

DUNE

IMPERIUM

En todo el Universo conocido, no hay recurso más valioso que la especia melange. Se encuentra solo en el duro planeta desértico de Arrakis (también conocido como Dune), el control de la especia es un punto clave en el conflicto entre las Grandes Casas del Imperio. En su búsqueda, aquellos que compiten por el poder buscan alianzas y apoyo para asegurar su posición.

Los consejeros gobernantes del Landsraad. La compañía CHOAM y su insaciable hambre de poder. El clarividente Bene Gesserit. La Cofradía Espacial con su monopolio en los viajes de "doblado del espacio". El Fremen, resistentes guerreros del desierto. Incluso El Emperador mismo no abandona la lucha por la dominación. El conflicto es inevitable, y su resultado es incierto. Sin embargo, una cosa es cierta:

Quien controle la especia controla el universo...



A TRAVÉS DEL IMPERIO

DUNE: IMPERIUM es un juego de colocación de trabajadores que encuentra su inspiración en elementos y personajes del legado Dune, tanto de la nueva película de Legendary Pictures como de la serie literaria seminal de Frank Herbert, Brian Herbert y Kevin J. Anderson.

Nota: El juego viene con dos líderes de cada una de las cuatro Grandes Casas. Para la experiencia de la historia más auténtica, dos líderes de la misma Casa no deben ser usados en el mismo juego. Pero el juego también está diseñado para permitir combinaciones de líderes no estándar y escenarios de "¿Y si?".

Esta página no contiene ninguna regla de juego; puedes saltarte las reglas si quieres. Pero si no sabes mucho sobre el mundo de Dune, o quieres aprender cómo el tablero de juego se conecta con la historia, consúltalo a continuación.



Shaddam IV de la Casa Corrino es el despiadado **Emperador** del Universo Conocido.

Haciendo incursiones con él llenarás tus arcas con Solari, la principal moneda del Imperio.



El Emperador preside el **Landsraad**, el órgano de gobierno que representa a las Grandes Casas del Imperio. No es una coincidencia que Los Solari recorran un largo camino aquí haciendo conexiones, ganando favores, o ganando una ventaja estratégica permanente.



En el mundo de Dune, las computadoras (o máquinas pensantes) han estado prohibidas durante muchos milenios, desde una gran guerra en la que La inteligencia Artificial casi destruyó a la humanidad.

Después de esa guerra, algunos humanos se dedicaron a un riguroso entrenamiento para convertirse en "calculadoras humanos" - estas personas reciben el nombre de **Mentats**.



La Combine Honnete Ober Advancer Mercantiles (o simplemente **CHOAM**) es una organización comercial masiva que abarca el Imperio. Si necesitas hacer Solaris rápidamente, siempre estarán dispuestos a hacer un trato.



La **Cofradía Espacial** tiene el monopolio de los viajes a través del espacio. Sus enormes naves pueden transportar grandes cantidades de tropas a Dune por ti, si puedes pagar el alto precio que piden en especia.



Las intrigas y maquinaciones de la hermandad de **Bene Gesserit** y su planificación a lo largo de generaciones están por todas partes en el Imperio, a la vista y ocultas.



Los **Fremen** son fieros guerreros, y su disciplina de agua les da una ventaja única en la lucha por el control de Dune. Su ayuda es esencial para cosechar la valiosa especia.



Las **zonas pobladas** de Dune son sitios importantes desde los que se puede realizar cualquier campaña militar, ya que se pueden reunir tropas en la mayoría de estos lugares.



Los colosales gusanos de arena de Dune gobiernan sus **desiertos**, una constante amenaza para aquellos que buscan la especia del planeta. Pero debes desafiar al desierto para ganar sus recompensas. Una buena cosecha puede abrir muchas puertas...

COMPONENTES DEL JUEGO



Tablero de juego



Hoja de Guía del Tablero



15 piezas de agua



Piezas de Solaris
4 grandes (valor 5)
20 pequeñas (valor 1)



Piezas de Especia
4 grandes (valor 5)
20 pequeñas (valor 1)



18 carta de Conflicto
4 Conflicto I
10 Conflicto II
4 Conflicto III



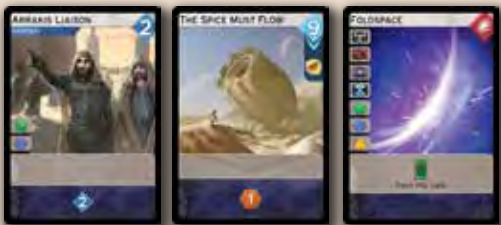
40 cartas de Intriga



Mentat



4 fichas de Alianza



24 cartas de Reserva
8 Enlace Arrakis
10 La especia debe fluir
6 Plegar el Espacio



67 cartas de Mazo de Imperio



8 Líderes
con la guía de turnos
en su reverso



Ficha de
Primer
Jugador



4 fichas Baron Harkonnen
Utilizadas solo con el líder
Barón Vladimir Harkonnen

COMPONENTES DE LOS JUGADORES



10 cartas del Mazo Inicial
Contenido:
Argumento convincente (2)
Daga (2)
Diplomacia (1)
Dune, el Planeta del Desierto (2)
Reconocimiento (1)
Buscar aliados (1)
Anillo de Sello (1)



16 cubos



2 discos
1 marcador de Puntos
1 marcador de Consejo



3 marcadores de control



3 Agentes



Marcador de combate

Los componentes anteriores vienen en diferentes colores para cada jugador. Sólo se muestra el rojo.

Las cartas del mazo inicial pueden identificarse con este símbolo.



Utilizado sólo en juegos en solitario o para dos jugadores



31 cartas de la Casa Hagal



Hoja de reglas de la Casa Hagal

SETUP

¿Prefieres aprender viendo un video?



A Coloca el tablero de juego en tu área de juego, y luego coloca los siguientes componentes en él:

A¹ Coloca el Mentat en el espacio de Mentat.



A² Coloca las cuatro fichas de la Alianza en las áreas marcadas de las pistas de Influencia de cada Facción (Emperador, Cofradía Espacial, Bene Gesserit y Fremen).



B Crea un mazo de Conflicto:

Separa las cartas de Conflicto por su reverso: Conflicto I, Conflicto II y Conflicto III.

Baraja las cuatro cartas de Conflicto III y ponlas todas boca abajo en el área marcada del tablero de juego. Baraja las 10 cartas de Conflicto II, y luego toma cinco bocabajo sobre las cartas de Conflicto III. Baraja las cuatro cartas de Conflicto I, y luego toma una boca abajo sobre de las cartas de Conflicto II.

Ahora deberías tener un mazo de 10 cartas de Conflicto en el tablero de juego, con una carta de Conflicto I en la parte superior, cinco de Conflicto II debajo de ella, luego las cuatro cartas de Conflicto III en la parte inferior. Devuelve las cartas de Conflicto sin utilizar a la caja del juego sin mirarlas.

C Prepara estas cartas a lo largo del borde del tablero de juego:

C¹ Baraja el mazo de la Intriga y colócalo boca abajo.

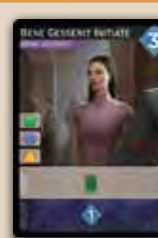
C² Baraja el mazo de Imperio y colócalo boca abajo. Luego, saca cinco cartas boca arriba para formar una Fila del Imperio.

C³ Junto a la Fila del Imperio, coloca las cartas de Reserva en tres pilas: una para *Arrakis Liaison*, una para *La Especia debe fruir*, y una para Plegar el Espacio.

D Cada jugador toma un Líder y lo coloca enfrente suya. (Lo puede elegir o seleccionarlo al azar.)

Los líderes tienen de uno a tres íconos tras sus nombres. Los líderes con más íconos son más complejos estratégicamente. **Para tu primera partida**, se recomienda que cada jugador elija un Líder con un solo ícono: *Paul Atreides*, *Glossu "La Bestia" Rabban*, *Earl Memnon Thorvald*, o el Conde Ilban Richese.

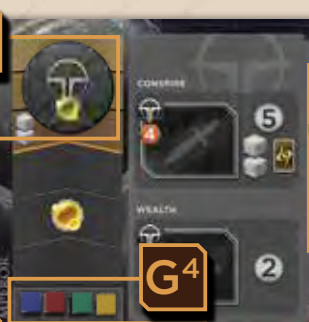
C²



C¹



A²



A¹



A²



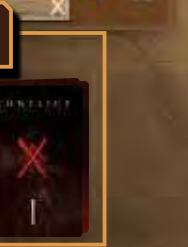
A²



A²



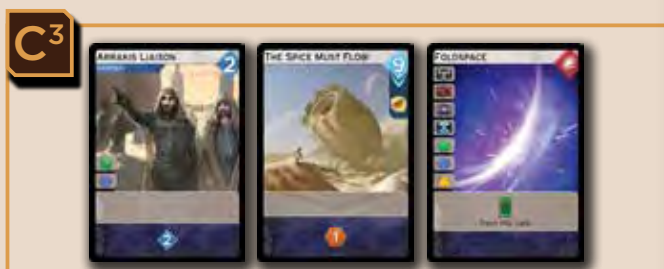
B



ROUND START
PLAYER TURNS
COMBAT
MAKERS
RECALL

¿Quieres mejorar tu experiencia en DUNE: IMPERIUM? Echa un vistazo a la aplicación complementaria de la sala de juegos de Dire Wolf para tu PC, smartphone o tablet.

E Cada jugador toma un mazo de inicial de 10 cartas, lo baraja y lo coloca boca abajo en su suministro a la izquierda de su Líder.



F¹ Cada jugador toma 1 agua y la coloca en su suministro.



F² Crea un banco junto al tablero de juego que contenga el Solari, las especias y las fichas de agua restantes. Estas no pretenden ser limitadas; si se agotan y necesitan más, hagan cualquier elemento de sustitución.

G Cada jugador elige un color y toma todos sus componentes.

G¹ Coloca dos de tus agentes sobre tu líder. Coloca tu tercer Agente (tu Maestro de Espada) al lado del tablero de juego.



G² Coloca uno de tus dos discos en el marcador de puntuación. En un juego de 4 jugadores, colócalo en el espacio 1. De lo contrario, colócalo en el espacio 0.



G³ Coloca tu marcador de Combate (con el lado que se muestra a la derecha, boca arriba) en el espacio 0 del registro de combate.

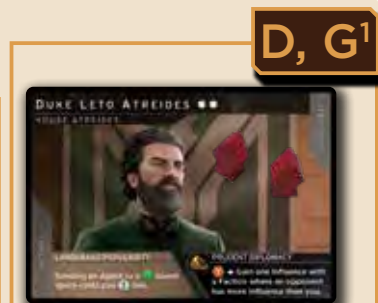


G⁴ Coloca cuatro cubos, uno en cada uno de los espacios inferiores de las pistas de Influencia de cada Facción.



G⁵ Los otros 12 cubos representan a tus tropas. Coloca tres en una de las cuatro guarniciones circulares del tablero de juego (cada jugador toma el más cercano a ellos).

G⁶ Coloca los componentes restantes en tu suministro, a la vista de todos los jugadores.



Cada jugador tiene su propio suministro, con componentes similares.

H Determinad un jugador inicial al azar. Este coge el marcador del jugador inicial.

Las partidas para uno o dos jugadores requieren una configuración adicional. Para más detalles, vea la hoja de reglas separada: Cartas de de la Casa Hagal.



VISIÓN GENERAL DEL JUEGO Y LOS PRINCIPALES CONCEPTOS

OBJETIVO

Eres un líder de una de las grandes casas del Landsraad. Derrota a tus rivales en combate, ejerce influencia política, y forma alianzas con las cuatro facciones principales. Tus éxitos se medirán en **Puntos de Victoria**.



Cada vez que ganes o pierdas un Punto de Victoria, mueve tu marcador de Puntuación hacia arriba o hacia abajo un espacio en el contador de Puntuación. Al final de una ronda, si cualquier jugador ha alcanzado 10 o más Puntos de Victoria (o si el Mazo de Conflicto está vacío), el juego termina, y gana quien tenga más Puntos de Victoria.

LÍDERES

Cada líder tiene dos habilidades únicas diferentes:

La primera de ellas, a la izquierda, es la que se utiliza durante el juego como se describe en el Líder.

La segunda, a la derecha y marcada por el icono del Anillo de Sellos, se activa cuando juegas tu tarjeta de Anillo de Sellos en uno de tus turnos de Agente.



CONSTRUCCIÓN DE MAZOS

Comienzas el juego con un mazo de 10 cartas que contiene las mismas cartas que los otros jugadores. Añadir y cambiar ese mazo es el elemento clave del juego en un juego de construcción de mazos. En cada ronda, puedes adquirir nuevas cartas para añadirlas a tu mazo. Como las cartas hacen muchas cosas diferentes, el mazo y la estrategia de cada jugador divergirán a medida que se desarrolle el juego.

Cada vez que adquieres una nueva carta de Imperio o de Reserva, primero es colocada en **tu pila de descartes**. Y cada vez que no puedas robar una carta porque tu mazo esté vacío, reordena tu pila de descartes para formar un nuevo mazo, y luego continúa robando según sea necesario.

¡Las cartas de cualquier tipo pueden anular las reglas habituales del juego!

También hay formas de **"destruir"** las cartas, quitándolas de tu mazo por completo para el resto del juego. Al eliminar estratégicamente las cartas más débiles de tu mazo, aumentas las posibilidades de sacar tus cartas más fuertes más a menudo.

AGENTES



Comienzas el juego con dos agentes (y puedes ganar un tercero durante el juego). Envías Agentes a los espacios del tablero de juego, a veces reuniendo recursos, a veces pagando recursos para avanzar en tu estrategia. (Esto se explica completamente en la Fase 2: Turnos de Jugadores, mientras que los espacios del tablero se describen en detalle en la hoja separada de la Guía de Espacios del Tablero).

En DUNE: IMPERIUM, los agentes y las cartas están estrechamente vinculados; no puedes enviar un agente a un espacio del tablero sin que primero juegues una carta que lo permita.

El Agente Mentat

El Mentat es un agente especial independiente que puedes añadir temporalmente a tu lista de agentes por una ronda. Consulta el espacio del tablero de Mentat en la hoja separada de la Guía del Espacio del Tablero para más detalles.



FACCIONES

En DUNE: IMPERIUM, las cuatro facciones representan fuerzas poderosas en Dune y en otras partes del Imperio. Aumentar tu **influencia** y conseguir una alianza con una o más de ellas es una de las rutas clave para la victoria en el juego. Ver "A través del Imperio" en la página 2 para una breve descripción de cada una de las facciones.



Los cubos de tu facción empiezan en la parte inferior de la pista de Influencia de cada facción. A lo largo del juego, tu Influencia con una facción aumentará o disminuirá, dependiendo de las cartas que juegues y las acciones que realices. Cuando envías un agente a un espacio del tablero de una facción, gana una Influencia con esa facción avanzando tu cubo un espacio en su pista de Influencia. Otros efectos del juego también pueden mover tu cubo hacia arriba (y ocasionalmente hacia abajo) en la pista.

Cuando llegas a 2 Influencia con una facción, ganas un punto de victoria. Si descienes por debajo de 2 Influencia, pierdes ese Punto de Victoria.

Cuando llegas a 4 Influencia, ganas la bonificación que se muestra en ese espacio de la pista. Si bajas de 4 Influencia, no devuelves la bonificación. (Es posible, aunque inusual, ganar la misma bonificación más de una vez, si retrocedes y vuelves a avanzar).

El **primer** jugador que llegue a 4 Influencia con una facción también gana una **Alianza** con esa facción. Toma la ficha de la Alianza del circuito, la ponen en su suministro y ganan el Punto de Victoria que aparece en la ficha de la Alianza. Si alguna vez un oponente se les **adelanta** en la pista, deben darle la ficha de Alianza a ese oponente; pierden ese Punto de Victoria y el oponente lo gana.

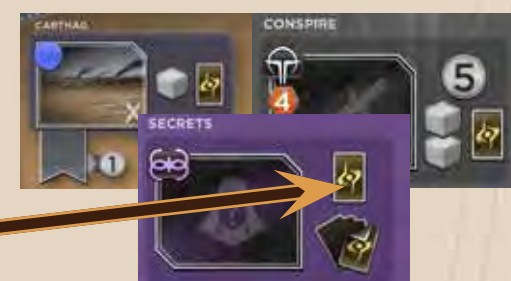


CARTAS DE INTRIGA



Las cartas de intriga representan subterfugios, tratos de trastienda y giros sorpresivos: pueden proporcionar recursos como agua o especias, aumentar tu Influencia con una facción o incluso ganar puntos de victoria. Cada carta de Intriga indica cuándo puede ser jugada, qué efecto tiene, y si hay costes o condiciones para jugarla.

Recibes las cartas de Intriga principalmente de tres espacios del tablero: Cartago, Conspiración y Secretos. (Pero busca otras oportunidades en las cartas, dondequiera que veas el icono de la carta de Intriga). Se mantienen boca abajo, separadas de tu mazo. Puedes mirarlas en cualquier momento. Revélalas a tus oponentes sólo cuando las juegues. Una vez que una carta de Intriga es jugada y resuelta, colócala boca arriba en una pila de descartes junto al mazo de Intriga.



Hay **tres tipos** de cartas de Intriga: Trama, Combate y Final de la partida.

- Puedes jugar una carta de "Trama Intriga" en cualquier momento durante uno de tus turnos de Agente o de Revelación.
- Puedes jugar una carta de Intriga de Combate sólo durante el Combate.
- Puedes jugar una carta de Intriga de Fin de Partida sólo al final del de la partida.



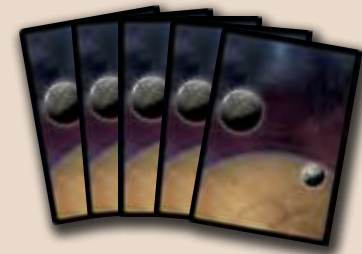
ESTRUCTURA DE LAS RONDAS

DUNE: IMPERIUM se juega en una serie de rondas. Cada ronda consiste en cinco fases, en este orden:



FASE 1: INICIO DE LA RONDA

Cada ronda comienza revelando una nueva carta de Conflicto desde la parte superior del mazo de Conflicto. Colócala boca arriba en el espacio junto al Mazo de Conflict (encima de cualquier carta de Conflicto de rondas anteriores).



A continuación, cada jugador coge cinco cartas de **su propio** mazo, formando su mano para la ronda.



FASE 2: TURNOS DE LOS JUGADORES

Comenzando con el jugador que tiene el marcador de Jugador Inicial y continuando en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores toman turnos de uno en uno.

En su turno, realizarán un **turno de Agente** o un **turno de Revelación**. Estos tipos de turnos se detallan en las siguientes tres páginas. Generalmente, realizarás turnos de Agente hasta que te quedes sin Agentes para colocar, luego realizarás un turno de Revelación.

(Ten en cuenta que los turnos de Agente son opcionales. Si lo eliges, puedes utilizar un turno de Revelación mientras aún tienes Agentes en lugar de usar un turno de Agente).

Una vez que has llevado a cabo un turno de Revelación, tus turnos se saltan para el resto de la fase, mientras que los otros jugadores terminan sus turnos. Una vez que todos los jugadores han usado un turno de Revelación, esta fase termina.

Puedes jugar cualquier **carta de Intriga** que tengas durante esta fase, en cualquier momento durante uno de tus propios turnos de Agente o de Revelación.

ANATOMÍA DE LA CARTA

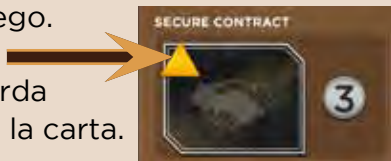
Los efectos de cada carta de tu mazo se dividen en dos partes: una casilla de Agente y una casilla de Revelación. En cualquier turno, puedes usar los efectos contenidos en una sola de esas casillas: la casilla del Agente durante un turno de Agente, o la casilla de Revelación durante un turno de Revelación.

A	Nombre	
B	Facción <i>No todas las cartas tienen facción.</i>	
C	Iconos de Agente	
D	Casilla de Agente	
E	Casilla de Revelación	
F	Coste de Persuasión	
G	Efecto de Adquisición <i>No todas las cartas tienen un efecto de adquisición. (Aprende sobre Adquirir en la contraportada de este libro de reglas.)</i>	

TURNO DE JUGADOR - TURNO DE AGENTE



En un turno de Agente, juegas una carta de tu mano boca arriba frente a ti, usándola para enviar un Agente de tu Líder a un espacio desocupado del tablero de juego. Este espacio del tablero debe tener un icono en su esquina superior izquierda que coincida con uno de los iconos de la carta.



Debe elegir **un solo** icono de Agente en su tarjeta; una tarjeta no puede enviar varios Agentes.

No puedes enviar un Agente a un espacio del tablero que ya tiene uno.

Debes pagar cualquier coste o cumplir con cualquier requisito del espacio del tablero que elijas.

Además, el recuadro de Agente de la carta que has jugado puede proporcionar un efecto cuando la juegas en un turno de Agente. (Ignoras la casilla de Revelación de la carta durante los turnos de Agente).

Si una carta no tiene ningún icono de Agente, no puedes jugarla durante un turno de Agente. Sólo puede ser revelada durante un turno de Revelación.

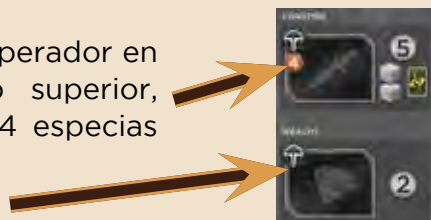


Costes de los Espacios del Tablero

Para enviar un agente a algunos espacios del tablero, debes pagar un coste. Si no puedes pagar el coste **inmediatamente** (antes de resolver cualquier efecto del espacio o la carta que jugaste), no puedes enviar tu Agente allí.

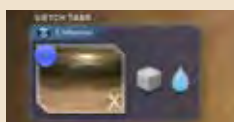
Aquí están los dos espacios del Emperador en el tablero de juego. El espacio superior, "Conspirar", requiere que pagues 4 especias para enviar un Agente allí.

El espacio inferior, "Riqueza", no tiene ningún coste adicional.



La influencia de Sietch Tabr

El espacio del tablero de Sietch Tabr tiene un requisito único. Para enviar un agente allí, debe tener 2 o más Influencias con los Fremen.



Los siete íconos diferentes de los agentes son:



Emperador



Cofracía Espacial



Bene Gesserit



Frement



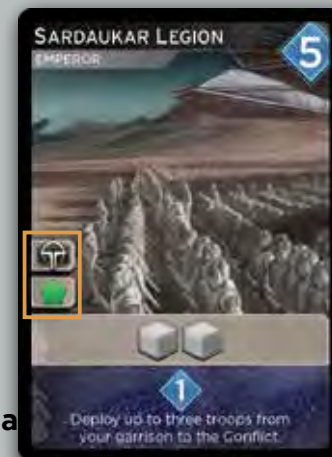
Landsraad



Ciudad



Comercio de Especias



Esta carta de la *Legión de Sardaukar* tiene dos iconos de Agente. El icono del Emperador te permite enviar tu Agente a cualquiera de los dos espacios del tablero del Emperador, mientras que el icono del Landsraad te permite enviarlo a uno de los cinco espacios del tablero con la ubicación Landsraad.

Cuando juegas una carta y envías un Agente a un espacio del tablero, obtienes los efectos del espacio del tablero **así como** los efectos contenidos en la casilla del Agente de la carta. Si el espacio del tablero pertenece a una de las facciones, también mueves tu cubo un espacio hacia arriba en su pista de Influencia. Puedes llevar a cabo todos estos efectos en cualquier orden.

Algunos efectos de las cartas están escritos, pero muchos están iconizados. Consulta la hoja separada de la Guía de Espacios de Tablero para una explicación de todos los espacios de tablero, y la contraportada del libro de reglas para una guía de todos los iconos del juego y términos adicionales del juego.

Las flechas en las cartas y en el tablero (→) indican que hay un coste (a la izquierda de la flecha, o encima de ella) que debes pagar para obtener el efecto (a la derecha de la flecha, o debajo de ella). Nunca estás obligado a pagar tal coste. Sin embargo, si no lo haces, no obtienes el efecto.


Cuando juegas el Campamento Frement, puedes decidir no pagar 2 especias para reclutar 3 tropas.



TURNO DE JUGADOR - TURNO DE AGENTE (CONT.)

Desplegando tropas al conflicto

Al comienzo de cada ronda, se revela la carta actual de Conflicto, ofreciendo recompensas por las cuales los jugadores competirán en Combate.

 Cada vez que el icono del cubo aparece en una carta o espacio del tablero, reclutas una tropa. Coge una tropa de tu suministro y ponla en tu guarnición en el tablero de juego. (Si te quedas sin tropas en tu suministro, no puedes reclutar más hasta que algunos regresen allí).

No puedes ganar recompensas con tropas sentadas en tu guarnición, sin embargo. Puedes desplegarlos en un Conflicto cuando envías a un agente a un espacio de Combate. Los espacios de Combate son espacios de tablero que presentan una ilustración del desierto y espadas cruzadas. Mientras que la mayoría de ellas aparecen en el propio planeta Dune, tres aparecen con las Facciones: una con la Cofradía Espacial (Heighliner) y dos con los Fremen (Gerreros Rudos y Destiltrajes).



Cuando envías a un agente a un espacio de combate, puede desplegar tropas en el área de Conflict del tablero en el centro de las guarniciones, puedes desplegar **cualquiera o todas** las tropas reclutadas durante su turno actual (tanto del espacio en el tablero y la carta que jugaste), además de **hasta dos** tropas más de su guarnición. (Las tropas que reclute pero que elija no desplegar en Conflicto se colocarán en su guarnición como de costumbre.)



Recompensas de control

Algunas cartas de Conflict (se explica más en la Fase 3: Combate) recompensan a un jugador con el control de uno de los tres espacios de Dune: Arrakeen, Carthage, o Imperial Basin (basado en el título de la carta). Si ganas tal Conflict, coge un **marcador de Control** de tu suministro y colócalo en la bandera debajo del apropiado espacio del tablero.

Mientras su marcador de Control esté en uno de estos espacios, recibes la bonificación que se muestra cuando cualquier jugador (tú incluido) envía un Agente allí. La bonificación es 1 Solari para Arrakeen o Carthage, y 1 especia para Imperial Basin.

Cuando se revela una carta de Conflicto para un espacio que ya controlas, recibes un bono defensivo: puedes desplegar una tropa de tu suministro al Conflicto.



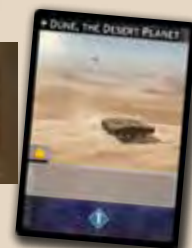
Cosechando Especia

Hay tres espacios en el tablero de Arrakis con un icono del Hacedor, donde se puede cosechar la especia: *La gran llanura, la cuenca de Hagga y la cuenca imperial*. Cuando envías un Agente a uno de ellos, obtienes el valor base de la especia que se muestra en el espacio, más cualquier especia de bonificación que se haya acumulado allí. (Ver Fase 4: Hacedore para más detalles).

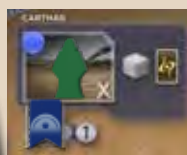
Cuando envías un agente a la cuenca de Hagga, obtienes 2 especias del banco y tomas cualquier especia extra que se haya acumulado allí.



John juega a Dune, el Planeta del Desierto para enviar un agente a la Cuenca Imperial. Recoge las especias del espacio. Su carta no proporciona ningún efecto adicional de turno de Agente.



La Cuenca Imperial es un espacio de combate. John no reclutó tropas ni con la carta que jugó ni con el espacio del tablero donde envió a su agente. Pero tiene tres tropas en su guarnición. Decide luchar tan duro como pueda, y despliega dos tropas de su guarnición al Conflicto, el máximo número permitido.

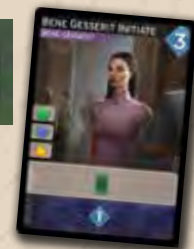


Abby juega a Duncan Idaho para enviar un agente a Carthage. El marcador de control de John está ahí desde una ronda anterior, así que toma 1 Solari del banco.

Desde el espacio del tablero, Abby recluta una tropa y roba una carta de Intriga. Con Duncan Idaho, ella elige pagar 1 agua para reclutar otra tropa y robar una carta de su mazo.

Abby podría colocar sus dos tropas recién reclutadas en su guarnición. Pero Carthage también es un espacio de combate, y ella siente la posibilidad de la victoria sobre John. Despliega esas tropas en el conflicto, más una más que ya tenía en su guarnición. (Si hubiera tenido una segunda tropa allí, podría haberla desplegado también.)

Ned decide usar su turno para acumular fuerzas para luchar en una ronda posterior. Juega a La Iniciada Bene Gesserit para enviar un agente en Reunión de Tropas. Debe pagar el coste adicional del espacio de 4 Solari. De La iniciada Bene Gesserit, roba una carta de su mazo. Del espacio de Reunión de tropas, recluta cuatro tropas. Sin embargo, no es un espacio de combate, por lo que no puede desplegar tropas en el conflicto, y las coloca en su guarnición.



TURNO DE JUGADOR - TURNO DE REVELACIÓN

Cuando un jugador no tiene más Agentes para los turnos de Agente (o **elige** no usar los Agentes que le quedan), ese jugador realizará el turno de Revelación. Este consiste en los siguientes pasos en orden: Revelar Cartas, Resolver los efectos de la Revelación, Establecer la Fuerza y Limpiar.

REVELAR CARTAS

Revela todas las cartas que te quedan en la mano, poniéndolas boca arriba delante de suya. Manteniéndolas separadas de otras cartas que haya jugado anteriormente en los turnos de los agentes.

RESOLVER LOS EFECTOS DE REVELACIÓN

Ahora obtienes los efectos en las casillas de Revelación de todas las cartas que acabas de revelar (pero no las de ninguna carta que hayas jugado durante los turnos de Agente en la ronda anterior).


Puedes resolver los efectos de Revelación en el orden que quieras. Además, puedes usar la Persuasión que has ganado para adquirir nuevas cartas para tu mazo antes, entre o después de tus efectos de Revelación.



ESTABLECER LA FUERZA

Suma tu fuerza de combate total en esta ronda.

Cada tropa que tienes **en el conflicto** vale 2 fuerzas. (Las tropas en tu guarnición o suministro no contribuyen en nada.)

 Cada espada que revelaste durante tu turno de Revelación vale 1 de fuerza.

Debes tener al menos una tropa en el conflicto para tener alguna fuerza. Si tu última tropa es eliminada, tu fuerza se convierte en 0, y no puede ser incrementada por ningún medio, incluyendo espadas en las cartas que revelaste.

Cuando hayas sumado tu fuerza, anúncialo a tus oponentes y mueve tu marcador de combate al espacio correspondiente en el registro de combate. Si tu fuerza es superior a 20, voltea el marcador de combate al lado +20 y comienza de nuevo desde el principio del contador.



LIMPIEZA

Retira todas las cartas frente a ti (de tus turnos de Agente y Revelación) y ponlas en tu pila de descartes.

Adquirir cartas

1

La Persuasión que ganas durante una ronda se utiliza durante tu turno de Revelación para adquirir nuevas cartas para tu mazo.

Puedes adquirir cualquiera de las cinco cartas de la Fila del Imperio, o el Enlace de Arrakis o La Especia debe fluir de la Reserva. (Plegar el Espacio se adquiere en el espacio de tablero del mismo nombre, como se describe en la hoja separada de la Guía del Espacio de Tablero).

El coste de adquisición de una carta se muestra en la parte superior derecha de esa carta. Puedes adquirir tantas cartas como quieras, siempre y cuando tengas suficiente Persuasión para gastar. Puedes agrupar la Persuasión de múltiples fuentes (cartas y espacios de tablero) para adquirir una carta, y puedes dividir la Persuasión de una sola fuente para pagar diferentes cartas. La Persuasión no está representada por ninguna ficha porque nunca podrás guardarla; cualquier Persuasión que no uses durante tu turno de Revelación se pierde.

Cuando adquieras una carta, colócala en tu pila de descartes (boca arriba a la derecha de tu Líder). No puedes usar la nueva carta de inmediato; la barajarás junto con el resto de tu pila de descartes cuando te quedes sin cartas para robar.

La Fila del Imperio siempre debe tener cinco cartas; cuando no sea así, repón las cartas que faltan en la parte superior del mazo del Imperio. Esto significa que después de que adquieras una carta, podrás adquirir la carta que la reemplace (si tienes suficiente Persuasión).

John no tiene más agentes cuando le llega su turno, así que realiza el turno de Reveal. Revela las tres cartas que le quedan en la mano: Espía imperial, Thopter de contrabando y Stilgar.

El Thopter del contrabandista tiene un efecto que John debe resolver. Toma una especia del banco. Sus cartas también proporcionan Persuasión y espadas.

Las cartas de John le dan un total de 4 de Persuasión. Utiliza 3 de ellas para adquirir Viajes Espaciales de la Fila del Imperio, colocándolas en su pila de descartes. Luego se reparte una nueva carta del mazo de Imperio para llenar el espacio vacío de la Fila del Imperio. Aunque a John le queda 1 Persuasión, no hay cartas disponibles que cuesten sólo 1.

John tiene dos tropas en el Conflicto, lo que da un total de 4 fuerzas. Las cartas que reveló en este turno proporcionan 4 más: 1 espada del Espía Imperial y 3 espadas de Stilgar. Pone su marcador de combate en 8 en el registro de combate.

Finalmente, John toma las cartas que tiene delante y las pone en su pila de descartes.

La fase continúa. Abby y Ned harán un turno de Revelación en algún momento. John ha terminado hasta la fase de Combate.



X FASE 3: COMBATE

El combate se resuelve en esta fase, pero en primero, los jugadores tienen la oportunidad de jugar cartas de Intriga de Combate.

CARTAS DE INTRIGA DE COMBATE

Comenzando con el jugador que tiene el marcador de Jugador Inicial y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador con al menos una tropa en el Conflicto puede jugar cualquier número de cartas de Intriga de Combate, o puede pasar.

No se requiere que pases sólo porque pasaste antes en la fase de combate.

Una vez que todos los jugadores involucrados en el Combate pasen **consecutivamente**, entonces resuelves el Combate.

Si una carta cambia el número de tropas que un jugador tiene en la Conflict (o altera su fuerza de alguna otra manera), ajusta su marcador de Combate en consecuencia en el registro de Combate.

(Recuerda: si no tienes tropas en la Conflict, tu fuerza es 0.)

Algunas cartas de Intriga de Combate hacen algo "cuando ganas un Conflicto". **No** las juegas ahora, antes de resolver el combate. En su lugar, espera hasta que hayas ganado, y luego júégalas (antes de pasar a la siguiente fase).

Al comenzar la fase de combate, John tiene 8 puntos de fuerza y Abby tiene 6 puntos de fuerza. John tiene el marcador de Primer Jugador, pero ya está adelante en el Conflicto. Pasa a la oportunidad de jugar una carta de Intriga de Combate.

Abby es la siguiente, y juega una carta de Intriga, Emboscada. Le da 4 más de fuerza, y avanza su marcador de combate a 10.

Ned es el siguiente en el orden de juego, pero no tiene tropas en el conflicto. Tiene 0 de fuerza y no puede participar en esta fase.

Ahora vuelve a John. A pesar de que pasó antes en esta fase, ahora puede decidir jugar una carta de Intriga. Pero revisa sus cartas de Intriga, y ninguna de ellas es de Intriga de Combate. Pasa de nuevo.



Abby, satisfecha con su victoria, también pasa.

Con 10 fuerzas, Abby gana el conflicto. La recompensa máxima de la carta de Conflicto, Asedio de Arrakeen, le da 1 Punto de Victoria y el control de Arrakeen. Avanza su marcador de puntuación un espacio en el registro de puntuación, y coloca uno de sus marcadores de control en la bandera debajo del espacio del tablero de Arrakeen.

John gana la recompensa del segundo lugar, sacando 4 Solari del banco.

Ned no recibe nada de este conflicto. Tiene 0 de fuerza, y la recompensa del tercer lugar no está disponible en un juego de 3 jugadores de todos modos.



RESOLVER EL COMBATE

Las recompensas de la carta Conflicto se dan a los jugadores en función de su fuerza, como se muestra en el marcador de combate.

El jugador con mayor fuerza gana la Conflicto y obtiene la mayor recompensa en la carta de Conflicto. El jugador con la segunda mayor fuerza gana la segunda recompensa. **En un juego de 4 jugadores (solamente)**, el jugador con la tercera fuerza más alta recibe la tercera recompensa.

Un jugador con 0 de fuerza no recibe ninguna recompensa.

Consulta la contraportada de este libro de reglas para ver una guía de los iconos utilizados en las cartas de Conflicto.

Una vez que se han dado todas las recompensas, cada jugador toma sus tropas del Conflicto y las pone en su suministro (**no en su guarnición**). Resetea todos los marcadores de combate a 0 en el marcador de combate.

Empates

Cuando los jugadores empatan en la primera posición, nadie gana el Conflicto. Los jugadores empatados reciben cada uno la segunda recompensa. (En un juego de 4 jugadores, si dos jugadores empatan en el primer lugar, los otros dos jugadores siguen compitiendo por la tercera recompensa).

Cuando los jugadores empatan por el segundo lugar, cada uno recibe la tercera recompensa.

Los jugadores que empatan por el tercer lugar no reciben nada.



FASE 4: HACEDORES

En esta fase, las especias pueden acumularse en ciertos espacios del tablero. Comprueba cada uno de los tres espacios del tablero con un icono del Hacedor: La Gran Planicie, la Cuenca de Hagga y la Cuenca Imperial. Si el espacio no tiene un Agente, coloca 1 especia del banco en ese espacio (en el lugar designado para la bonificación de especia). Esta especia se agrega a cualquier bonificación de especia que pueda estar ya allí de rondas anteriores.

Hay un agente en la Cuenca Imperial. (John jugó allí antes de esta ronda.) Sin embargo, no hay Agentes en la Gran llanura o en la Cuenca de Hagga, así que cada uno de esos espacios recibe una especia de bonificación. La Gran Planicie ya tenía una especia de bonificación de una ronda anterior, por lo que ahora tiene 2 especias de bonificación.



FASE 5: RETIRADA

Si cualquier jugador tiene 10 o más Puntos de Victoria en la pista de Puntuación, o si el mazo de Conflict está vacío, se dispara el Final del Juego.

Si nadie ha ganado, prepara la siguiente ronda:

- Devuelva el Mentat a su espacio designado en el Landsraad (si no está ya allí).
- Los jugadores retiran a sus agentes, devolviéndolos a sus líderes.
- Pasa el marcador del primer jugador en el sentido de las agujas del reloj al siguiente jugador, y luego comienza una nueva ronda con la Fase 1.

Nadie ha alcanzado 10 Puntos de Victoria, así que el Mentat y los Agentes del jugador son devueltos a los respectivos lugares, y el marcador del Jugador Inicial pasa en el sentido de las agujas del reloj a Abby. Entonces comienza una nueva ronda, con la Fase 1.

ACLARACIONES

Barón Vladimir Harkonnen - Para usar la habilidad de Golpe Maestro, elige dos de las cuatro fichas del Barón Harkonnen y colócalas sobre tu Líder con el lado de la Facción boca abajo. (Devuelve las otras dos a la caja sin dejar que ningún oponente las vea.) Más tarde, revela tus elecciones como se describe para ganar tu recompensa.

Suspensión Bindu - Debes jugar esta carta de Intriga al comienzo de tu turno de Agente, antes de hacer cualquier otra cosa. Cuando lo hagas, coge una carta e inmediatamente termina tu turno.

Contratación calculada - Esta carta de Intriga sólo puede tomar el Mentat desde su posición inicial en el Landsraad.

Exige Respeto - Si ganas un Conflicto que te recompensa con una especia, puedes tomar primero esa especia, y luego usarla para jugar esta carta de Intriga. (También puedes jugar "Para el Vencedor.r"... para ganar la especia y luego jugar " Demandar Respeto").

Kwisatz Haderach - Puedes jugar esta carta para tomar un turno de Agente incluso si no te quedan Agentes en tu suministro, ya que te permite enviar un Agente que ya está en un espacio del tablero. Puedes enviar un Agente de vuelta al espacio en el que estaba.

Si un espacio del tablero sólo puede ser usado una vez por juego (Alto Consejo, Maestro de Espadas), no puedes usar Kwisatz Haderach para enviar un Agente allí más de una vez.

FINAL DEL JUEGO

Primero, puedes jugar y resolver cualquier carta de Intriga de Final de Partida que tengas. Luego, el que tenga más Puntos de Victoria será declarado ganador.

En caso de empate, los desempates son, en orden: cantidad de especias, Solari, agua, y tropas en las guarniciones.

No puedes anular a La Voz y enviar a un agente a un espacio del tablero donde no se pueden enviar Agentes.

Si alejas a un agente de un espacio con un icono del Creador, y ese espacio permanece vacío hasta la Fase 4, la especia extra se acumulará allí.

Paul Atreides / Detector de Veneno - No puedes mirar la carta superior de tu mazo si está vacía. (No puedes volver a barajar tu pila de descartes y formar un nuevo mazo hasta que necesites robar una carta).

Prueba de humanidad - Los oponentes hacen sus elecciones empezando por tu izquierda y procediendo en el sentido de las agujas del reloj. Cada oponente debe elegir algo que pueda hacer; no puede descartarse si su mano está vacía, o perder una tropa desplegada si no tiene ninguna. Un oponente que decide descartarse elige qué carta; no es al azar.

La voz - Utiliza uno de tus marcadores de control disponibles para marcar el espacio del tablero que elijas, y luego quítalo en tu próximo turno.

(La Voz sólo impide que los oponentes envíen Agentes a ese espacio del tablero durante un turno).

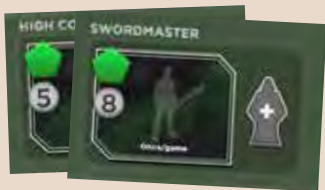
Esto evita que Kwisatz Haderach envíe un Agente al espacio del tablero que tú elegiste.

CONSEJOS SOBRE ESTRATEGIA



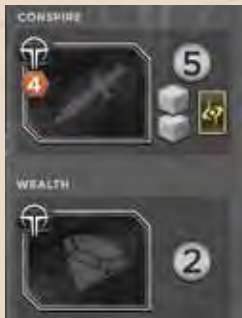
El agua es rara y preciosa en Dune, y es vital para cosechar la valiosa especia. Mira a los Fremen, si te encuentras necesitado.

La especia es una sustancia versátil y hay muchas maneras de usarla. Por supuesto, cualquier excedente siempre encontrará un comprador. La Compañía CHOAM o el Emperador estarán encantados de quitársela de las manos a cambio de Solari. El Gremio Espacial sólo negocia con grandes cantidades de especias, pero si satisfaces sus necesidades, encontrarás que sus naves Heighliner te facilitarán el traslado de grandes cantidades de tropas a Dune.

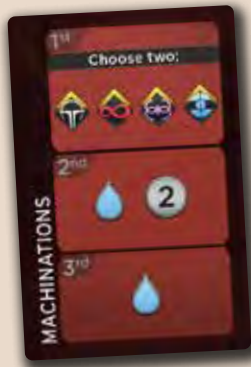


El solari es la moneda del Imperio y engrasa el funcionamiento del Consejo de Landsraad. Ya sea que quieras hacer mejoras en la forma de un Maestro de Espada o un asiento en el Alto Consejo, o que necesites ayuda inmediata de algunas tropas extra o un Mentat, no vengas con las manos vacías.

Recuerda, cuando adquieras cartas para tu mazo, parte de lo que pagas es el acceso a las diversas facciones. Ten cuidado de no dejarte sin las herramientas adecuadas para enviar agentes a los espacios clave del tablero.



Cada una de las facciones tiene un espacio en el tablero con un coste y otro sin él. Las que no tienen un coste te ayudarán a ganar Influence con una Facción incluso mientras reúnes los recursos que necesitas para los otros espacios.



Cuando se trata de ganar Conflictos, la posición lo es todo. Cuanto más tiempo puedas esperar para enviar tus tropas, más información tendrás cuando lo hagas y menos oportunidad tendrán tus oponentes para reaccionar. A veces en un Conflicto, una victoria menor lograda a un menor coste puede ser más valiosa que una victoria mayor comprada a precio de oro.

Las cartas de Intriga significan que nunca se puedes estar demasiado seguro de qué camino va a tomar un Conflicto.



Conseguir una alianza con una de las facciones puede ser un poderoso activo en tu camino a la victoria. ¡Ten cuidado con los demás jugadores que intentan adelantarte y no pierdas la oportunidad de hacerles lo mismo!

El misterioso Bene Gesserit es una buena fuente de cartas de Intriga, que te permiten sorprender a tus oponentes. También tienen la capacidad de destruir las cartas de tu baraja, lo que puede mejorarla y ayudarte a encontrar tus cartas más fuertes más rápido y más a menudo.



Para las últimas reglas y aclaraciones, consulta el documento de Preguntas Frecuentes en:

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

CREDITS

DIRE WOLF DIGITAL

Game Design

Paul Dennen

Executive Producer

Scott Martins

Art and Graphic Design

Clay Brooks, Brett Nienburg, Nate Storm

Card Illustration

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

Production

Evan Lorentz

Game Development

Justin Cohen, Paul Dennen

Additional Game Development

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

GALE FORCE 9

Producer & Brand Manager

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

Co-Producer

John-Paul Brisigotti

Special thanks to all those involved in the creation of this game:

Brian Herbert, Kevin J. Anderson, Byron Merritt, and the Herbert Properties, LLC

Our partners at Legendary Entertainment

All of the awesome Dire Wolf Digital team members, and their friends and families,
who helped to playtest *DUNE: IMPERIUM*



www.direwolfdigital.com

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

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



LEGENDARY



Published by: Dire Wolf Digital

© Copyright 2020 Dire Wolf Digital, LLC. All rights reserved.

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

DUNE © 2020 Legendary. All rights reserved.

GUÍA DE ICONOS Y TÉRMINOS ADICIONALES



Adquirir. Algunas cartas tienen una casilla especial de adquisición, que se muestra debajo de su coste. Se obtiene el efecto aquí una vez, en el momento en que se adquiere la carta (y no más tarde, cuando la juegas de tu mano).

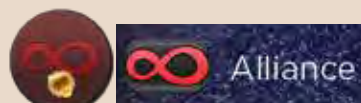


Adquirir una carta de Plegar el Espacio de la Reserva.



Agente. Desde el espacio de Maestro de Espada, puedes ganar tu tercer Agente (que se había colocado al lado del tablero durante la configuración del juego), y luego usarlo para el resto del juego.

Alianza - Puedes usar este efecto sólo si tienes el símbolo de la Alianza de la facción que se muestra. (Aquí, una Alianza con la Cofradía Espacial).



Control - Si ganas un Conflicto con una recompensa de Control (de Arrakeen, Carthag o Imperial Basin), coloca tu marcador de Control en el flag debajo de ese espacio (reemplazando el marcador de cualquier oponente allí). Cuando una carta de Conflicto es revelada con un espacio que ya controlas, puedes desplegar una tropa de tu suministro al Conflicto.



Saca una carta de tu mazo. Si tu mazo está vacío, vuelve a barajar la pila de descartes de tu suministro para formar un nuevo mazo, y luego continúa robando.

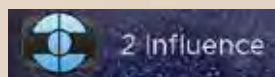


Roba una carta de Intriga del mazo de Intriga. Mantenla boca abajo hasta que la juegues. Puedes mirarla en cualquier momento.

Vínculo Fremen - Puedes usar este efecto si tienes una o más cartas de Fremen en juego. Dos cartas con Vínculo Fremen pueden activarse mutuamente, sin importar el orden en que se jueguen. (Ver En juego).

En Juego - Las cartas que juegas en los turnos de Agente y revelas durante tu turno de Revelación permanecen boca arriba y "en juego" hasta que limpias al final de tu turno de Revelación (a no ser que hayan sido destruidas antes).

Influencia - Puedes usar este efecto sólo si tienes al menos la cantidad de Influence indicada con la facción indicada. (Aquí, 2 o más Influence con el Fremen.)



Ganar influencia con la facción mostrada: Emperador, Cofradía Espacial, Bene Gesserit, o Fremen.



Gana uno, gana dos, pierde una influencia. Elige cualquiera de las cuatro facciones. (Al ganar dos Influence, no puedes elegir dos facciones diferentes).

Perder una tropa - Cuando pierdas una tropa, devuélvela a tu suministro (no a tu guarnición).



Hacedores. Los tres espacios del tablero con el icono de Hacedores ganan cada uno 1 especie de bonificación durante la Fase 4: Hacedores si no hay ningún Agente presente. Cuando envías un Agente a uno de estos espacios del tablero, también ganas todas las especies de bonificación de ese lugar.



Mentat. Coge el Mentat de su espacio en el tablero (si está ahí; no puedes cogerlo de otro jugador o de otro espacio). Colócalo en tu Líder; puedes usarlo como uno de tus Agentes para tomar un turno de Agente. Cuando tomes el Mentat como recompensa Conflict, guárdalo como Agente para la próxima ronda y no lo devuelvas al tablero al final de ésta.



Pagar un coste. Una flecha indica un coste (a la izquierda de la flecha, o encima de ella) y un efecto (a la derecha de la flecha, o debajo de ella). Si no pagas el coste, no obtienes el efecto. Nunca estás obligado a pagar ese coste en una carta.



Persuasión (en la cantidad indicada). Recibes Persuasión principalmente de las casillas de Revelación de tus cartas. La utilizas para adquirir cartas de Imperio o de la Reserva, pagando el coste indicado en la esquina superior derecha de una carta.

Retirada - Cuando retiras a uno de tus Agentes, lo pones de nuevo en tu Líder. Puedes volver a utilizarlo en otro turno de Agente en la misma ronda.



Recursos: Solari, Especia, Agua. Cuando ganas un recurso o pagas uno como coste, se toma o se devuelve al banco. (Para Solari y Especia, gana o paga la cantidad indicada).

Retirada - Cuando retiras una tropa, la mueves del Conflicto de vuelta a tu guarnición.



Anillo de sello. Cuando juegas tu carta de anillo de sello en un turno de agente, usas la habilidad de anillo de sello (con el icono correspondiente) en tu líder.



Robar Intriga. Cada oponente que tenga cuatro o más cartas de Intriga debe darte una de ellas (elegida al azar).



Espada. Cada espada añade 1 fuerza a tu total de fuerza en un Conflicto.



Elimina una carta de tu mano, pila de descartes o en juego. Devuélvela a la caja de juego; no se utilizará durante el resto de la partida. (Las cartas de reserva se devuelven a su pila en la Reserva en su lugar.) Destruir es opcional a menos que se pague un coste, o si una carta te indica que se destruya a sí misma.



Tropa. Recluta una tropa; tómalas de tu suministro y ponla en tu guarnición en el tablero de juego. (Si reclutaste la tropa mientras enviabas un Agente a un espacio de Combate, puedes desplegarla en el Conflicto).



Punto de Victoria. Cuando ganes un Punto de Victoria, mueve tu marcador de puntuación un espacio hacia arriba en el registro de puntuación. Cuando pierdas uno, mueve tu marcador de Puntuación un espacio hacia abajo.

GUÍA DE ESPACIOS DEL TABLERO

Cada espacio del tablero se explica aquí, en orden alfabético.

Los espacios de combate están etiquetados. (Recuerda: en el tablero de juego, son los espacios que presentan ilustraciones del desierto y espadas cruzadas). Cuando envías un Agente a un espacio de Combate, puedes desplegar en el Conflicto cualquier número de tropas que reclutes este turno (incluyendo las tropas reclutadas por la carta que jugaste). Además, puedes desplegar hasta dos tropas más de tu guarnición.



Arrakeen

Icono de agente: Espacio de combate de la ciudad

Recluta una tropa y roba una carta. El controlador de Arrakeen gana 1 Solari.



Carthag

Icono de agente: Ciudad

Espacio de combate

Recluta una tropa y roba una carta de Intriga. El controlador de Carthag gana 1 Solari.



Conspirar

Icono de agente: Emperador

Coste: 4 especias

Gana una Influencia con el Emperador. Gana 5 Solari, recluta dos tropas y roba una carta de Intriga.



Plegar el espacio

Icono de agente: Cofradía del espacio

Gana una Influencia con la Cofradía Espacial. Adquiere una carta de Plegar del Espacio de la Reserva.



La Gran Llanura

Icono de agente: Comercio de especias

Espacio de combate

Coste: 2 aguas
Gana 3 especias, más cualquier especia extra acumulada aquí en el icono del Hacedor.



Cuenca de Hagga

Icono de agente: Comercio de especias

Espacio de combate

Coste: 1 agua
Gana 2 especias, más cualquier especia extra acumulada aquí en el icono del Hacedor.



Sala de Oratoria

Icono de agente: Landsraad

Recluta una tropa.

Durante tu turno de Revelación, gana 1 Persuasión si tienes un Agente aquí.



Guerreros robustos

Icono de agente: Fremmen

Espacio de combate

Coste: 1 agua
Gana una Influencia con los Fremmen. Recluta dos tropas.

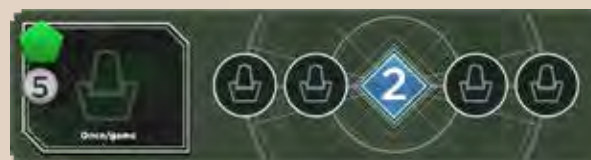


Heighliner

Icono de agente: Cofradía Espacial

Espacio de combate

Coste: 6 especias
Gana una Influencia con la Cofradía Espacial. Recluta cinco tropas y gana 2 de agua.



Alto Consejo

Icono de agente: Landsraad

Coste: 5 Solari

Puedes enviar un Agente aquí sólo una vez por partida. Coloca tu ficha de Consejero en un asiento del Consejo desocupado (a la derecha del espacio). Durante el resto de la partida, en cada uno de tus turnos de revelación, gana 2 de persuasión.



Cuenca Imperial

Icono de agente: Comercio de especias
Espacio de combate
Gana 1 especia, más cualquier especia extra acumulada aquí en el icono del Hacedor. El controlador de la Cuenca Imperial gana 1 especia.



Mentat

Icono de agente: Landsraad
Coste: 2 Solari
Roba una carta. Si el Mentat está aquí, cógelo y colócalo en tu Líder; esta ronda, puedes usarlo como uno de tus Agentes para hacer un turno de Agente. Durante la Fase 5: Retirada, devuélvelo aquí.



Reunión de Tropas

Icono de Agente: Landsraad
Coste: 4 Solari
Recluta cuatro tropas.



Estación de Investigación

Icono de agente: Ciudad
Espacio de combate
Coste: 2 de agua
Roba tres cartas.



Secretos

Icono de agente: Bene Gesserit
Gana una Influencia con Bene Gesserit.
Roba una carta de Intriga. Cada oponente que tenga cuatro o más cartas de Intriga debe darte una de ellas (elegida al azar).



Contrato seguro

Icono de agente: Comercio de especias
Gana 3 Solari.



Reproducción selectiva

Icono de agente: Bene Gesserit
Coste: 2 especias
Gana una Influencia con la Bene Gesserit.
Desecha una carta para robar dos cartas.



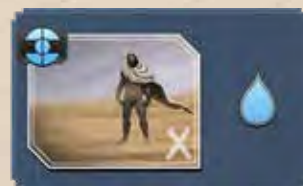
Vender Melange

Icono de agente: Comercio de especias
Coste: de 2 a 5 especias.
Gana la cantidad de Solari indicada según el coste que hayas pagado. No puedes hacer varios intercambios en un mismo turno.



Sietch Tabr

Icono de agente: Ciudad
Espacio de combate
Requisito: Debes tener 2 o más Influencias con los Fremen.
Recluta una tropa y gana 1 agua.



Permatrajes

Icono de agente: Fremen
Espacio de combate
Gana una Influencia con los Fremen. Gana 1 agua.



Maestro de espada

Icono de agente: Landsraad
Coste: 8 Solari
Puedes enviar un Agente aquí sólo una vez por partida. Obtén tu Maestro de Espadas (tu tercer Agente que fue colocado junto al tablero durante la preparación). Colócalo sobre tu Líder. Durante el resto de la partida (incluyendo esta ronda) tienes tres Agentes.



Riqueza

Icono de Agente: Emperador
Gana una Influencia con el Emperador.
Gana 2 Solari.

DUNE IMPERIUM

CARTAS CASA HAGAL - PARTIDAS EN SOLITARIO Y PARA DOS JUGADORES

Las cartas de la Casa Hagal se utilizan para controlar a los oponentes automatizados (en adelante, "Rivales") que compiten contra ti en partidas individuales y de dos jugadores. Estos oponentes envían Agentes para ocupar espacios del tablero y disputar Conflictos reclutando y desplegando tropas.

Los Rivales se ven afectados por las cartas y espacios del tablero que afectan a los oponentes (o "jugadores"), si tienen los recursos especificados.

¿Quieres mejorar tu experiencia en DUNE: IMPERIUM? Echa un vistazo a la aplicación complementaria Dire Wolf Game Room para tu PC, smartphone o tablet. Puedes usarla en lugar de las cartas físicas de la Casa Hagal para agilizar tu juego.

AGENTES

Durante la Fase 2: Turnos de Jugador, un Rival tomará turnos de Agente pero no tomará turnos de Revelación. Cuando un Rival toma un turno de Agente, revela la carta superior del mazo de la Casa Hagal. Esa carta enviará un Agente al espacio del tablero revelado, siempre que ese espacio esté desocupado. Si el espacio está ocupado, ignora la carta y continúa revelando cartas hasta que revele un espacio desocupado. Si el mazo de la Casa Hagal está vacío en algún momento (o si se revela la carta "Vuelve a mazclar"), baraja inmediatamente las cartas de la Casa Hagal para formar un nuevo mazo. Cuando un Rival envía un Agente a un espacio del tablero, ignora todos los costes y efectos normales de ese espacio. En su lugar, sólo obtiene los efectos indicados en su carta revelada:



El Rival avanza en la pista de Influencia indicada. No obtiene bonificaciones de una pista de Influencia, pero tomará una Alianza de Facción si puede.



El Rival utiliza la habilidad del Anillo del Sello en su Líder. (Sólo para jugar en solitario)



El Rival recluta una tropa de su suministro por cada icono de este tipo. Si la carta revelada es un espacio de Combate, las despliega en el Conflicto. Si no, pon las tropas en su guarnición.

Cada vez que un Rival envía un Agente a un espacio de Combate, también despliega hasta dos tropas de su guarnición (si está disponible) al Conflicto. Haz esto incluso si la carta no recluta tropas (por ejemplo: una carta de Cosecha de especias).

Cartas Cosecha de Especia

Si la carta revelada es una carta de Cosecha de especias, sigue las instrucciones de la carta. Si la carta envía a un Agente del Rival a cosechar especias, elimina cualquier especia de bonificación que haya en la casilla. (En una partida de dos jugadores, devuélvela al banco. Si juegas en solitario, sigue las reglas del juego en solitario para cosechar especias).



COMBATE

Cuando comienza la Fase 3: Combate, cada Rival que tenga al menos una tropa en el Conflicto obtiene una bonificación de Combate. En orden de turno, revela la carta superior del mazo de la Casa Hagal. (Si revelas la carta de Vuelve a Mezclar, sigue las instrucciones para volver a barajar el mazo y revela de nuevo). Ignora todo lo que hay en la carta revelada, excepto los iconos de espada de la parte inferior. Avanza el marcador de Combate del oponente en el registro de Combate por el número de espadas reveladas. Los jugadores pueden entonces jugar cartas de Intriga de Combate antes de resolver el Combate.

PARTIDAS PARA DOS JUGADORES

En una partida de dos jugadores, un tercer jugador rival, la Casa Hagal, compite contra ti y tu oponente, desempeñando un papel de aguafiestas. Funciona con sus propias reglas. No recoge recursos, ni construye un mazo, ni gana recompensas, ni consigue puntos de victoria. Sin embargo, utiliza las cartas de la Casa Hagal como se ha descrito anteriormente, enviando Agentes para ocupar espacios del tablero y compitiendo en Conflictos reclutando y desplegando tropas.

SETUP

Elige un color para la Casa Hagal. Coloca uno de sus cubos en cada uno de los espacios inferiores bajo las pistas de Influencia de las cuatro Facciones. Coloca el resto de sus cubos en su suministro. **Comienza sin tropas en su guarnición.**

Retira del mazo de la Casa Hagal las tres cartas de Arrakeen marcadas con "IP" en la esquina superior derecha. Baraja las cartas restantes y colócalas junto con los tres Agentes de la Casa Hagal cerca de su suministro.

DURANTE LA PARTIDA

Después de cada uno de los turnos de Agente del Primer Jugador, la Casa Hagal actúa, siempre y cuando tenga un Agente disponible. (Utiliza el método descrito anteriormente) El número de turnos que la Casa Hagal tarda en cada ronda variará porque actúa después del Primer Jugador. Por ejemplo, si un jugador tiene un Maestro de Espadas y el otro no, podría tomar tres turnos en una ronda, y luego dos en la siguiente.

Como la Casa Hagal no puede recoger recompensas de un Conflicto, nunca puede reclamar el control de un espacio del tablero. Sin embargo, si gana un Conflicto por un espacio de tablero actualmente controlado por otro jugador, elimina el marcador de Control de ese jugador.

JUEGO EN SOLITARIO

En una partida en solitario, te enfrentas a **dos** rivales que (de nuevo) no utilizan las reglas de juego normales. Ninguno de los dos construye un mazo, pero tienen otras poderosas ventajas y comparten tu objetivo: iganar el favor de las facciones más poderosas del Imperio y controlar el comercio de especias en Arrakis! Si alguno de los dos alcanza 10 o más puntos de victoria, desencadenará el final de la partida, ¡y puede derrotarte!

SETUP

Selecciona un nivel de dificultad en la tabla de la derecha.

Elige dos Líderes, uno por cada Rival. Durante la partida, estos Rivales sólo utilizarán la habilidad Sello en sus Líderes, ignorando la habilidad de la izquierda. Tus rivales no pueden jugar con Paul Atreides o Helena Richese. (Para tu primera partida en solitario, se recomienda el Conde Memnon Thorvald y Glossu "La Bestia" Rabban).

Para cada rival, elige un color. Coloca uno de sus cubos en cada uno de los espacios inferiores bajo los registros de Influencia de las cuatro Facciones. Pon el número de tropas en su guarnición para la dificultad elegida, y el resto en su suministro. Coloca dos de sus Agentes en su suministro, y coloca los Maestros Espada (terceros Agentes) de ambos Rivales en el mazo de Conflicto, poniendo encima exactamente el número de cartas indicado para tu dificultad.

Retira del mazo de la Casa Hagal todas las cartas marcadas con "2P" en la esquina superior derecha (la carta de Reshuffle y tres cartas de Arrakeen). Baraja las cartas restantes y coloca el mazo cerca de tus Rivales.

Si tu dificultad lo requiere, coloca una ficha de 5 Solari en el espacio de Mentat. Esto significa que para este juego, este espacio del tablero cuesta 5 Solari en lugar de 2. Tú y tus rivales empezáis con 1 agua cada uno, más los recursos extra indicados para tu dificultad elegida.

El Rival de tu izquierda toma el marcador de Jugador Inicial.

Dificultad

El Setup cambia en función del nivel de dificultad elegido:

	Mercenario (Novato)	Sardaukar (Veterano)	Mentat (Experto)
Tus recursos iniciales extra	1 Solari 1 Especia	—	—
Ficha de 5 Solari en el Espacio de Mentat	No	Si	Si
Tropas iniciales rivales en las guarniciones	—	3	3
Cartas de Conflicto sobre Maestros de Espada rivales	5	4	3
Recursos iniciales extra de los rivales	—	1 carta de Intriga	1 carta de Intriga

Kwisatz Haderach (Experto+): Además, no puedes ganar un Maestro de Espada.

TURNOS DE LOS RIVALES

Durante la Fase 2: Turnos de Jugador, cada uno de tus Rivales realiza turnos de Agente por turnos contigo, siempre y cuando tengan un Agente restante en su suministro. (Utiliza el método descrito anteriormente).

Cuando un Rival utiliza la Cosecha de Especies para enviar un Agente a una casilla del tablero, gana todas las especias que haya (base y bonificación). Coloca los recursos acumulados en el suministro del Rival.

COMBATE

Los rivales ganan recompensas de primer y segundo lugar de los Conflictos, incluso cosas que de otra manera no toman de los espacios del tablero: Ganan Puntos de Victoria, e Influencia con las Facciones.

Ganan Solari, Especia, Agua y cartas de Intriga. Guárdalas en el suministro del Rival (para gastarlas como se indica a continuación).

Ganan el Control de espacios del tablero, colocando un marcador de Control en la bandera de abajo. En futuros turnos, obtienen la bonificación de Control cada vez que tú o un Rival envíen un Agente allí. También reciben la bonificación defensiva de una tropa si posteriormente se revela un Conflicto sobre ese espacio del tablero.

Ganan el Mentat, y lo usan como Agente durante la siguiente ronda.

NORMAS ADICIONALES PARA LOS RIVALES

Gastar recursos

En cualquier momento, cuando un Rival tenga los recursos indicados, los gastará para ganar un Punto de Victoria.



Maestros de espada - Cuando revelas la carta de Conflicto sobre los Maestros de espada rivales, cada uno de tus Rivales recibe inmediatamente su tercer Agente; lo utilizarán en la ronda actual y durante el resto de la partida.

Decisiones - Siempre que un Rival tenga que elegir para ganar Influencia, elige la Facción en la que tiene menos. En caso de empate (o cuando haya una elección que no implique Influencia), tú decides por el Rival.

Acaparar el mercado - A efectos de esta carta de Intriga, trata a cada Rival como si tuviera dos cartas de La especia debe fluir. (Tú mismo necesitarás tres para conseguir 2 Puntos de Victoria).

Despliegue de Tropas Experto - Cuando juegas en dificultad Experta, tus Rivales son más selectivos a la hora de desplegar tropas en un Conflicto. Al luchar por una carta de Conflicto I o II, un rival no desplegará tropas si ya lleva dos o más tropas de ventaja (guardándolas en su guarnición). Para una carta de Conflicto III crítica, un Rival desplegará todas las tropas que pueda en cada oportunidad.