

# ДУНАЄ ІМПЕРІУМ

У всьому відомому Всесвіті немає ціннішого ресурсу, аніж прянощі меланжу. Їх можна знайти лише на суворій пустельній планеті Арракіс, знаній ще як Дюна. Контроль над меланжевими родовищами став головною причиною конфлікту між Великими Домами Імперіуму. У цій боротьбі кожен, хто прагне могутності, шукає союзів і підтримки для збереження своїх позицій. Правлячі радники Ландсрааду. Корпорація ДАПТ з її ненаситною жагою прибутку. Далекоглядні Сестри Бене Гессерит. Гільдія Лоцманів з її монополією на міжпросторові подорожі. Незламні воїни пустелі фримени. Навіть сам Імператор не цурається цієї боротьби. За таких умов конфлікт неминучий, а його результат невизначений. Утім одне відомо напевно.

Хто контролюватиме видобуток прянощів, контролюватиме Всесвіт...



# ЗНАЙОМСТВО З ІМПЕРІУМОМ

«Дюна. Імперіум» — це колодобудівна гра з розміщенням робітників, створена на основі подій і персонажів як з оригінального літературного циклу «Дюна» від Френка Герберта, Браяна Герберта й Кевіна Дж. Андерсона, так і нового фільму від компанії *Legendary Pictures*.

*Примітка.* У грі є по два лідери кожного з чотирьох Великих Домів. Для автентичнішого відтворення сюжету радимо в одній партії не використовувати двох лідерів з одного Дому. Водночас гра задумана так, щоб дозволити утворювати нестандартні комбінації лідерів та реалізовувати сценарії: «А що, якби..?»



Шаддам IV з Дому Коррино — безжальний **Імператор** відомого Всесвіту. Налагодивши стосунки з ним, ви наповните свої скрині соляріями, головною валютою Імперіуму.



Імператор очолює **Ландсраад**, керівний орган, що представляє Великі Дому Імперіуму. Зрозуміло, що солярії сприяють встановленню зв'язків, допомагають здобути прихильність чи отримувати постійну стратегічну перевагу.



У світі Дюни комп'ютери (або «мислячі машини») були заборонені протягом багатьох тисячоліть, одразу після великої війни, у якій Штучний Інтелект майже знищив людство. Як наслідок, деякі люди присвятили своє життя сумлінному навчанню, щоб стати «людьми-комп'ютерами», так званими **Ментатами**.



Добропорядний Альянс Прогресивних Торгівців (або просто **ДАПТ**) — велика комерційна організація, що охоплює весь Імперіум. Якщо вам треба негайно заробити кілька соляріїв, вони завжди готові укласти угоду.



**Гільдія Лоцманів** володіє монополією на міжпросторові подорожі. Їхні великі гайлайнери доставлять на Дюну чималу кількість ваших загонів, *якщо* ви зможете дозволити собі заплатити прянощами ту високу ціну, яку вони заправляють за свої послуги.



Інтриги й підступи Сестер **Бене Гессерит**, не кажучи вже про їхнє видиме й невидиме планування на кілька поколінь уперед, суттєво впливають на долю Імперіуму.



**Фримени** — люті воїни, а їхнє вміння використання води дає їм унікальну перевагу в боротьбі за контроль над Дюною. Допомога Фрименів потрібна для збору цінних прянощів.



**Населені райони** Дюни відіграють важливу роль у проведенні будь-яких воєнних кампаній, адже в більшості цих місць можна збирати війська.



Гігантські піщані хроби халяйнують у **пустелях** Дюни, постійно загрожуючи шукачам прянощів цієї планети. Але ви не повинні боятися кинути виклик пустелі, щоб заслужити її нагороди. Один хороший урожай може відчинити чимало дверей...

# ВМІСТ ГРИ



Ігрове поле



Довідник з локацій поля



15 маркерів води



Маркери соляріїв

4 великі (по 5 соляріїв)  
20 малих (по 1 солярію)



Маркери прянощів

3 великі (по 5 прянощів)  
20 малих (по 1 прянощі)



18 карт конфліктів

конфлікт I (4)  
конфлікт II (10)  
конфлікт III (4)



40 карт інтриг



Ментат



4 жетони союзів



24 карти Фонду

«Представник Арракіса» (8)  
«Прянощі повинні текти» (10)  
«Міжпросторова подорож» (6)



67 карт колоди  
Імперіуму



8 лідерів

на звороті карт опис  
структури ходу



Маркер першого  
гравця



4 жетони барона  
Харконнена

Використовуються  
з лідером Владіміром  
Харконненом

## КОМПОНЕНТИ ГРАВЦЯ



Початкова колода з 10 карт

«Переконливий аргумент» (2)  
«Кинджал» (2)  
«Дипломатія» (1)  
«Дюна, пустельна планета» (2)  
«Розвідка» (1)  
«Пошук союзників» (1)  
«Перстень із печаткою» (1)

Кarti початкової колоди  
можна розпізнати за цим  
СИМВОЛОМ.



16 кубиків



2 фішки

1 фішка рахунку  
1 фішка радника



3 маркери контролю

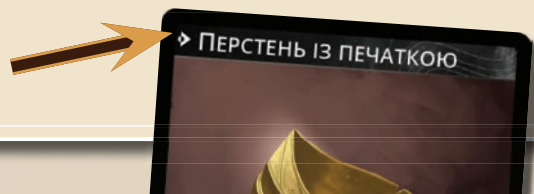


3 агенти



Маркер бою

Зображені вище компоненти представлені  
в різних кольорах для кожного гравця.  
Ми показали лише червоні компоненти.



Використовуються  
в соло-грі та грі вдвох



31 карта Дому Гагал



Правила для гри  
з Домом Гагал

# ПРИГОТУВАННЯ

**A** Покладіть ігрове поле на центр стола, а потім покладіть на нього такі компоненти:

**A<sup>1</sup>** Покладіть Ментата на локацію «Ментат».



**A<sup>2</sup>** Покладіть чотири жетони союзу на позначені ділянки на шкалах впливу фракцій (Бене Гессерит, Імператор, Фримени та Гільдія Лоцманів).



**B** Сформууйте колоду конфліктів:

За цифрою на звороті розділіть карти конфліктів на три групи: конфлікт I, конфлікт II та конфлікт III.

Перетасуйте чотири карти конфліктів III та покладіть їх **усі** долілиць на позначену ділянку ігрового поля.

Перетасуйте 10 карт конфліктів II та покладіть **п'ять** верхніх карт долілиць на карти конфлікту III.

Перетасуйте чотири карти конфліктів I та покладіть **одну** верхню карту долілиць на карти конфлікту II.

Тепер на ігровому полі ви повинні мати колоду конфліктів з 10 карт — зверху одна карта конфлікту I, під нею п'ять карт конфліктів II, а під ними чотири карти конфліктів III. Невикористані карти конфліктів, не дивлячись, поверніть у коробку.

**C** Підготуйте ці карти вздовж краю ігрового поля:

**C<sup>1</sup>** Перетасуйте колоду інтриг і покладіть її долілиць.

**C<sup>2</sup>** Перетасуйте колоду Імперіуму й покладіть її долілиць. Візьміть з неї п'ять верхніх карт і викладіть горілиць, щоб сформувати Ряд Імперіуму.

**C<sup>3</sup>** Біля Ряду Імперіуму покладіть трьома стосами карти Фонду: у першому карти «Представник Арракіса», у другому — «Прянощі повинні текти», а в третьому — «Міжпросторова подорож».

**D** Кожен гравець бере карту лідера та кладе її перед собою (ви можете вибрати бажаного лідера або зробити це навмання).

Лідери мають від одного до трьох символів після своїх імен. Лідери з більшою кількістю символів стратегічно складніші. **Для вашої першої партії ми радимо** вибирати лідерів лише з одним символом: Пол Атрід, Глоссу «Звір» Раббан, граф Мемнон Торвальд чи граф Ілбан Річез.



Хочете зробити гру «Дюна. Імперіум» ще цікавішою? Ознайомтеся з програмою *Dire Wolf Game Room companion* для вашого комп'ютера, смартфона чи планшета.

**F<sup>1</sup>** Кожен гравець бере 1 маркер води й кладе його до свого запасу.

**F<sup>2</sup>** Створіть загальний запас біля ігрового поля, у якому будуть маркери соляріїв, прянощів і решта маркерів води. Кількість цих компонентів у грі необмежена. Якщо вам бракуватиме якогось із них, замініть їх будь-чим підходящим.

**E** Кожен гравець бере початкову колоду з 10 карт, тасує її та кладе долілиць ліворуч карти свого лідера.

**G** Кожен гравець вибирає колір і бере всі компоненти цього кольору:

**G<sup>1</sup>** Розмістіть двох своїх агентів на карті вашого лідера. Покладіть вашого третього агента (Майстра меча) біля ігрового поля.

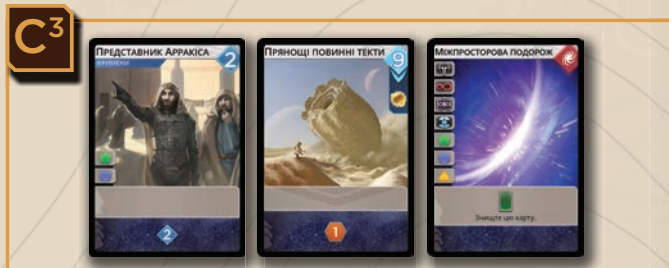
**G<sup>2</sup>** Розмістіть одну з ваших двох фішок на треку очок. У грі вчотирьох покладіть її на поділку «1». Інакше покладіть на поділку «0».

**G<sup>3</sup>** Покладіть свій маркер бою (тією стороною догори, яка зображена праворуч) на поділку «0» шкали бою.

**G<sup>4</sup>** Покладіть по одному кубіку вашого кольору на найнижчу поділку шкал впливу кожної з чотирьох фракцій.

**G<sup>5</sup>** Решта 12 кубиків представляють ваші загони. Покладіть три кубики в один з чотирьох круглих гарнізонів на ігровому полі (кожен гравець займає той, який найближче до нього).

**G<sup>6</sup>** Покладіть решту ваших компонентів до власного запасу так, щоб їх бачили всі гравці.



Кожен гравець має власний запас із однаковими компонентами.

**H** Навмання визначте того, хто візьме маркер першого гравця.

Для соло-гри та гри вдвох треба виконати додаткові приготування. Докладніше читайте окремий аркуш правил для гри з картами Дому Га'ал.



# Огляд гри й основні концепції

## МЕТА

Ви — лідер одного з Великих Домів Ландсрааду. Перемагайте своїх суперників у бою, здобуйте політичний вплив та укладайте союзи з чотирма основними фракціями. Ваші успіхи вимірюватимуться **переможними очками**.



Щоразу, коли ви набираєте чи втрачаєте переможне очко, ви переміщуєте фішку рахунку вгору або вниз на одну поділку на треку очок. Наприкінці раунду, якщо будь-який гравець набрав 10 чи більше переможних очок (або якщо вичерпалася колода карт конфліктів), гра закінчується. Перемагає той, у кого найбільше переможних очок.

## ЛІДЕРИ

Кожен лідер володіє двома особливими вміннями.

Перше вміння використовується під час гри, як описано в лівій нижній частині карти лідера.

Друге вміння зображене праворуч і позначене символом персня з печаткою. Воно активується, коли ви граєте свою карту «Перстень із печаткою» під час одного зі своїх ходів «Відправити агента».



## ПОБУДОВА КОЛОДИ

Ви починаєте гру з колодою з 10 карт. Кожен суперник має свою колоду з таких самих карт. У колодобудівній грі додавання й вилучання карт з колоди — основний елемент гри. Упродовж кожного раунду ви можете придбати нові карти, щоб додати їх до своєї колоди. За допомогою карт можна виконувати чимало різних дій, тому протягом гри колода й стратегія кожного гравця відрізняться дедалі більше.

Щоразу, придбавши нову карту з Ряду Імперіуму чи Фонду, ви повинні спершу покласти її **до свого скиду**. Також щоразу, коли ви не можете взяти карту, бо ваша колода порожня, ви перетасовуєте свій скид, щоб сформувати нову колоду, а потім добираєте потрібну кількість карт.

Є також способи **«знищити»** карти, вилучивши їх з вашої колоди до кінця гри. Стратегічно вилучаючи слабкі карти зі своєї колоди, ви збільшуєте шанси частіше брати з неї сильніші карти.

Кarti будь-якого типу мають пріоритет над звичайними правилами гри!

## АГЕНТИ



Ви починаєте гру з двома агентами (і впродовж гри можете отримати третього). Ви відправляєте агентів на локації ігрового поля, іноді збираючи ресурси, іноді сплачуючи ресурси для реалізації своєї стратегії (більше про це читайте в розділі «Фаза 2. Ходи гравців», а докладну інформацію про локації ви знайдете на окремому аркуші «Довідник з локацій ігрового поля»).

У грі «Дюна. Імперіум» агенти й карти тісно пов'язані між собою. Ви не можете відправити агента на локацію, не зігравши спершу карту, яка дозволяє це зробити.

### Агент Ментат

Ментат — це окремий вільнонайманий агент, якого ви можете тимчасово додати до своїх агентів на один раунд. Докладніше про локацію «Ментат» читайте на окремому аркуші «Довідник з локацій ігрового поля».



## ФРАКЦІЇ

У грі «Дюна. Імперіум» чотири фракції представляють потужні сили Дюни та інших частин Імперіуму. Збільшення вашого **впливу** й укладання союзів з однією чи кількома з цих сил — один з ключових шляхів до перемоги в грі. На сторінці 2 у розділі «Знайомство з Імперіумом» ви можете прочитати короткий опис кожної з цих фракцій.

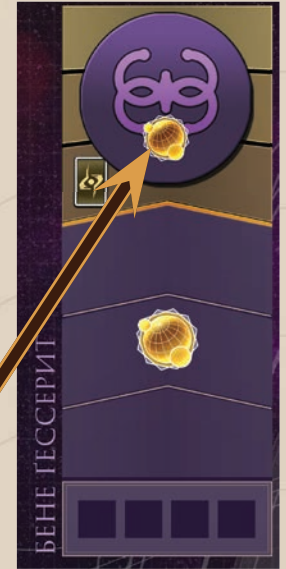


Ви починаєте гру, розмістивши свої кубики в самому низу шкал впливу на кожну фракцію. Залежно від розігруваних вами карт і виконуваних дій, протягом усієї гри ваш вплив на фракцію буде збільшуватися чи зменшуватися. Коли ви відправляєте агента на локацію фракції на ігровому полі, ви збільшуєте свій вплив на цю фракцію і переміщуєте свій кубик на одну поділку догори на відповідній шкалі впливу. Інші ігрові ефекти також можуть переміщати ваш кубик угору (а іноді й униз) по шкалі.

Коли ви досягаєте поділки «2» на шкалі впливу на фракцію, ви здобуваєте переможне очко. Якщо опускаєтеся нижче поділки «2» на шкалі впливу, то втрачаєте це переможне очко.

Коли ви досягаєте поділки «4» на шкалі впливу, то отримуєте бонус, вказаний на цій поділці. Якщо ви опускаєтеся нижче поділки «4», то не повинні повертати цей бонус. Ви можете — хоча таке трапляється рідко — отримати той самий бонус знову, якщо ваш кубик на шкалі впливу опуститься нижче, а потім знову підніметься догори.

**Перший** гравець, який досягає поділки «4» на шкалі впливу на фракцію, також укладає **союз** із цією фракцією. Гравець бере зі шкали жетон союзу, кладе його до свого запасу й набирає переможне очко, зображене на жетоні союзу. Якщо якийсь гравець досягне **вищої** поділки на шкалі, ніж його суперник, то він забирає в нього жетон союзу. Цей гравець здобуває переможне очко за жетон, а суперник, відповідно, його втрачає.



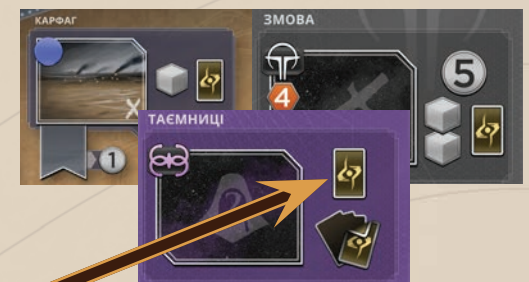
## КАРТИ ІНТРИГ

Карти інтриг представляють хитрощі, залаштункові угоди й несподівані повороти. Вони можуть забезпечувати вас водою чи прянощами, збільшувати ваш вплив на фракцію або навіть приносити переможні очки. На кожній карті інтриги вказано, коли її можна зіграти, який ефект вона має та можлива ціна чи умови, які треба виконати для її розіграшу.

Здебільшого ви отримуєте карти інтриг з трьох локацій ігрового поля: «Карфаг», «Змова» й «Секрети» (якщо на інших картах ви натрапите на символ карти інтриги, то цілком можливо отримати її ще й так). Ви зберігаєте свої карти інтриг, поклавши їх долілиць окремо від своєї колоди. Свої карти інтриг можна переглядати будь-коли. Ви розкриваєте їх суперникам лише тоді, коли граєте їх. Зігравши карту інтриги й застосувавши її ефекти, покладіть її горілиць до скиду біля колоди інтриг.

Є **три типи** карт інтриг: задум, бій і кінець гри.

- Ви можете зіграти карту задуму будь-коли під час свого ходу, коли відправляєте агента чи розкриваєте карти.
- Ви можете грати карти бою лише під час бою.
- Ви можете грати карти кінця гри лише наприкінці гри.



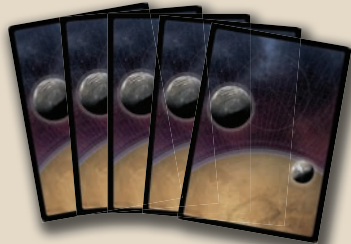
# СТРУКТУРА РАУНДУ

Гра «Дюна. Імперіум» триває кілька раундів. Кожен раунд складається з п'яти фаз, які відбуваються в такому порядку:



## ФАЗА 1. ПОЧАТОК РАУНДУ

Кожен раунд починається з відкриття нової верхньої карти з колоди карт конфліктів. Покладіть її горілиць біля колоди конфліктів (поверх будь-яких карт конфліктів з попередніх раундів).



Потім кожен гравець бере п'ять карт зі **своєї колоди**, формуючи руку для раунду.



## ФАЗА 2. ХОДИ ГРАВЦІВ

Починаючи з того, хто має маркер першого гравця, і далі за годинниковою стрілкою, гравці виконують по одному ходу за раз.

У свій хід ви можете **відправити агента** або **розкрити карти**. Ці типи ходів докладно описані на наступних трьох сторінках. Зазвичай ви виконуватимете ходи, відправляючи агентів, поки вони у вас не закінчаться, а потім виконаєте хід «Розкрити карти». Зверніть увагу, що ходи агентами не обов'язкові; ви можете натомість вирішити розкрити карти, навіть якщо ще маєте агентів, яких можна відправити.

Після того як ви виконаєте хід «Розкрити карти», то більше не виконуєте ходів у цій фазі. Ваші суперники можуть далі виконувати свої ходи. Щойно всі гравці виконають свої ходи «Розкрити карти», ця фаза завершується.

У цій фазі ви можете зіграти будь-які свої **інтригові карти задуму**. Це можна зробити як під час відправлення агента, так і під час розкриття карт.

### СТРУКТУРА КАРТИ

Ефекти кожної карти у вашій колоді поділяються на дві групи: комірка агента й комірка розкриття. Упродовж будь-якого ходу ви можете застосовувати ефекти лише з однієї комірки: відправляючи агента — ефекти з комірки агента, а розкриваючи карти — ефекти з комірки розкриття.

- A** Назва
- B** Фракція  
*Не всі карти належать до якоїсь фракції.*
- C** Символи агентів
- D** Комірка агента
- E** Комірка розкриття
- F** Очки переконливості
- G** Ефект придбання  
*Не всі карти мають ефект придбання (докладніше читайте на останній сторінці цих правил).*



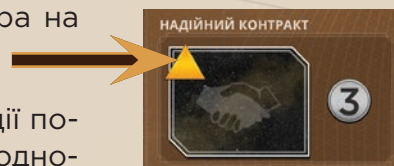


# Хід гравця. Відправити агента



Перед тим як відправити агента, ви граєте одну карту зі своєї руки горілиць перед собою, використовуючи її, щоб розмістити агента з карти вашого лідера на вільній локації ігрового поля.

У верхньому лівому куті цієї локації повинен бути символ, що відповідає одному із символів агентів на карті.



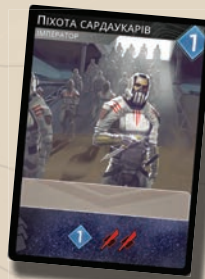
Ви повинні вибрати лише **один** символ агента на своїй карті; однією картою не можна відправити кількох агентів.

**Ви не можете відправити агента на локацію, де вже є агент.**

Ви повинні заплатити будь-яку ціну або задовольнити будь-які вимоги вибраної локації ігрового поля.

Крім того, ви можете застосувати ефект з комірки агента зіграної карти, коли вирішите відправити агента (ви ігноруєте ефекти з комірки розкриття під час відправлення агента).

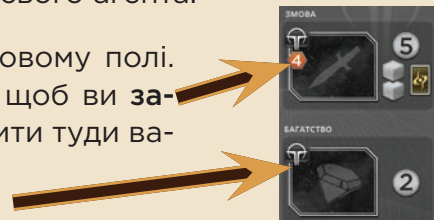
Якщо на карті немає ніяких символів агентів, ви не можете зіграти її, щоб відправити агента. Таку карту можна зіграти лише під час розкриття карт.



## Ціна локації

Щоб відправити агента в деякі локації ігрового поля, ви повинні заплатити певну ціну. Якщо ви не можете **відразу** заплатити ціну (перед застосуванням будь-яких ефектів локації чи зіграної карти), то не можете відправити туди свого агента.

Ось дві локації Імператора на ігровому полі. Верхня локація «Змова» вимагає, щоб ви **заплатили 4 прянощів**, щоб відправити туди вашого агента.



Нижня локація «Багатство» не має додаткової ціни.

## Вимога локації «Січ Табр»

Локація «Січ Табр» має унікальну вимогу. Щоб відправити туди агента, ви повинні мати 2 чи більше очок впливу на Фрименів.



Сім різних символів агентів:

- Імператор
- Гільдія Лоцманів
- Бене Гессерит
- Фримени
- Ландсраад
- Місто
- Торгівля прянощами



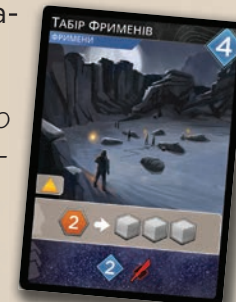
Ця карта «Легіон сардауків» має два символи агентів. Символ Імператора дозволяє вам відправити свого агента в будь-яку з двох локацій Імператора, а символ Ландсрааду дозволяє вам натомість відправити його на одну з п'яти локацій Ландсрааду на ігровому полі.

Коли ви граєте карту й відправляєте агента на певну локацію, ви застосовуєте ефекти цієї локації, **а також** ефекти з комірки агента на карті. Якщо локація належить одній із фракцій, ви також переміщуєте свій кубик на одну поділку вгору на шкалі впливу на цю фракцію. Ви можете застосовувати ці ефекти в будь-якому порядку.

Деякі ефекти карт описані словами, але багато з них позначені символами. Дивіться окремий аркуш «Довідник з локацій ігрового поля» з роз'ясненнями всіх локацій та останню сторінку цих правил, щоб розібратися в усіх ігрових символах і додаткових ігрових термінах.

Стрілки на картах і на полі (→) вказують, що є певна ціна (ліворуч стрілки або над нею), яку ви повинні заплатити, щоб отримати ефект (праворуч стрілки або під нею). Ви не зобов'язані завжди платити цю ціну. Однак, якщо ви цього не зробите, то не зможете скористатися цим ефектом.

Коли ви граєте карту «Табір Фрименів», то можете не платити 2 прянощів, щоб найняти 3 загони.



# Хід гравця. Відправити агента (продовження)

## Розгортання військ у Зоні конфлікту

На початку кожного раунду відкривається поточна карта конфлікту, що пропонує нагороди, за які гравці змагатимуться в бою.

Щоразу, коли символ кубика з'являється на карті чи локації, ви наймаєте один загін. Для цього ви берете загін зі свого запасу й кладете його до свого гарнізону на ігровому полі. Якщо у вашому запасі закінчатся загоны, ви не зможете більше їх наймати, поки деякі з них не повернуться туди.

Однак ви не можете отримувати нагороди за допомогою загонів у вашому гарнізоні. Ви можете розгортати загоны в Зоні конфлікту, коли відправляєте агента на бойову локацію. Бойові локації — це локації ігрового поля, на яких зображені пустеля і схрещені мечі. Тоді як більшість із них розміщені на самій планеті Дюна, три бойові локації пов'язані з фракціями Гільдії Лоцманів («Гайлайнер») і Фрименів («Витривалі воїни» й «Дистикости»).

Коли ви відправляєте агента на бойову локацію, то можете розгорнути загоны в Зоні конфлікту (це зона ігрового поля між гарнізонами). Ви можете розгорнути **будь-яку кількість** своїх загонів, найнятих під час вашого поточного ходу (як з локації на полі, так і зіграної карти), плюс **ще 1—2** загоны з вашого гарнізону. Якщо ви не хочете розгортати будь-яку кількість найнятих загонів у Зоні конфлікту, то, як завжди, розміщуєте їх у гарнізоні.

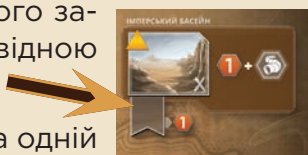


## Бонуси контролю

Деякі карти конфліктів (див. розділ «Фаза 3. Бій») винагороджують гравця контролем над однією з трьох локацій на Дюні — «Арракіном», «Карфагом» чи «Басейном Імператора» (залежно від назви карти). Якщо ви перемагаєте в такому конфлікті, то берете **маркер контролю** зі свого запасу та кладете його на прапор під відповідною локацією ігрового поля.

Поки ваш маркер контролю перебуває на одній з цих локацій, ви отримуєте зображений на ній бонус щоразу, коли будь-який гравець (ви також) відправляє туди агента. «Арракін» і «Карфаг» дають бонусом 1 солярій, а «Басейн Імператора» — 1 прянощі.

Коли розкривається карта конфлікту для вже контрольованої вами локації, ви отримуєте бонус захисту: ви можете розгорнути один загін з вашого запасу в Зоні конфлікту.



## Збір прянощів

На Арракісі є три локації з символом видобутку, де ви можете збирати прянощі: «Велика рівнина», «Басейн Гаґґа» і «Басейн Імператора». Коли ви відправляєте агента в одну з цих локацій, то отримуєте кількість прянощів, вказану на локації, плюс будь-які додаткові прянощі, що накопичилися там (див. розділ «Фаза 4. Видобуток»).

Коли ви відправляєте агента в «Басейн Гаґґа», то отримуєте 2 прянощів із загального запасу й додатково берете будь-які накопичені там прянощі.



Сергій грає карту «Дюна, пустельна планета», щоб відправити агента на локацію «Басейн Імператора». Він забирає прянощі з локації. Його карта не дає додаткового ефекту під час відправлення агента.



«Басейн Імператора» — це бойова локація. Сергій не наймає загонів ні за допомогою зіграної карти, ні завдяки локації, куди відправив свого агента. Однак у його гарнізоні є три загоны. Сергій вирішує воювати й розгортає в Зоні конфлікту два загоны зі свого гарнізону — максимально допустима кількість.



Ольга грає карту «Дункан Айдаго», щоб відправити свого агента на локацію «Карфаг». З попереднього раунду на цій локації залишився маркер контролю Сергія, тому він бере 1 солярій із загального запасу.

Властивість локації дозволяє Ользі найняти загін і взяти карту інтриги. Завдяки карті «Дункан Айдаго» вона вирішує заплатити 1 воду, щоб найняти ще один загін і взяти 1 карту зі своєї колоди.

Ольга може розмістити у своєму гарнізоні два щойно найняті загоны. Однак «Карфаг» також бойова локація, й Ольга відчуває, що може перемогти Сергія. Вона розгортає ці два загоны в Зоні конфлікту разом зі ще одним загонем, який уже був у її гарнізоні (якби у неї там був другий загін, вона б теж його розгорнула).

Андрій вирішує використовувати свій хід, щоб накопичити сили для бою в наступному раунді. Він грає карту «Утаємничена Бене Гессерит», щоб відправити агента на локацію «Збір загонів». Він повинен заплатити додаткову ціну цієї локації в розмірі 4 солярії.

Завдяки карті «Утаємничена Бене Гессерит» він бере карту зі своєї колоди. Властивість локації «Збір загонів» дозволяє йому найняти чотири загоны. Однак це не бойова локація, тому Андрій не може розгорнути жодного загону в Зоні конфлікту й натомість розміщує їх у своєму гарнізоні.



# ХІД ГРАВЦЯ. РОЗКРИТИ КАРТИ

Коли гравець більше не має агентів, яких можна відправити на локації (або він **вирішує** більше не відправляти їх), тоді він виконує хід «Розкрити карти». Цей хід складається з кроків, які виконують у такому порядку: розкрити карти, застосувати ефекти розкритих карт, визначити свою силу й виконати очистку.

## РОЗКРИТИ КАРТИ

Розкрийте всі карти, що залишилися на вашій руці, поклавши їх горілиць перед собою. Покладіть їх окремо від тих карт, які ви зіграли раніше, відправивши агентів.

## ЗАСТОСУВАТИ ЕФЕКТИ РОЗКРИТИХ КАРТ

Тепер ви застосовуєте ефекти з комірок розкриття **усіх** щойно розкритих вами карт (але не тих карт, які ви зіграли раніше, відправивши агентів).


Ефекти з комірок розкриття можна застосовувати в будь-якому порядку. Крім того, ви можете використати отримані очки переконливості (тимчасовий ресурс), щоб придбати нові карти для своєї колоди до, під час або після застосування ефектів розкритих карт.



## ВИЗНАЧИТИ СИЛУ

Порахуйте свою силу для бою в цьому раунді.

Кожен ваш загін у **Зоні конфлікту** дає 2 очки сили (загони у вашому гарнізоні чи запасі не дають нічого).

 Кожен меч, який ви показали під час розкриття своїх карт, дає 1 очко сили.

**Ви повинні мати принаймні один загін у Зоні конфлікту, щоб мати хоч якусь силу.** Якщо вилучається ваш останній загін, то ваша сила дорівнює 0, і її ніяк не можна збільшити, навіть мечами на розкритих вами картах.

Коли ви визначите свою силу, оголосіть її своїм суперникам і перемістіть свій маркер бою на відповідну поділку на шкалі бою. Якщо ваша сила перевищує 20, переверніть маркер бою на сторону із зображенням «+20» і починайте відлік з початку шкали.



## ОЧИСТКА

Приберіть усі карти, що лежать перед вами (зіграні під час відправлення агентів і розкриття карт), і покладіть їх до свого скиду.

## Придбання карт

**1** Отримані впродовж раунду очки переконливості використовуються під час вашого ходу «Розкрити карти» для придбання нових карт для вашої колоди. Ви можете придбати будь-яку з п'яти карт з Ряду Імперіуму або «Представник Арракіса» чи «Прянощі повинні текти» з Фонду (карту «Міжпросторова подорож» можна отримати з однойменної локації, як описано на окремому аркуші «Довідник з локацій ігрового поля»).

Ціна придбання карти вказана в правому верхньому куті цієї карти. Ви можете придбати скільки завгодно карт, доки вам вистачає очок переконливості. Ви можете зібрати ці очки з кількох джерел (карт і локацій), щоб придбати одну карту. Також ви можете розділити очки з одного джерела, щоб заплатити за різні карти. Очки переконливості не представлені жетонами чи маркерами, бо ви не можете їх зберігати. Якщо ви не використовуєте ці очки під час свого ходу «Розкрити карти», то втрачаєте їх.

Придбавши карту, ви кладете її горілиць до свого скиду (праворуч від вашого лідера). Ви не можете відразу використати нову карту. Вам треба буде перетасувати її разом з рештою карт вашого скиду, коли у вашій колоді вичерпаються карти.

У Ряді Імперіуму завжди повинно бути 5 карт. Якщо їх бракує, поповніть ряд верхніми картами з колоди Імперіуму. Це означає, що після придбання однієї карти ви можете потім придбати ту карту, яка її заміняє (звісно, якщо вам вистачає очок переконливості).

*Сергій більше не має агентів, коли настає його черга виконувати хід, тому він розкриває карти. Він показує три карти, що залишилися на його руці: «Імперський шпигун», «Топтер контрабандиста» і «Стілгар».*

*«Топтер контрабандиста» має ефект, який Сергій може застосувати. Він бере 1 прянощі із загального запасу. Його карти також дають очки переконливості й мечі.*

*Кarti Сергія дають йому загалом 4 очки переконливості. Він використовує 3 з них, щоб придбати карту «Космічна подорож» з Ряду Імперіуму, поклавши її до свого скиду. Потім треба взяти верхню карту з колоди Імперіуму, щоб заповнити вільне місце в Ряді Імперіуму. Хоча в Сергія ще залишилося 1 очко переконливості, більше немає доступних карт ціною в 1 очко переконливості.*

*Сергій має два загани в Зоні конфлікту, що дають йому 4 очки сили. Розкриті ним у цей хід карти дають ще 4 очки сили: 1 очко дає меч з карти «Імперський шпигун» і 3 очки — мечі з карти «Стілгар». Сергій встановлює свій маркер бою на поділці «8» шкали бою.*

*Нарешті, Сергій бере карти, що лежать перед ним і кладе їх до свого скиду.*

*Фаза триває. Ольга й Андрій ще виконують свої ходи «Розкрити карти». Сергій чекає, поки гра перейде до фази бою.*



# Х ФАЗА 3. БІЙ

У цій фазі відбувається бій, але спершу гравці мають можливість зіграти інтригові карти бою.

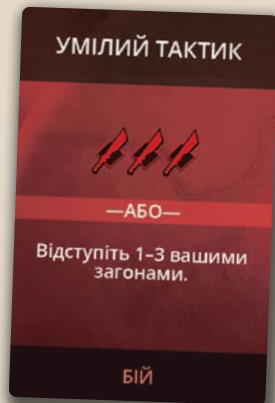
## ІНТРИГОВІ КАРТИ БОЮ

Починаючи з гравця з маркером першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець, що має принаймні один загін у Зоні конфлікту, може розіграти будь-яку кількість інтригових карт бою або спасувати.

Ви не зобов'язані пасувати лише тому, що пасували раніше у фазі бою. Після того як усі гравці, що беруть участь у бою, **послідовно** спасують, відбувається сам бій.

Якщо карта змінює кількість загонів гравця в Зоні конфлікту (або якимось іншим чином змінює його силу), то гравець повинен відповідно перемістити свій маркер бою на шкалі бою (пам'ятайте: якщо ви не маєте загонів у Зоні конфлікту, ваша сила дорівнює 0).

Кілька інтригових карт бою мають ефекти, що активуються, «коли ви перемагаєте в конфлікті». Ви **не граєте** ці карти перед тим, як відбудеться бій. Натомість ви повинні дочекатися своєї перемоги, а потім зіграти їх (перш ніж перейти до наступної фази).



## ПРОВЕДЕННЯ БОЮ

Кожен гравець отримує нагороду з карти конфлікту залежно від значення його сили, встановленого на шкалі бою.

Гравець з найбільшою кількістю очок сили виграє конфлікт та здобуває найвищу (1-ше місце) нагороду на карті конфлікту.

Гравець із другою за величиною кількістю очок сили здобуває другу нагороду. Нагороду за 3-тє місце можна здобути **лише граючи вчотирьох**.

Гравець із силою 0 не здобуває ніякої нагороди.

Читайте останню сторінку цих правил, щоб ознайомитися з тлумаченням символів на картах конфлікту.

Після того як усі нагороди будуть розподілені, кожен гравець забирає свої загони із Зони конфлікту та кладе їх до свого запасу (**але не до свого гарнізону**). Розмістіть усі маркери бою на поділці «0» шкали бою.

### Нічії

Коли між гравцями нічия за 1-ше місце, у конфлікті не перемагає ніхто. Обидва претенденти здобувають нагороду за 2-ге місце. Якщо у грі вчотирьох виникає нічия за 1-ше місце, то обидва інших гравці все одно змагаються за нагороду за 3-тє місце.

Коли між гравцями нічия за 2-ге місце, кожен з них отримує нагороду за 3-тє місце.

Якщо виникає нічия за 3-тє місце, то ніхто з цих гравців нічого не здобуває.



*На початку фази бою Сергій має 8 очок сили, а Ольга — 6 очок сили. Сергій має маркер першого гравця, але він і так уже попереду в конфлікті. Він пасує й не грає жодної інтригової карти бою.*

*Наступна Ольга, і вона грає карту інтриги «Засідка». Це дає їй ще 4 очки сили, і вона просуває свій маркер бою на поділку «10».*

*Далі черга Андрія, але в нього немає військ у Зоні конфлікту. В нього 0 очок сили, і він не може взяти участь у цій фазі.*

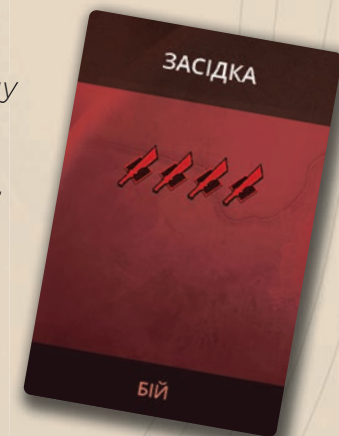
*Повернімося до Сергія. Хоч він і пасував раніше в цій фазі, Сергій усе одно може зіграти карту інтриги. Перевіривши свої карти інтриг, він бачить, що не має карт бою. Отже, Сергій пасує знову.*

*Задоволена своєю перемогою Ольга також пасує.*

*Вона перемагає в конфлікті, маючи 10 очок сили. Головна нагорода (за 1-ше місце) карти конфлікту «Облога Арракіна» дає їй 1 переможне очко й контроль над Арракіном. Вона просуває свою фішку рахунку на одну поділку на треку очок і розміщує один зі своїх маркерів контролю на зображення прапора під локацією «Арракін».*

*Сергій здобуває нагороду за 2-ге місце, взявши 4 солярії із загального запасу.*

*У цьому конфлікті Андрій не отримує нічого. Він має 0 очок сили, та й нагорода за 3-тє місце в будь-якому разі недоступна під час гри втрьох.*



## ФАЗА 4. ВИДОБУТОК

У цій фазі на деяких локаціях ігрового поля можуть накопичуватися прянощі. Перевірте кожну з трьох локацій ігрового поля із символом видобутку: «Велика рівнина», «Басейн Гаґґа» й «Басейн Імператора». Якщо на локації немає агента, покладіть 1 прянощі із загального запасу на цю локацію (на спеціально відведене для цього місце). Ці прянощі додаються до будь-яких прянощів, що залишилися на цих місцях з попередніх раундів.

На локації «Басейн Імператора» є агент (Сергій зіграв його туди на початку цього раунду). Однак на локаціях «Велика рівнина» та «Басейн Гаґґа» немає агентів, тому кожна з них отримує 1 додаткові прянощі. На «Великій рівнині» вже був 1 маркер прянощів з попереднього раунду, тож тепер там 2 додаткові маркери.



## ФАЗА 5. ВІДКЛИКАННЯ

Якщо будь-який гравець набрав 10 чи більше переможних очок на треку очок або якщо колода карт конфлікту вичерпалася, активується кінець гри.

Якщо ніхто не переміг, підготуйтеся до наступного раунду:

- поверніть Ментата на його місце в Ландсрааді (якщо Ментата там немає);
- гравці відкликають своїх агентів, повертаючи їх на карти своїх лідерів;
- передайте маркер першого гравця наступному за годинниковою стрілкою гравцеві, а потім почніть новий раунд із фази 1.

Ніхто не набрав 10 переможних очок, тому Ментат й агенти гравців повертаються на відповідні місця, а маркер першого гравця за годинниковою стрілкою переходить до Ольги. Потім з фази 1 починається новий раунд.

## РОЗ'ЯСНЕННЯ

**Барон Владімір Харконнен** — щоб використати вміння «Спритний хід», виберіть два з чотирьох жетонів барона Харконнена й покладіть їх на карту свого лідера стороною фракції вниз (поверніть два інших жетони в коробку, не показуючи їх суперникам). Пізніше ви зможете показати вибрані жетони, як описано на карті, щоб отримати нагороду.

**«Бінду-затримка»** — цю карту інтриги ви можете зіграти лише на початку свого ходу, перш ніж зробите щось іще. Візьміть карту, а потім можете пропустити свій хід.

**«Вимога поваги»** — якщо ви перемагаєте в конфлікті й отримуєте у винагороду прянощі, то можете спершу взяти ці прянощі, а потім заплатити ними за розіграш цієї карти інтриги (ви також можете зіграти карту «Переможець бере все», щоб отримати прянощі, завдяки яким потім зможете зіграти карту «Вимога поваги»).

**«Голос»** — використайте один з доступних маркерів контролю, щоб позначити вибрану вами локацію на ігровому полі, а потім вилучіть його у свій наступний хід («Голос» забороняє суперникам відправити агентів на цю локацію лише на один хід).

Це також не дозволяє за допомогою карти «Квізац Хадерах» відправити агента на вибрану вами локацію ігрового поля.

**«Квізац Хадерах»** — ви можете зіграти цю карту, щоб відправити агента, навіть якщо у вашому запасі більше немає доступних агентів. Ця карта дозволяє вам відправити агента, який вже пе-

ребуває на локації ігрового поля. Ви можете навіть відправити агента знову на ту саму локацію, де він щойно був.

Якщо локація використовується лише один раз за гру («Вища рада», «Майстер меча»), ви не можете використати «Квізац Хадерах», щоб відправити туди агента більше як один раз. Також за допомогою «Квізац Хадерах» не можна відправити агента на локацію ігрового поля, яка недоступна через вплив карти «Голос».

Якщо ви переміщуєте агента з локації з символом видобутку, і ця локація залишається вільною до фази 4 «Видобуток», то додаткові прянощі все-таки там накопичуються.

**«Обдумані витрати»** — завдяки цій карті інтриги можна лише забрати Ментата з його початкової позиції в Ландсрааді.

**«Перевірка на людськість»** — суперники роблять свій вибір, починаючи зліва від вас і далі за годинниковою стрілкою. Кожен суперник повинен вибрати щось, що він може зробити. Тому не можна скинути карти, якщо їх немає на руці, чи втратити розгорнутий загін, якщо його немає. Якщо суперник вирішує скинути карту, то вибирає, яку саме, а не робить це навмання.

**Пол Атрід / «Вловлювач отрути»** — ви не можете подивитися на верхню карту своєї колоди, якщо вона вичерпалася (ви не можете перетасувати свій скид і сформувати нову колоду, поки вам не знадобиться взяти карту).

### КІНЕЦЬ ГРИ

Передусім ви можете зіграти й застосувати ефекти будь-яких ваших інтригових карт кінця гри. Потім гравця з найбільшою кількістю переможних очок оголошують переможцем.

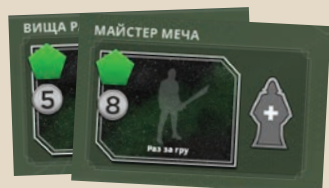
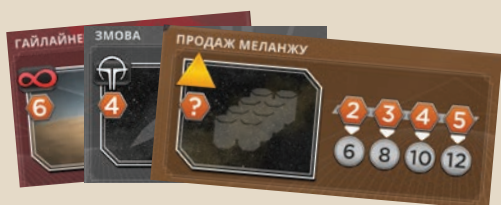
У разі нічиєї переможець серед претендентів визначається за такими показниками у вказаному порядку: кількість прянощів, соляріїв, води й загонів у гарнізоні.

# Поради щодо СТРАТЕГІЇ



Вода — рідкісний і коштовний ресурс на Дюні, вона життєво важлива для збору цінних прянощів. Якщо вам бракуватиме води, звертайтеся до Фрименів.

Прянощі — це універсальна речовина, яку можна використовувати багатьма способами. Якщо у вас буде дуже багато прянощів, то ви завжди знайдете, кому продати надлишок. Корпорація ДАПТ чи Імператор радо обміняють їх у вас на солярії. Гільдія Лоцманів має справу тільки з дуже великими партіями прянощів, але якщо ваші інтереси зійдуться, то ви виявите, що їхні гайлайнери дозволяють легко переміщати велику кількість загонів на Дюну.



Солярій — це грошова одиниця Імперіуму, яка дозволяє Раді Ландсрааду досягати неможливого. Коли ви захочете зміцнитися, зайнявши локації «Майстер меча» чи «Вища Рада», або просто потребуєте негайної допомоги від додаткових загонів чи Ментата, не приходьте з порожніми руками.

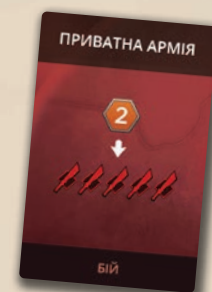
Пам'ятайте, коли ви отримуєте карти для своєї колоди, то частина того, за що ви платите — це доступ до різних фракцій. Подбайте про те, щоб не залишитися без засобів для відправлення агентів на ключові локації ігрового поля.



Коли справа доходить до конфліктів, найголовніше — це вибрана позиція. Що довше ви можете почекати перед введенням своїх загонів у бій, то більше інформації про суперників ви отримаєте, і тим складніше їм буде реагувати на ваші дії.

Іноді незначна перемога в конфлікті, досягнута з меншими витратами, може бути ціннішою, ніж велика перемога, здобута великим коштом.

Карти інтриги означають, що ви ніколи не можете бути повністю впевнені в тому, як завершиться конфлікт.



Укладання союзу з однією з фракцій може стати потужною перевагою на вашому шляху до перемоги. Стежте за іншими гравцями, щоб вони не випередили вас, і не змарнуйте нагоди вчинити так само з ними!



Кожна з фракцій має на ігровому полі одну платну й одну безплатну локації. Безплатні локації все одно допоможуть вам здобути вплив на фракцію, навіть коли ви збираєте ресурси, потрібні для інших локацій.

Таємниче Сестринство Бене Гессерит — гарне джерело карт інтриг, що дозволяють вам дивувати суперників. Бене Гессерит також дозволяє вам знищувати карти з вашої колоди, що може поліпшити її та допомогти вам швидше і частіше грати ваші найсильніші карти.



Останні доповнення і роз'яснення можна знайти в документі «Часті питання» за адресою:

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

## DIRE WOLF DIGITAL

**Автор гри**

Пол Деннен

**Керівник проєкту**

Скотт Мартінз

**Ілюстрації та графічний дизайн**

Клей Брукс, Бретт Нінбург, Нейт Сторм

**Ілюстрації карт**

Клей Брукс, Атілла Гузі, Дерек Геррінг, Кенан Джексон,  
Бретт Нінбург, Рауль Рамос, Нейт Сторм

**Відповідальний за випуск**

Еван Лоренц

**Розробники гри**

Джастін Коен, Пол Деннен

**Допомога в розробленні гри**

Корі Беркгарт, Еван Лоренц, Сем Парді,  
Луїс Скотт-Варгас, Кевін Спак, Юрій Толпін

## GALE FORCE 9

**Продюсер і бренд-менеджер**

Джо Лефаві з Genuine Entertainment

**Співпродюсер**

Джон-Пол Брізіґотті

## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES»

**Керівник проєкту**

Олександр Ручка

**Перекладач**

Святослав Михаць

**Редактори**

Сергій Лисенко, Поліна Матусевич

**Верстальник**

Артур Патрихалко

**Вельми вдячні за неоціненну  
допомогу команді Geekach Games**

Сергій Іщук, Сергій Тодоров, Анна Вакуленко

**Окрема подяка всім,**

**хто брав участь у створенні цієї гри:**

Браяну Герберту, Кевіну Дж. Андерсону,

Байрону Меррітту та Herbert Properties, LLC

Нашим партнерам з Legendary Entertainment

Усім чудовим членам команди Dire Wolf Digital,

а також їхнім друзям і сім'ям, що допомогли

протестувати нашу гру «Дюна. Імперіум»



[www.direwolfdigital.com](http://www.direwolfdigital.com)

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

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



[www.geekach.com.ua](http://www.geekach.com.ua)

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

[t @geekach](https://twitter.com/geekach)

[info@geekach.com.ua](mailto:info@geekach.com.ua)



LEGENDARY



GENUINE  
ENTERTAINMENT

Видавці: Dire Wolf Digital

© 2021 Dire Wolf Digital, LLC. Усі права застережено.

«Дюна. Імперіум» видається за ліцензією Gale Force Nine, компанії Battlefront Group.

DUNE © 2021 Legendary. Усі права застережено.

# ДОВІДНИК ІЗ СИМВОЛІВ І ДОДАТКОВИХ ПОНЯТЬ



**Агент.** З локації «Майстер меча» ви можете отримати свого третього агента (розміщеного біля ігрового поля під час приготування до гри), а потім використовувати його до кінця гри.

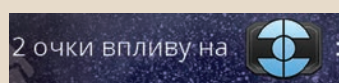


**Видобуток.** Кожна з трьох локацій на ігровому полі з символом видобутку отримує по 1 додатковій прянощі під час фази 4 «Видобуток», якщо на них немає агента. Коли ви відправляєте агента на одну з цих локацій, ви також отримуєте всі додаткові прянощі з цієї локації.

**Відкликання** — коли ви відкликаєте одного з ваших агентів, то ставите його назад, на карту вашого лідера. Ви можете використати агента знову під час іншого ходу «Відправити агента» в тому ж раунді.

**Відступ** — коли ви відступаєте загоном, то переміщуєте його із Зони конфлікту назад до свого гарнізону.

**Вплив** — ви можете застосувати цей ефект лише тоді, коли маєте принаймні ту кількість очок впливу, яку вимагає конкретна фракція (у цьому прикладі — щонайменше 2 очки впливу на Фрименів).



**Втратити загін** — коли ви втрачаєте загін, то повертаєте його до свого запасу (а не гарнізону).



**Загін.** Найміть один загін: візьміть його з вашого запасу й розмістіть у своєму гарнізоні. Якщо ви найняли загін, відправивши агента на бойову локацію, то можете розгорнути цей загін у Зоні конфлікту.



**Заплатити ціну.** Стрілка вказує на ціну (ліворуч від стрілки або над нею) та ефект (праворуч від стрілки або під нею). Якщо ви не заплатите ціну, то не отримаєте ефекту. Ви ніколи не зобов'язані платити ціну, вказану на карті.

**Запорука Фрименів** — ви можете застосовувати цей ефект, якщо маєте у грі одну чи кілька інших карт Фрименів. Дві карти із запорукою Фрименів можуть активувати одна одну, незалежно від порядку, в якому вони зіграні (див. «У грі»).



**Здобути 1, здобути 2, втратити 1 очко впливу.** Виберіть будь-яку з чотирьох фракцій (здобуваючи 2 очки впливу, ви не можете вибрати дві різні фракції).



**Здобути очко впливу** на зображену фракцію: Імператора, Гільдії Лоцманів, Бене Гессерит чи Фрименів.



**Знищити одну карту** зі своєї руки, скиду чи з гри. Поверніть цю карту в коробку, бо вона більше не знадобиться до кінця гри. Однак карти Фонду повертаються до свого скиду карт Фонду. Знищувати карти не обов'язково, якщо це тільки не пов'язано з оплатою ціни, або якщо сама карта не вказує її знищити.



**Контроль** — якщо ви перемагаєте в конфлікті та здобуваєте контроль над локацією «Арракін», «Карфаг» або «Басейн Імператора», то покладіть свій маркер контролю на прапор під цією локацією (замінивши там маркер будь-якого суперника). Коли відкривається карта конфлікту для локації, яку ви вже контролюєте, можете розгорнути один загін з вашого запасу в Зоні конфлікту.



**Ментат.** Візьміть Ментата й покладіть його на карту вашого лідера. Ви можете використати його як одного з ваших агентів, коли виконуєте хід «Відправити агента». Ви берете Ментата лише з його локації на полі, але не в іншого гравця чи з будь-якої іншої локації (за винятком тієї ситуації, коли ви отримуєте Ментата як нагороду в конфлікті; тоді ви берете його звідки завгодно та зберігаєте як агента для нового раунду).



**Меч.** Кожен меч додає 1 очко сили до вашої загальної сили в конфлікті.



**Переконливість** (у зображеній кількості). Ви здобуваєте очки переконливості переважно з комірок на ваших картах. Переконливість використовують для придбання карт з Ряду Імперіуму чи Фонду, заплативши ціну, вказану в правому верхньому куті карти.



**Переможне очко.** Здобувши переможне очко, перемістіть свою фішку рахунку на одну поділку вгору по треку рахунку. І навпаки, втративши переможне очко, перемістіть фішку рахунку на одну поділку донизу.



**Перстень із печаткою.** Коли ви граєте карту «Перстень із печаткою» під час свого ходу «Відправити агента», ви використовуєте властивість персня з печаткою (з відповідним символом) з карти вашого лідера.



**Придбання.** Деякі карти мають спеціальну комірку придбання, зображену під їхньою ціною. Ви можете один раз застосувати ефект цієї комірки в момент придбання карти (але не потім, коли гратимете її з руки).

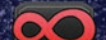


**Ресурси: солярії, прянощі, вода.** Коли ви отримуєте ресурс або сплачуєте ним ціну, то берете його із загального запасу або повертаєте його туди (цифра на символі ресурсу вказує на його кількість).

**Союз** — ви можете застосовувати цей ефект лише тоді, коли маєте жетон союзу зображеної фракції (у цьому прикладі — союз із Гільдією Лоцманів).



Союз із



**У грі** — карти, які ви граєте під час своїх ходів (відправляючи агентів чи розкриваючи карти), залишаються лежати горілиць та перебувають у грі, поки ви не заберете їх наприкінці вашого ходу «Розкрити карти» (якщо перед тим ви їх не знищите).



**Узяти карту** зі своєї колоди. Якщо ваша колода порожня, перетасуйте свій скид, щоб сформувати нову колоду, а потім добірайте карти.



**Узяти карту інтриги** з колоди інтриг. Зберігайте її долілиць, поки не зіграєте. Ви можете подивитися на неї будь-коли.



**Узяти карту «Міжпросторова подорож»** з Фонду.



**Украсти карту інтриги.** Кожен суперник, що має чотири чи більше карт інтриг, повинен віддати вам одну з них (вибравши її навмання).