek során, mivel a KHAFT tábla letakarja ezeket a helyszíneket. Ehelyett helyezzétek egy sardaukar parancsnokot a Csatahajó helyszínre. Négyfős játék esetén helyezzétek a másik sardaukar parancsnokot a Technológiai tárgyalás helyszínre (egyéb esetben helyezzétek vissza a játék dobozába).



TOVÁBBI SZABÁLYOK AZ EGY- ÉS KÉTSZEMÉLYES JÁTÉKOKHOZ

Az egy-, illetve kétfős játékokban az új szabályok meghatározzák, hogy a riválisok hogyan kezelik a **VÉRVONAL** elemeit.

Ha egyszemélyes játékban használsz a tech modult, a következő oldalon olvashatók a szabályok, hogy miképpen tud a rivális techlapját megszerezni. Kétszemélyes játék esetén, vagy ha nem használsz a tech modult, figyelmen kívül hagyhatod a következő oldalt, csak az ezen az oldalon olvasható információkra van szükséged.

ELŐKÉSZÜLETEK

Az új riváliskártyák további lehetőségekkel bővítik a **DŰNE: IMPÉRIUM - FELKELÉS** játszmat.

Kota Odaxot kizárólag akkor használd, ha egyedül játszol és használsz a tech modult.

A 6 új Hagal-ház kártyát bele kell keverni a Hagal-ház pakliba, de csak adott feltételek esetén van szükség rájuk:

A 2 *Tuek sziecse* kártyára csak akkor van szükség, ha egy játékos vezetőként *Esmar Tuekkel* játszik. (Ezek a kártyák hozzáférést biztosítanak a riválisoknak a helyszínhez.)

A 4 *Technológia megszerzése* kártyára csak akkor van szükség, ha egyedül játszol és használsz a tech modult. (Ugyanakkor, ha **AZ IX FELEMELKEDÉSE** kiegészítővel játszol, ne használd őket.)

TOVÁBBI JÁTÉKELEMEK



6 Hagal-ház kártya

(közülük 4 kizárólag a tech modul esetén használatos)



6 riváliskártya

(közülük 1 kizárólag a tech modul esetén használatos)

SARDAUKAR PARANCSNOKOK

A riválisok addig nem szerezhettek meg sardaukar parancsnokot a játéktábláról, amíg meg nem szerzik a kardmesterüket. Onnantól, hogy egy riválisnak megvan a kardmestere, azon múlnak a cselekedetei, hogy használják-e a kétszemélyes „egyszerűsített riválisok” játékvariánst (a **FELKELÉS** dobozban található Riválisok szabályleírás 4. oldalán olvasható).



Ha használjátok az egyszerűsített riválisokat:

- Amikor egy rivális ügynököt küld egy olyan helyszínre, ahol van sardaukar parancsnok, eltávolítja azt a játéktábláról (helyezzétek vissza a játék dobozába).

Ha NEM használjátok az egyszerűsített riválisokat:

- Amikor egy rivális ügynököt küld egy olyan helyszínre, ahol van sardaukar parancsnok, és van legalább 2 solarisa, elkölt 2 solarist, hogy megszerezze és toborozza a sardaukar parancsnokot.
- Bármikor, amikor egy rivális katonai egységeket vethet be az ütközetben, előbb a sardaukar parancsnokokat veti be, és csak utána az alap katonai egységeket.
- A riválisok sohasem kapnak sardaukar parancsnokképességet. Ehelyett minden sardaukar parancsnokuk 4 erőt biztosít a számukra az ütközetekben. Ugyanakkor, amikor egy ütközet véget ér, a riválisok minden olyan sardaukar parancsnokukat vissza kell helyezzék a játék dobozába, ami részt vett az ütközetben (tehát a játék folyamán nem használhatják őket újra).

SZABÁLYTISZTÁZÁSOK



Amikor egy rivális fedett kémkedéssel helyez le kémet, annak a frakciónak a megfigyelőállására helyezi, ami előrébb van a prioritási listáján (figyelmen kívül hagyva az ellenfelek kémeit).

Amikor egy riválisnak kémet kell átmozgatnia, úgy kezeli, mintha új kémet helyezne le a prioritási listája alapján (az első olyan elérhető megfigyelőállásra, ami különbözik attól, ahonnan mozog). Ha minden frakció megfigyelőállása foglalt, a kém elveszik.

Amikor egy riválisnak katonai egységet kell elveszítenie, mindig inkább alap katonai egységet választ előbb, és csak ha muszáj, akkor veszít sardaukar parancsnokot. A választott katonai egységet a helyőrségéből veszíti el, ha lehetséges, ha nem, akkor az ütközetből.

Ha a **VÉRVONAL** kiegészítőt a **DŰNE: IMPÉRIUM** játékkal használjátok, ne használjátok a riváliskártyákat. Ehelyett az új vezetőkből kettővel játszhat a rivális az egyszemélyes játékban:



Esmar Tuek — Ne helyezd le Tuek sziecset. (Játékos nem használja a vezetőt.) Amikor ez a rivális aktiválja a Pecsétgyűrűt, mindig a bónusz fűszer elvételét választja, arról a mezőről, ahol a legtöbb bónusz fűszer van (döntetlen esetén a teljes mennyiség alapján dönt). Ha egyetlen mezőn sincs bónusz fűszer, hagyd figyelmen kívül a Pecsétgyűrűjét.

Piter de Vries — Használd a Pecsétgyűrűt a megszokott módon.

A sardaukar parancsnokok esetében: egyszemélyes játék során a riválisok úgy veszik, hogy „NEM használsz az egyszerűsített riválisokat” (lásd feljebb); kétfős játék során pedig a riválisok használják az „egyszerűsített riválisok” variánst (akár megszerezték a kardmesterüket, akár nem).

AZ EGYSZEMÉLYES JÁTÉK RIVÁLISAI ÉS A TECH MODUL

Amikor egyszemélyes játék során használsz a tech modult, a riválisok megszerezhetnek techlapkákat, de csak azokat, amiken kicsi Hagal-ház ikon látható a jobb alsó sarokban (a **VÉRVONAL** kiegészítő ikonja mellett). Ha a játék során **bármikor** a három lapkapakli tetején egyetlen ilyen ikonos képpel felfelé lévő techlapka sincs, pusztítsd el a legnagyobb pakli tetején lévő lapkát, és fordíts meg egy újat. (Ha több pakliban ugyanannyi lapka van, akkor fentről az elsőről pusztítsd el lapkát.)



A **kétszemélyes játékok** során a rivális teljesen figyelmen kívül hagyja a techlapkákat. A techlapkákra vonatkozó szabályok egyáltalán nincsenek érvényben.

A riválisok figyelmen kívül hagyják a techlapkákat, amíg meg nem szerzik a kardmesterüket. Onnantól, hogy egy riválisnak megvan a kardmestere, elkezd felhalmozni a fűszert, hogy techlapkákat szerezhesen; nem költ el 7 fűszert, hogy győzelmi ponthoz jusson, kivéve ha III-as az aktuális ütközetkártya.

Ha a **Technológia megszerzése** Hagal-ház kártya kerül felfedésre egy rivális körében ügynök kiküldésekor, megszerzi a legdrágább techlapkát, amit megengedhet magának, ráadásul 1 fűszerrel olcsóbban. (Döntetlen esetén fentről az első techlapkát veszi meg az ixi nagykövetség tábláról.) *Kota Odax* is ugyanígy szerzi meg a techlapkákat, a *Pecsétgyűrű* használatával.



Amikor egy rivális techlapkát szerez meg, alapvetően ugyanúgy működik, mint hús-vér játékos esetén. Ugyanakkor bizonyos techlapkák esetében útmutatásra, szabálytisztázásra van szükség:

Génzáras páncélterem, Önmegsemmisítő üzenetek, Parázsgömbök, Szervorádió — A rivális *kizárólag* a megszerzési hatást érvényesíti. (A Génzáras páncélterem esetében intrikakártyát húz.)

Gyors szállítóhajó — A rivális akkor fordítja meg, amikor a forduló során először küld ügynököt egy nem csatahelyszínre.

Kémdrónok — A rivális minden fordulóban az első adódó lehetőségnél megfordítja a saját körében, beleértve azt a kört is, amikor megszerzi a lapkát. Amikor megfordítja a lapkát, kap 1 solarist (a pusztítás hatást figyelmen kívül hagyja).

Kiképzőtábor, Panoptikum, Rakodóöböl — A rivális azonnal megkapja a kártyák felfedése hatását, miután végzett a fordulóban az utolsó körrel, amiben ügynököt küld ki. A lapkák parancs bónuszát mindig megkapja.

Rakodóöböl — A rivális figyelmen kívül hagyja a megszerzési hatást.

Egyszemélyes játék AZ IX FELEMELKEDÉSE kiegészítővel

Használd a megfelelő Hagal-ház kártyákat **AZ IX FELEMELKEDÉSE** kiegészítőből, hogy meghatározd, mikor szerez techlapkát egy rivális. Ne feledd, a riválisok figyelmen kívül hagyják a techlapkákat, amíg meg nem szerzik a kardmesterüket.



A HATSZEMÉLYES JÁTÉK SZABÁLYKIEGÉSZÍTÉSEI

A következő módosításokkal lehet játszani a *DŰNE: IMPÉRIUM – FELKELÉS* hatszemélyes játszmaját.

ELŐKÉSZÜLETEK



Helyeztetek öt sardaukar parancsnokot a játéktáblára, a következő helyszínek mindegyikére egyet-egyet: Katonai támogatás, Készletszállítmányozás, Nagytanács, Díszterem, Támogatók gyűjtése. A hatodik sardaukar parancsnok kerüljön a Császár személyes táblájára, a Sardaukarok helyszínre. A megmaradt sardaukar parancsnokot helyezték a megszokott módon a készletbe.

Távolítsátok el a két *Heves* sardaukar parancsnokképességet.

A homokférgekkel való szokatlan interakciója miatt azt javasoljuk, hogy **ne használjátok Liet-Kynest** hatfős játék során. Egyébként tetszőleges kombinációban kialakíthatjátok a szövetségeket az új és korábbi vezetők választásával.



Muad-Dib javasolt szövetségei:

Csani
Duncan Idaho
Esmar Tuek

IV. Shaddam Corrino javasolt szövetségei:

Hasimir Fenring gróf
Gaius Helen Mohiam
Piter de Vries

Vezetők, akik bármelyik oldalt választhatják:

Y'rkoon navigátor
Kota Odax

SARDAUKAR PARANCSNOKOK

Muad-Dib csapata nem szerezhethet meg és toborozhat sardaukar parancsnokot. Ehelyett, amikor Muad-Dib vagy egy szövetségese ügynököt küld ki olyan helyszínre, ahol sardaukar parancsnok van, elkölthet **2 fűszert** (nem pedig 2 solarist), hogy húzzon egy intrikakártyát, majd eltávolítsa a játékból a helyszínen lévő sardaukar parancsnokot (visszakerül a játék dobozába). A *Sardaukar szabvány* elpusztításáért nem jár semmi ennek az oldalnak.

Amikor Shaddam szerez meg egy sardaukar parancsnokot, azt az aktivált szövetségese toborozza. Ez a szövetséges válasszon egy sardaukar parancsnokképességet, és helyezze a saját készletébe. A sardaukar parancsnok az adott szövetségéhez tartozik onnantól. Később, amikor a saját készletébe kerül, a szövetségeseinek kell kifizetnie a toborzást az egyik körében; Shaddam nem fizethet a sardaukar parancsnok toborzásáért.

SZABÁLYTISZTÁZÁSOK

Egy csapat parancsnoka kizárólag a személyes táblájáról juthat szövetségjelölőhöz; ez az egyetlen módja, hogy teljesítsék a „Köss szövetséget” szerződést.

A tech modul használatakor:

Ornitopterflotta — Mivel a parancsnokok nem vehetnek ütközetkártyát a készletükbe, nincsen csataikonjuk, amit ez a techlapka befolyásolna.

Plasztacél pengék, Sardaukar hadvezetés — A Muad-Dib csapat megszerezheti ezeket a techlapkákat. (Érvényesítik a megszerzési hatást.) Ha Shaddamnál van ezeknek a lapkáknak az egyike, csak akkor használhatja, amikor megszerez egy sardaukar parancsnokot (utána ugyanis az aktivált szövetségese lesz).

DIRE WOLF DIGITAL

Játéktervezők és -fejlesztők

Paul Dennen,
Phil Amylon, Andy Clautice, Caleb Vance

Ügyvezető producer

Scott Martins

Művészeti vezetők

Clay Brooks, Nate Storm

Grafikai tervezők

Leah Falin, Julianne Stone

Kártyaillusztrátorok

Derek Herring, Kenan Jackson, Raul Ramos

Gyártásvezető

Evan Lorentz

További játékfejlesztők

Corey Burkhardt, Justin Cohen, Kevin Spak, 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 barátaik és családtagjaik,
akik a *DŰNE: IMPÉRIUM* tesztelésében voltak a segítségünkre.

Továbbá köszönet Frank Herbertnek, a *Dűne* univerzum írójának és megalkotójának,
akinek az egyedülálló látásmódja és képzelete mindnyájunkat inspirál.



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. 1-3. C1/8.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

Eredetileg kiadta: Dire Wolf Digital

© 2024 Dire Wolf Digital, Inc. Minden jog fenntartva.

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

DUNE © 2024 Legendary. Minden jog fenntartva.

ÚJ IKONOK ÉS KIFEJEZÉSEK



Csata — Ebben a körben katonai egységeket vethetsz be az ütközetben ugyanúgy, mintha csatahelyszínre küldtél volna ki ügynököket.



Fedett kémkedés — Helyezz le egy kémeket; figyelmen kívül hagyhatod az *ellenfeleid* kémjeit a lehelyezés során.



Fordítsd képpel lefelé ezt a techlapkát a képessége használhatóhoz. A következő forduló elején fordítsd képpel felfelé. (Fordulónként kizárólag egyszer használható.)



Fortélyos intrika — Az ilyen jelölésű kártyák kizárólag akkor kerülnek játékba, ha valaki Piter de Vries vezetővel játszik.

Parancs (6+) — Kizárólag kártyák felfedésekor használhatod, ha van legalább 6 meggyőződésed.



Rivális techlapka — Kizárólag egyszemélyes játék esetén, a tech modul használatakor kerülnek játékba, és azt jelzi, hogy egy rivális is megszerezheti a jelölt techlapkát. A részleteket lásd a 9. oldalon.



Tech modul — Azok a kártyák tartalmazzák ezt a jelölést, amelyekre kizárólag a tech modul használata esetén van szükség. A részleteket lásd a 6-7. oldalon.



Technológia megszerzése — Megszerezhetsz egy képpel felfelé lévő techlapkát az ixi nagykövetség tábla bármelyik paklijának tetejéről. Fizesd ki a lapka fűszerköltségét, helyezd a készletedbe, majd fordítsd meg a pakli következő lapkáját. (Az ixi nagykövetség tábla minden alkalommal biztosítja ezt a lehetőséget, amikor  helyszínre küldesz ki ügynököket.)



Ez az ikon azt jelzi, hogy 1 fűszerrel olcsóbb a techlapka megszerzése.



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

SZABÁLYTISZTÁZÁSOK

Csani — Az előkészületek során helyezd a taktikajelölőt a vezetőkártyára nyomtatott sávra, a játékoszámnak megfelelő mezőre. Amikor a jelölő eléri a jobb szélső mezőt, vissza kell állítani a kezdőmezőre.

Ha annyi katonai egységet veszítenél, vagy annyival vonulnál vissza, hogy a jelölő túlhaladna a taktikasáv végén, a jelölő akkor is a kezdőmezőre kerül (nem mozog tovább az extra katonai egységek miatt).

Esmar Tuek — Az előkészületek során helyezd a Tuek sziecse helyszínt a játéktábla mellé. Ez egy Mester ikonos helyszín, ami ennek megfelelően fűszert halmoz fel.

A Pecsétgyűrűd használatával bónusz fűszert helyezhetsz Tuek sziecseire, majd az ide kiküldött ügynökkel meg is kapod azt (ugyanabban a körben).

Hasimir Fenring gróf — Nem kapsz solarist, amikor intrikakártyát pusztítasz el.

Ornitopterflotta — Minden csataikont, amivel rendelkezel, beleértve az univerzális csataikonokat is, univerzális ikonként kell kezelni. Ennek eredményeképpen előfordulhat, hogy a megszerzésekor azonnal lesznek egyező csataikonjaid. A *Kriszkés* és az *Ugróegér* intrikakártyák nem használhatók győzelmi pont érvényesítésére, ha nálad van ez a techlapka.

Tiltott fegyverek — Ennél a techlapkánál, ha a 3 erőt biztosító lehetőséget választod, csökkentened kell eggyel a befolyásod egy olyan frakciónál, ahol legalább 1-es befolyással bírsz (amennyiben lehetséges).

Y'rkoon navigátor — Bármikor megnézheted a képpel lefelé lévő navigációkártyáidat, de a sorrendjüket a lehelyezés után már nem változtathatod meg. A befolyás csökkenésével, majd újranovelésével, lehetséges ugyanannál a frakciónál egynél többször elérni a 2-es befolyást, minden alkalommal kijátszva egy navigációkártyát.