

Одностраничные правила игры «Дюна. Империя» – v 3.0

КАК ВЫИГРАТЬ – Получить наибольшее количество победных очков (ПО) к концу игры

ПО получают в течение игры + есть на картах интриги (Цель)

Ничья по ПО – пряность, солярии, вода, войска

Игра заканчивается при условии:

Игрок получил 10 ПО к концу раунда ИЛИ
Закончилась колода карт конфликта (10 карт)
Завершите текущий раунд

Ключевые понятия: Карты империи (5 карт на руках)

Сверху слева – имя/название фракции

Сверху справа – стоимость покупки

В центре слева – локации для размещения агента

Внизу (серая зона) – эффект размещения агента (необязательно выполнять)

Внизу (темная зона) – эффект раскрытия карт

Ключевые понятия: Карты интриг (нет лимита на руках)

Заговор – действует при размещении агента или фазы раскрытия карт

Сражение – действует во время фазы боя

Цель – в конце игры при подсчете ПО

Ключевые понятия: Отношения с фракциями

Переместите свой куб вверх при размещении агента в локацию фракции

Когда куб достигнет 2го деления получите 1 ПО

Когда куб достигнет 4го деления получите бонус + жетон Альянс с фракцией + 1 ПО

Передайте жетон Альянса с фракцией игроку, который переместил свой куб выше вашего, и потеряйте 1ПО

Если игрок достиг верхнего деления, то никто не может забрать жетон Альянса

ПОРЯДОК ХОДА

Начало раунда

Откройте карту конфликта

Каждый игрок берет 5 карт из своей колоды

ХОД ИГРОКА (Начинает 1й игрок, не пасует)

Фаза размещения агента

Сыграйте одну карту и отправьте Агента в локацию

Разыграйте эффект кольца с печаткой

Один агент на одну локацию

Локация может иметь стоимость для размещения

В Сиетч Табр можно размещать агента только если отношения с фрименам выше двух делений

Если на локации есть символ мечей, то игрок может отправить отображенные отряды в зону конфликта

Если отправляете отряды в зону конфликта, то

можете отправить до двух отрядов из гарнизона

Фаза раскрытия карт

Раскройте карты если нет агента в наличии

Игрок может раскрыть карты позже

Раскройте все карты

Разыграйте эффекты раскрытия карт (см. связь фрименов)

Купите одну или несколько карт на рынке Империи или из резерва

Немедленно выложите новую карту на рынок Империи

Увеличьте боевую мощь

Положите разыгранные игроком карты в его сброс

Фаза сражения

Участвуют только игроки с отрядами в зоне конфликта

Начиная с первого игрока разыграйте карту интриги или спасуйте

Когда все игроки спасовали посчитайте боевую мощь

Кубик отряда = 2, меч на карте = 1

Плюс 1 отряд из запаса если проходит сражение за провинцию, которая контролируется один из игроков (есть жетон контроля)

Распределите награды в соответствии с боевой мощью

Если ничья, то возьмите награду на один уровень ниже

Все отряды возвращаются в запас (не в гарнизон)

Положите жетон контроля на локацию, указанную на карте конфликта

Фаза подателей – Добавьте 1 жетон пряности в локации без агентов

Фаза возвращения – ментат в свою локацию, агенты к игрокам, жетон 1го игрока передается по часовой стрелке

Связь фрименов

Вы можете применить этот эффект, если у вас есть ещё одна или несколько активных карт с символом фракции фрименов. Две карты со «связью фрименов» могут активировать друг друга вне зависимости от порядка, в котором они были разыграны