

ДУНА ІМПЕРІУМ

КАРТИ ДОМУ ГАҒАЛ ДЛЯ СОЛО-ГРИ ТА ГРИ ВДВОХ

Карти Дому Гаґал використовуються для керування уявними суперниками (далі «Конкурентами»), які змагатимуться з вами в соло-іграх та іграх удвох. Ці суперники відправляють агентів, щоб займати локації на полі та брати участь у конфліктах, наймаючи й розгортаючи загони.

На Конкурентів так само впливають карти й локації, як і на суперників (або «гравців»), якщо ті мають зазначені ресурси.

Хочете зробити гру «Дюна. Імперіум» ще цікавішою? Ознайомтеся з програмою *Dire Wolf Game Room companion* для вашого комп'ютера, смартфона чи планшета. Ви можете використовувати її замість звичайних карт Дому Гаґал, щоб полегшити гру!

АГЕНТИ

Під час фази 2 «Ходи гравців» Конкурент виконуватиме ходи «Відправити агента», але не ходи «Розкрити карти».

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

Якщо колода Дому Гаґал коли-небудь вичерпається (або відкриється карта «Перетасуйте»), негайно перетасуйте карти Дому Гаґал, щоб сформувати нову колоду.

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



Конкурент просувається по відповідній шкалі впливу. Він не отримує ніяких бонусів від шкали впливу, але бере жетон союзу з фракцією, якщо може.



Конкурент використовує здатність персня з печаткою з карти свого лідера (лише в соло-грі).



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

Щоразу, коли Конкурент відправляє агента на бойову локацію, він також розгортає 1-2 загони зі свого гарнізону (якщо вони там є) в Зоні конфлікту. Робіть це навіть тоді, якщо за допомогою самої карти не можна найняти загони (наприклад, карта «Збір прянощів»).

БІЙ

Коли починається фаза 3 «Бій», кожен Конкурент, який має принаймні один загін у Зоні конфлікту, здобуває бойовий бонус. Дотримуючись черговості ходів, відкрийте верхню карту колоди Дому Гаґал (якщо ви відкриваєте карту «Перетасуйте», дотримуйтеся вказівок і перетасуйте колоду, а потім знову відкрийте карту). Ігноруйте на відкритій карті все, крім символів меча внизу. Просуньте маркер бою суперника на шкалі бою на кількість поділок, рівну кількості відкритих мечів. Перед початком бою гравці можуть розіграти інтригові карти бою.

ГРА ВДВОХ

У грі вдвох третій гравець, Конкурент із Дому Гаґал, змагатиметься з вами й вашим суперником, усіяко перешкоджаючи вам. Конкурент грає за своїми власними правилами. Він не збирає ресурсів, не будує колоду, не отримує нагород і не набирає переможних очок. Однак він використовує карти Дому Гаґал, як описано вище. Конкурент відправляє агентів займати локації на полі й воює в конфліктах, наймаючи й розгортаючи загони.

ПРИГОТУВАННЯ

Виберіть колір для Дому Гаґал. Покладіть по одному з його кубиків на найнижчу поділку шкали впливу на кожну з чотирьох фракцій. Решту кубиків покладіть до його запасу. **Він починає, не маючи загонів у своєму гарнізоні.**

Вилучіть з колоди Дому Гаґал три карти «Арракін» з позначкою «1Г» у правому верхньому куті. Перетасуйте решту карт і покладіть їх разом з трьома агентами Дому Гаґал біля його запасу.

Карти «Збір прянощів»

Якщо відкривається карта «Збір прянощів», дотримуйтеся вказівок на карті. Якщо карта відправляє агента Конкурента збирати прянощі, вилучіть усі додаткові прянощі з локації (у грі вдвох поверніть їх до загального запасу). Граючи соло, дотримуйтеся правил соло-гри для збору прянощів.



УПРОДОВЖ ГРИ

Після кожного з ходів «Відправити агента», який виконуватиме перший гравець, свій хід виконуватиме Дім Гаґал, якщо матиме агентів у своєму запасі (цей хід Дім Гаґал виконує так, як описано вище). Кількість ходів, які Дім Гаґал виконує в кожному раунді, буде змінюватися, адже він грає після першого гравця. Наприклад, якщо один гравець має Майстра меча, а інший не має, в одному раунді виконається три ходи, а потім два в наступному.

Дім Гаґал не може отримувати винагороди від конфліктів, тож ніколи не зможе здобути контроль над будь-якою локацією ігрового поля. Однак, якщо Дім Гаґал перемагає у конфлікті за локацію ігрового поля, яку на ту мить контролює інший гравець, то цей гравець забирає звідти свій маркер контролю.

СОЛО-ГРА

У соло-грі вам протистоять **два** Конкуренти, які (знову ж таки) не грають за звичайними правилами. Жоден з них не будує колоду, але вони мають інші вагомні переваги й прагнуть до тієї самої мети, що й ви — завоювати прихильність наймогутніших фракцій Імперіуму та контролювати торгівлю прянощами на Арракісі! Якщо один з них набере 10 чи більше переможних очок, вони активують кінець гри й ви можете зазнати поразки!

ПРИГОТУВАННЯ

Виберіть рівень складності, скориставшись таблицею праворуч.

Виберіть двох лідерів — по одному для кожного Конкурента. Упродовж гри ці Конкуренти ігноруватимуть вміння на лівій частині своїх карт лідерів, а використовуватимуть лише вміння персня з печаткою в правій частині. Ваші суперники не можуть грати Поллом Атрідом чи Єленою Річез. Для вашої першої соло-гри радимо використати таких лідерів, як граф Мемнон Торвальд і Глоссу «Звір» Раббан.

Виберіть колір кожному Конкурентові. Покладіть по одному з їхніх кубиків на найнижчу поділку шкали впливу на кожну з чотирьох фракцій. Розмістіть у їхніх гарнізонах ту кількість загонів, яка відповідає вибраному вами рівню складності, решту покладіть до їхніх запасів. Покладіть двох агентів Конкурентів до їхніх запасів і додайте Майстрів меча (третьох агентів) обох Конкурентів у колоду конфлікту. Зверху Майстрів треба покласти ту кількість карт, яка вказана для вибраного рівня складності.

Приберіть з колоди Дому Гагал усі карти, позначені «2Г» у правому верхньому куті (карта «Перетасуйте» і три карти «Арракін»). Перетасуйте решту карт і покладіть колоду біля ваших Конкурентів.

Якщо рівень складності вимагає цього, покладіть 5 соляріїв на локацію «Ментат». Це означає, що в поточній грі ця локація ігрового поля коштуватиме 5 соляріїв, а не 2!

Ви й ваші Конкуренти починаєте, маючи по 1 маркеру води плюс додаткові ресурси, вказані для вибраного вами рівня складності.

Конкурент ліворуч від вас отримує маркер першого гравця.

Складність

Приготування змінюються залежно від рівня складності.

	Найманець (новачок)	Сардаукар (ветеран)	Ментат (експерт)
Ваші додаткові початкові ресурси	1 солярій 1 прянощі	—	—
Маркер 5 соляріїв на локації «Ментат»	Ні	Так	Так
Кількість загонів у гарнізонах Конкурентів на початку гри	—	3	3
Кількість карт конфліктів зверху Майстрів Конкурентів	5	4	3
Додаткові початкові ресурси Конкурентів	—	1 карта інтриги	1 карта інтриги

Квізац Хадерах (експерт+): ви також не можете отримати Майстра меча.

ХОДИ КОНКУРЕНТІВ

Під час «Фази 2. Ходи гравців» кожен з ваших Конкурентів почергово з вами виконує ходи «Відправити агента», якщо має агентів у своєму запасі (за тими самими правилами, які були описані вище).

Коли Конкурент грає «Збір прянощів», щоб відправити агента на локацію ігрового поля, він отримує всі прянощі з цієї локації (основні й додаткові). Будь-які накопичені Конкурентом ресурси треба класти до його запасу.

БІЙ

Конкуренти здобувають нагороди за перше і друге місця в конфліктах, отримуючи навіть винагороди, які вони зазвичай не беруть з локацій:

Вони здобувають переможні очки та вплив на фракції.

Вони отримують солярії, прянощі, воду й карти інтриг. Зберігайте їх у запасі Конкурента (щоб витратити, як зазначено нижче).

Вони здобувають контроль над локаціями ігрового поля, розміщуючи маркер контролю на прапор під локацією. Упродовж наступних ходів вони щоразу отримуватимуть бонус за контроль, коли ви чи Конкурент відправлятиме туди агента. Вони також отримують бонус захисту (розгорнути один загін), якщо пізніше відкривається карта, яка активує конфлікт за цю локацію.

Кожен з них може отримати Ментата й використати його як агента під час наступного раунду.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА ДЛЯ КОНКУРЕНТІВ

Витрачання ресурсів

Щоразу, коли Конкурент матиме вказані ресурси, то витратиме їх, щоб набрати переможне очко.



Майстер меча — коли ви відкриваєте карту конфлікту, що лежить зверху Майстрів меча Конкурентів, кожен з них негайно отримує свого Майстра (третього агента). Конкуренти використовуватимуть їх у поточному раунді й до кінця гри.

Вибір — щоразу, коли Конкурент має можливість вибирати, на яку фракцію він хоче здобути вплив, то вибирає ту фракцію, на яку має найменше впливу. У разі нічиєї (або коли є вибір, який не пов'язаний з впливом), ви вирішуєте за Конкурента.

Захоплення ринку — для цієї карти інтриги трактуйте кожного Конкурента так, ніби вони мають по дві карти «Прянощі повинні текти» (вам самим знадобиться три карти, щоб здобути 2 переможні очки).

Розгортання військ (рівень експерта) — коли ви граєте на рівні складності експерта, ваші Конкуренти уважніше ставляться до розгортання загонів у Зоні конфлікту. Беручи участь у бою за карту конфлікту I чи II, Конкурент не розгортатиме загонів, якщо вже має перевагу у два чи більше загонів (натомість Конкурент збереже їх у своєму гарнізоні). Для вирішальних карт конфлікту III Конкурент за кожної нагоди розгортатиме всі загоны, які тільки може.