

# ДУНЕС

## ІМПЕРІУМ

### ПІДНЕСЕННЯ

## ПРАВИЛА ДЛЯ ГРИ З КОНКУРЕНТАМИ (СОЛО-ГРА ТА ГРА ВДВОХ)

У соло-грі чи грі вдвох ви використовуєте додаткові карти для керування уявними суперниками (далі «Конкуренти»), які змагаються з вами, займаючи локації на полі та беручи участь у конфліктах. Кожен Конкурент представлений картою Конкурента, в якій детально описані їхні стратегічні пріоритети. Також Конкурент використовує карти Дому Гаґал, щоб керувати розміщенням своїх агентів. Якщо Конкурент набере 10 чи більше переможних очок, він активує кінець гри... і може завдати вам поразки!

### ДОДАТКОВІ ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ



37 карт Дому Гаґал



10 карт Конкурентів

### КАРТА КОНКУРЕНТА

- A** Назва карти
- B** Корисність Майстра меча  
*Що менша корисність, то складніший Конкурент.*
- C** Властивість персня з печаткою
- D** Властивість планування
- E** Фракції  
*Перелік із чотирьох фракцій у певному порядку (зліва направо), який визначає пріоритети Конкурента в розвитку його політичних відносин.*



## ПРИГОТУВАННЯ

Виберіть карти Конкурентів відповідно до кількості гравців.

**Соло-гра.** Виберіть 2 карти Конкурентів як своїх суперників (для першої соло-гри радимо вибрати Конкурентів з Майстрами меча, що мають корисність 8 або більше). Виберіть рівень складності (з варіантів праворуч) і відповідно приготуйте гру.

**Гра вдвох.** Виберіть 1 карту Конкурента як суперника для двох гравців (для першої гри вдвох радимо використати варіант «Безхитрісні конкуренти», наведений на останній сторінці цих правил).

Виберіть колір кожному Конкуренту. Покладіть по одному з його кубиків на найнижчу поділку шкали впливу кожної з чотирьох фракцій. Розмістіть 3 загони в його гарнізоні (за винятком соло-гри на рівні складності новачка), а решту покладіть у його запас. Помістіть двох агентів Конкурента в його запас і поставте його Майстра меча (третього агента) біля ігрового поля (як це робить будь-який інший гравець). Покладіть у запас Конкурента 3 шпигунів та 1 маркер води.

Перетасуйте колоду Дому Гаґал і покладіть її біля Конкурента (чи Конкурентів). (Для соло-гри перед тасуванням вилучіть з колоди Дому Гаґал карту «Перетасуйте» з позначкою «2Г».)

Розподіліть карти цілей відповідно до кількості гравців:

**Соло-гра.** Ви та ваші Конкуренти починаєте з 1 випадковою картою цілі кожен, як і в грі з кількома гравцями.

**Гра вдвох.** Дайте карту цілі «Орнітоптер» Конкуренту, а собі візьміть по 1 випадковій карті цілі. (У грі вдвох Конкурент ніколи не отримує жетона першого гравця.)

### Складність

Соло-гра має чотири рівні складності:

**Найманець** (новачок). Ваші Конкуренти починають без загонів у своїх гарнізонах, а ви починаєте з картою інтриги.

**Сардаукар** (ветеран). Без особливих змін.

**Ментат** (експерт). Те саме, що й рівень сардаукара. Використовуйте окремі правила варіантів гри «Жорстока ескалація», «Уміле розгортання» і «Розумна політика» (описані на останній сторінці цих правил).

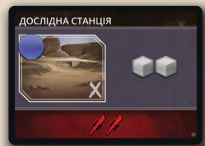
**Квізац Хадерах** (експерт+). Те саме, що й рівень ментата. Крім того, протягом гри ви не можете отримати Майстра меча.

# ХОДИ КОНКУРЕНТІВ («ВІДПРАВИТИ АГЕНТА»)

Під час «Фази 2. Ходи гравців» кожен з Конкурентів виконує ходи «Відправити агента», як і будь-який інший гравець. Конкурент виконуватиме хід «Відправити агента», поки має в запасі принаймні 1 агента, але він ніколи не виконує хід «Розкрити карти».

**Соло-гра.** Жетон першого гравця як завжди щораунду передають за годинниковою стрілкою. Також Конкуренти першими виконуватимуть ходи.


**Гра вдвох.** Жетон першого гравця передають по чергово, його отримують лише гравці-люди. Вважайте, що Конкурент завжди сидить за годинниковою стрілкою після гравця з жетоном першого гравця (тобто між двома гравцями-людьми).




Коли конкурент виконує хід «Відправити агента», відкривайте верхню карту колоди Дому Гаґал. Ця карта відправить агента в указану локацію ігрового поля, якщо ця локація вільна. Якщо локація зайнята, ігноруйте цю карту й відкривайте карти, поки не відкриєте карту з вільною локацією.


Якщо колода Дому Гаґал коли-небудь вичерпається (або ви відкриєте карту «Перетасувати»), негайно перетасуйте карти Дому Гаґал, щоб сформувати нову колоду.


Коли Конкурент відправляє агента в локацію ігрового поля, ігноруйте всі звичайні ціни й ефекти цієї локації. Натомість він отримує лише ефекти, зазначені на розкритій ним карті:


 Конкурент просувається по відповідній шкалі впливу.

 Він отримує 1 очко впливу на фракцію, що відповідає номеру, указаному в нижній частині карти Конкурента.

 Конкурент отримує вказаний ресурс.

 Конкурент використовує властивість персня з печаткою з карти свого лідера.

 Конкурент наймає по 1 загону зі свого запасу за кожен такий символ. Якщо на розкритій карті зображена бойова локація, розгорніть ці загоны в Зоні конфлікту. Інакше розмістіть загоны в його гарнізоні.

 Кожен суперник, що має 4 чи більше карт інтриг, повинен віддати 1 з них (вибравши її навмання) Конкуренту.



Конкурент розміщує шпигуна в спостережному пункті. Якщо тип локації не вказано, Конкурент намагається розмістити шпигуна в спостережному пункті першої доступної фракції в його переліку пріоритетів фракцій. Якщо всі чотири пункти спостереження за фракціями заповнені, ігноруйте цей ефект.

На кожній з трьох карт «Розмістіть шпигуна» Дому Гаґал вказано тип локації, куди Конкурент відправлятиме свого шпигуна. Якщо біля вказаних локацій немає незайнятих спостережних пунктів, ігноруйте цей ефект. Карти «Розмістіть шпигуна» не відправляють агента в локацію, тому Конкурент розкриває наступну карту Дому Гаґал (байдуже, розмістив він шпигуна чи ні).



Отримавши жетон гаків творця, Конкурент розміщує його у своєму гарнізоні (якщо він ще цього не зробив).



Якщо Конкурент має жетон гаків творця, а жетон Оборонної стіни все ще на полі, то вилучіть його (ігноруйте цей ефект, якщо Конкурент не має гаків творця).

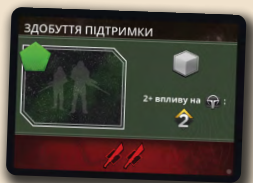
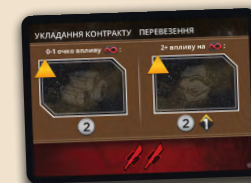
Щоразу, коли Конкурент посилає агента в бойову локацію, він також розгортає до 2 загонів зі свого гарнізону (якщо вони там є) в Зоні конфлікту. Конкурент робить це, навіть якщо завдяки самій карті він не найняв загонів (як-от карта, що відправляє агента в локацію видобутку).

Конкуренти отримують і втрачають жетони союзів так само, як і гравці. Однак вони не отримують бонусів фракцій (за досягнення поділки «4» на шкалі впливу).

## Особливі вказівки

Деякі карти Дому Гаґал вказують Конкуренту відправити агента в одну з двох локацій залежно від стану гри.

Коли Конкурент розкриває карту «Укладання контракту / Перевезення», перевірте скільки очок впливу, він має на Гільдію Лоцманів. Коли Конкурент розкриває карту «Доставлення припасів / Гайлайнер», перевірте, чи поточна карта конфлікту є картою конфлікту I, II або III. У кожному разі відправляйте агента в локацію, указану на карті.



Інші карти дають бонус Конкуренту, який має 2 або більше очок впливу на певну фракцію. (Хоча Конкурент відправить агента в локацію незалежно від того, отримає він бонус чи ні.)

Коли Конкурент розкриває цю карту «Здобуття підтримки», він відправляє агента на вказану локацію і наймає 1 загін. Потім, якщо Конкурент має 2 або більше очок впливу на Імператора, він здобуває 1 очко впливу на фракцію, указану другою за пріоритетом на його карті Конкурента.



## ВИКОРИСТАННЯ РЕСУРСІВ КОНКУРЕНТАМИ

Конкуренти збирають ресурси (солярії, прянощі, карти інтриг і воду) завдяки картам Дому Гаґал і здобувають їх у конфліктах. Конкуренти не збирають ресурси ані з локацій, ані завдяки бонусам на шкалах впливу.

Конкурент спершу накопичує ресурси, щоб отримати Майстра меча. Щойно Конкурент матиме кількість ресурсів, що дорівнює значенню корисності його Майстра меча, він витрачає ці ресурси, щоб отримати свого Майстра меча. Якщо для свого Майстра меча він має більше ресурсів, ніж треба, то спершу витрачає солярії, потім прянощі, потім карти інтриг, потім воду (залишаючи собі будь-яку решту).

## ЛОКАЦІЇ ВИДОБУТКУ Й ВИКЛИКУ ПІЩАНИХ ХРОБАКІВ

Якщо розкрита карта Дому Гаґал відправляє агента в локацію видобутку («Глибока пустеля», «Басейн Гаґґа» або «Імперський басейн»), дотримуйтеся вказівок на карті. Відправляючи агента на таку локацію, Конкурент завжди отримує там бонусні прянощі. Подальші дії Конкурента залежать від того, чи має він жетон гаків творця:



- Коли Конкурент відправляє агента в локацію «Басейн Гаґґа» або «Глибока пустеля», маючи жетон гаків творця, він викликає піщаних хробаків, якщо їх можна розгорнути в поточному конфлікті — одного з «Басейну Гаґґа» або двох з «Глибокої пустелі».
- Якщо Конкурент не викликає піщаних хробаків, то натомість отримує базу кількість прянощів з цієї локації.

## БІЙ


Коли починається «Фаза 3. Бій», кожен Конкурент, який має принаймні 1 підрозділ у Зоні конфлікту, отримує бойовий бонус. За черговістю ходів відкривайте по 1 верхній карті колоди Дому Гаґал (якщо ви відкрили карту «Перетасувати», перетасуйте колоду, а потім знову відкрийте карту). Ігноруйте все на відкритій карті, крім символів мечів унизу. Просуньте маркер бою Конкурента по шкалі бою на кількість поділок, рівну кількості відкритих мечів. Потім гравці можуть перед проведенням самого бою розіграти інтригові карти бою.

Конкуренти здобувають нагороди за місця в конфліктах, як інші гравці, зокрема й подвоєні нагороди, якщо мають принаймні 1 піщаного хробака в конфлікті. Якщо Конкурент перемагає в конфлікті, він забирає карту конфлікту і може здобути переможне очко за пару однакових символів бою (перевертаючи карти долілиць, як це робить звичайний гравець).

Конкурент може здобувати контроль над локаціями ігрового поля, розміщуючи маркер контролю на прапор під локацією. Упродовж наступних ходів Конкурент щоразу отримуватиме бонус за контроль, коли ви чи Конкурент відправлятимете агента туди. Конкуренти також отримують бонус захисту (розгорнути 1 загін), якщо пізніше відкривається карта, що активує конфлікт за цю локацію.

Щоразу коли Конкурент має можливість вибирати, на яку фракцію він хоче здобути вплив, він вибирає ту фракцію, на яку має найменше впливу. Якщо таких фракцій кілька, то скористайтеся переліком пріоритетів фракцій у нижній частині карти Конкурента, щоб вибрати одну фракцію — це буде крайня ліва фракція з тих, на які Конкурент має найменше впливу.

Щоразу коли Конкурент має можливість здобути 1 переможне очко завдяки карті конфлікту, він завжди користується нагодою, якщо має потрібні ресурси (або шпигунів, яких треба відкликати, якщо це карта «Битва за Арракін»).

Конкуренти ніколи не беруть контрактів. Щоразу коли Конкурент здобуває нагороду  після конфлікту, він натомість отримує 2 солярії, незалежно від того, граєте ви з модулем «ДАПТ» чи ні.

## Купівля переможних очок

Після того як у Конкурента з'являється свій Майстер меча, він починає витрачати свої ресурси, щоб набирати переможні очки. Коли Конкурент має відповідну кількість зазначених ресурсів, він витрачає їх так:



## ПЛАНУВАННЯ



Конкуренти не відкликають своїх шпигунів заради використання ефектів проникнення чи збору розвідданих. Натомість щоразу, коли Конкурент розміщує третього й останнього шпигуна зі свого запасу, негайно відкличте двох інших шпигунів Конкурента й активуйте властивість «Планування» на карті суперника.



Карта Дому Гаґал може призвести до того, що Конкурент активує свою властивість «Планування» у свій хід до того, як відправить агента в локацію. Якщо «Планування» дає змогу найняти загони, і Конкурент у той самий хід потім відправляє агента в бойову локацію, він розгортає ці загони (отримані внаслідок планування) в Зоні конфлікту.

# ВАРІАНТИ ГРИ

Якщо хочете, можете використовувати ці правила, щоб модифікувати поведінку Конкурента.

## Кубики Конкурента для Ряду Імперіуму (для соло-ігор)

*Якщо ви маєте два стандартні 6-гранні кубики, цей варіант імітує придбання карт із Ряду Імперіуму вашими Конкурентами.*

Наприкінці кожного вашого ходу «Розкрити карти» кидайте два кубики. Рахуючи зліва, вилучіть карти, позиції яких в Ряду Імперіуму відповідають випалим на кубиках значенням. Якщо випадають одна чи дві «6», ігноруйте їх і не вилучайте карти. Якщо ви викинули однакове число (від 1 до 5) на обох кубиках, то вилучаєте лише 1 карту.

## Прямолінійні Конкуренти (для ігор вдвох)

*Радимо цей варіант для гравців, які хочуть зосередитися на протистоянні між собою.*

Дві карти Конкурентів призначені для гри вдвох і не здатні виграти гру: Леді Ембер Метулли та Глоссу «Звір» Раббан. Після того як Конкуренти отримують своїх Майстрів меча, вони стають швидшими в керуванні, прискорюючи перебіг гри.

Після отримання свого Майстра меча, коли Леді Амбер або Глоссу Раббан повинні взяти бонусні прянощі з поля, вони натомість кладуть їх у загальний запас.

Ці три варіанти обов'язкові, якщо ви граєте на рівні складності «Ментат (експерт)» або вищому. Утім, ви можете використовувати їх в інших режимах, якщо забажаєте.

## Жорстока ескалація

*Варіант для досвідчених гравців, які хочуть, щоб Конкуренти були жорсткішими в конфліктах під кінець гри.*

Щоразу коли Конкурент бере участь у бою за нагороди карти конфлікту III, переверніть **2** карти з колоди Дому Гагал і додайте всі мечі з **обидвох** карт до його значення сили.

## Уміле розгортання

*Цей варіант робить ваших Конкурентів прискіпливішими щодо розгортання загонів у Зоні конфлікту.*

Борючись за карту конфлікту I або II, Конкурент не буде розгортати загони, якщо вже має щонайменше на 3 підрозділи більше. Для вирішальних карт конфлікту III Конкурент за кожної нагоди розгортатиме всі загони, які тільки може.

Конкурент завжди викликатиме всіх піщаних хробаків, яких тільки зможе, перш ніж перевірити, чи варто розгортати загони.

## Розумна політика

*Варіант для досвідчених гравців, які хочуть, щоб Конкуренти були жорсткішими на політичній арені.*

Щоразу коли Конкурент розкриває карту, яка відправляє агента в одну з безплатних локацій фракцій («Віддана служба», «Доставлення припасів», «Таємниці» або «Фрим-пакет»), він ігнорує цю карту й розкриває її знову за будь-якої з таких умов:

- Він уже уклав союз з цією фракцією і випереджає всіх інших гравців принаймні на 1 очко впливу.
- Він уже має 2 або більше очок впливу на цю фракцію і відстає принаймні на 2 очки впливу від лідера на цій шкалі впливу.

# ПОЄДНАННЯ «ПІДНЕСЕННЯ» З «РОЗКВІТОМ ІКСА» І «БЕЗСМЕРТЯМ»

Якщо ви використовуєте доповнення «Розквіт Ікса» чи «Безсмертя» в соло-грі або грі вдвох, вам не слід поєднувати всі карти Дому Гагал з доповнення з усіма картами Дому Гагал з «Піднесення». Ми радимо зробити так:

**«Розквіт Ікса».** Вилучіть ці 5 карт із «Піднесення»: «Укладання контракту / Перевезення» (2 шт.), «Здобуття підтримки» (2 шт.) і «Зала засідань». Вилучіть з «Розквіту Ікса», карту «Міжпросторова подорож / Міжзор'яні перевезення» разом з усіма картами, які не розраховані на вашу кількість гравців. (Якщо хочете, то можете залишити карту «Міжпросторова подорож / Міжзор'яні перевезення», щоб змусувати Конкурента відправити агента в локацію «Доставлення припасів», коли він спробує відправити його на «Міжпросторову подорож».)

**«Безсмертя».** Для гри вдвох змін немає (адже всі карти «Безсмертя» мають позначки «1Г»). Для соло-гри вилучіть 1 карту «Дослідна станція» з «Піднесення» і додайте всі 4 карти «Дослідна станція» з «Безсмертя». Щоразу коли ви відкриваєте карту «Карфаг» для ходу Конкурента «Відправити агента», він ігнорує цю локацію і символ загону, але виконує все інше на карті. Потім ви відкриваєте іншу карту, щоб визначити, куди Конкурент відправить свого агента.