



D U N A

I M P E R I U M

IMORTALIDADE

EXPANDINDO O IMPERIUM

A Bene Tleilax, também chamada de Tleilaxu, é uma poderosa e estranha sociedade do Imperium especializada em engenharia genética. Por causa das várias consequências financeiras e éticas envolvidas, os líderes das Casas devem tomar muito cuidado ao lidar com os Tleilaxu. Os órgãos de reposição destes últimos são amplamente utilizados em todo o imperium, mas seus programas de transplantes genéticos e criaturas híbridas levantam muitas suspeitas.

A maior controvérsia de todas certamente é o experimento de cultivar vidas humanas nos tanques Axolotles. No tempo do Duque Leto Atréides, a existência dos espões e assassinos conhecidos como Dançarinos Faciais era um segredo muito bem guardado pelos Tleilaxu. Os gholas eram novas versões das pessoas que se foram, criadas com seus próprios cadáveres. Mesmo sem possuir as memórias de sua antiga existência, eles confortavam os enlutados graças a uma sinistra forma de imortalidade...



COMPONENTES



Tabuleiro Bene Tleilax



30 cartas do Baralho Imperial



Ficha de Sobreposição da Estação de Pesquisa



18 cartas do Baralho Tleilaxu
O verso delas é idêntico ao verso das cartas Imperiais.



1 carta da Reserva Tropas Resgatadas



15 cartas de Intriga

COMPONENTES DO JOGADOR



Marcador de Armas Atômicas da Família



2 cartas iniciais Experimento



2 discos

1 Marcador de Pesquisa
1 Marcador Tleilaxu

Na caixa você tem esse par de discos nas diferentes cores para cada jogador. Apenas o vermelho está sendo exibido aqui.

Utilizado somente em partidas Solo



4 cartas da Casa Hagal

PREPARAÇÃO

Ao jogar com a expansão *IMORTALIDADE*, os seguintes passos alteram a preparação do jogo base.

- 1 Embaralhe as 30 cartas imperiais no Baralho Imperial (antes de criar a Linha Imperial).



- 2 Coloque o tabuleiro Bene Tleilax acima da Linha Imperial e das Cartas da Reserva.

Pegue duas especiarias do banco e coloque-as no quarto espaço da trilha Tleilaxu.



Cada jogador pega os dois novos discos de sua cor e coloca um deles como um marcador Tleilaxu no espaço mais à esquerda da trilha Tleilaxu, e coloca o outro como um marcador de pesquisa no espaço mais à esquerda da trilha de Pesquisa.



Você prefere aprender assistindo a um vídeo (em inglês)?



- 3 Crie uma Linha Tleilaxu acima da Linha Imperial.

Coloque a carta *Tropas Resgatadas* à esquerda do tabuleiro Bene Tleilax.

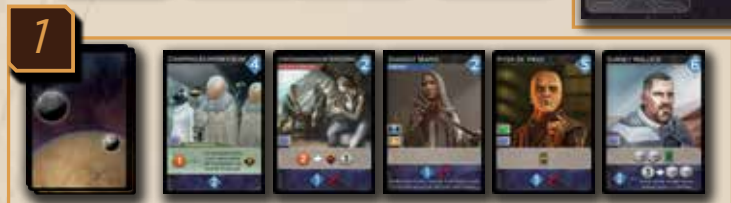
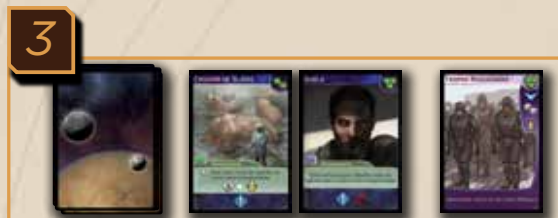


Embaralhe o Baralho Tleilaxu e deixe-o virado para baixo próximo ao Baralho Imperial. Compre duas cartas do Baralho Tleilaxu e coloque-as viradas para cima perto das *Tropas Resgatadas*.

Caso queira, você pode posicionar o tabuleiro Bene Tleilax e a Linha Tleilaxu em um lugar que caiba melhor em sua área de jogo. De qualquer forma, recomendamos que deixe a Linha Imperial perto da Linha Tleilaxu.

4 Coloque a Ficha de Sobreposição da Estação de Pesquisa em cima da Estação de Pesquisa impressa no tabuleiro do jogo.

5 Cada jogador recebe um marcador de Armas Atômicas da Família e o coloca em sua reserva pessoal.



6 Adicione as outras cartas novas às cartas do jogo original:

Cada jogador remove duas cópias da carta *Duna*, o *Planeta Deserto* de seu baralho inicial (elas devem ser devolvidas à caixa do jogo), substituindo-as por duas cartas *Experimento*.



Embaralhe as 15 cartas de intriga no Baralho de Intriga.



Para partidas solo, veja as regras adicionais na página 13 (incluindo as regras de preparação para as novas cartas da Casa Hagal).

O TABULEIRO BENE TLEILAX

O tabuleiro Bene Tleilax registra a relação de cada jogador com os sombrios Tleilaxu de duas formas: por meio da trilha de pesquisa e da trilha Tleilaxu.

A TRILHA DE PESQUISA

A trilha de pesquisa registra os ganhos científicos de cada Casa obtidos por meio do seu envolvimento com os Tleilaxu.



Sempre que você ativar o ícone de *Pesquisa*, avance seu marcador de pesquisa um espaço para a direita. Muitas vezes, mas não sempre, você terá uma opção entre dois caminhos possíveis. Você nunca pode mover o marcador direto para cima, direto para baixo e nem para a esquerda.

Ao avançar para um espaço de pesquisa, ganhe imediatamente o bônus exibido no espaço em que chegou.

Camila ganha um ícone de pesquisa e avança seu marcador de pesquisa. Ela agora pode escolher ir para o espaço mais abaixo à direita, excluindo uma carta e gerando um espécime; ou para o espaço mais acima à direita, ativando outro ícone de pesquisa, o que faz com que avance mais um espaço com seu marcador imediatamente.



Marcadores genéticos representam significativas inovações tecnológicas que você desbloqueia avançando o seu marcador de pesquisa.

A partir do momento que o seu marcador de pesquisa chegar em uma coluna com um marcador genético na parte de baixo, os efeitos marcados com esse símbolo nas cartas ficam disponíveis para você até o fim da partida. Alguns efeitos ativam com apenas um marcador genético, mas existem outros que precisam que você chegue no espaço com os outros marcadores no final da trilha de pesquisa.



Além disso, a partir do momento que você chegar no primeiro marcador genético, poderá colocar as novas cartas Tleilaxu que adquirir no topo do seu baralho até o fim da partida.




A partir do momento que você chegar no segundo marcador genético e até o fim da partida, ativar o ícone de Pesquisa não permitirá que avance seu marcador de pesquisa; em vez disso, você comprará uma carta do seu baralho.



TRILHA TLEILAXU

Avançar na trilha Tleilaxu representa que você está lidando com as criações mais ilícitas que os Tleilaxu podem oferecer.

 Sempre que você ganhar um ícone *Tleilaxu*, avance seu marcador Tleilaxu um espaço na trilha Tleilaxu.



Sempre que seu marcador Tleilaxu chegar em um espaço com um bônus impresso, receba este bônus imediatamente.

Todo jogador que chegar neste espaço ganha um Ponto de Vitória. O *primeiro* jogador que chegar aqui também receberá as duas especiarias que foram colocadas neste espaço durante a preparação da partida.

CARTAS TLEILAXU

As criações mais especiais da Bene Tleilax são representadas pelas cartas Tleilaxu.



De muitas formas, as cartas Tleilaxu são parecidas com as cartas Imperiais. Você as adquire durante seu Turno de Revelar (colocando-as em sua pilha de descarte para serem embaralhadas futuramente em seu baralho). Você as joga durante seu Turno do Agente ou as revela durante seu Turno de Revelar. Contudo, as cartas Tleilaxu são adquiridas por meio da Linha Tleilaxu e precisam ser pagas com espécimes em vez de persuasão.



Sempre que o ícone de espécime aparecer em uma carta ou em um espaço no tabuleiro, você gera um espécime: pegue uma tropa do seu estoque e coloque-a nos tanques Axolotles no tabuleiro Tleilaxu.



Você pode gastar seus espécimes nos tanques Axolotles para adquirir uma carta Tleilaxu da Linha Tleilaxu (pagando o custo em espécime exibido no canto superior direito) ou para pagar por um efeito em uma de suas cartas que tenha o custo em espécime. Sempre que você gastar um espécime, devolva-o para seu estoque.



Você pode devolver quantos espécimes quiser para o seu estoque em qualquer momento. (Por exemplo, caso queira recrutar tropas e não tenha nenhuma tropa em seu estoque.)

A Linha Tleilaxu deve sempre ter duas cartas além da carta Tropas Resgatadas. Sempre que não tiver, preencha o espaço vazio com uma carta do topo do baralho Tleilaxu. A carta Tropas Resgatadas nunca sai da Linha Tleilaxu. Quando um jogador a "adquire", ele escolhe um dos efeitos dela (recrutar duas tropas ou avançar seu marcador Tleilaxu um espaço na trilha Tleilaxu), mas não tira a carta de lá.



Você não pode adquirir cartas Tleilaxu utilizando efeitos que permitam que você adquira cartas da Linha Imperial. Como as cartas Tleilaxu não custam persuasão, você também não pode adquiri-las utilizando efeitos que modificam ou se referem ao custo de persuasão.

TRANSPLANTES

Algumas das novas cartas possuem uma caixa do Agente diferente, com um fundo especial e a palavra Transplante acima dela. Essas cartas combinam com outras cartas na sua mão para permitir jogadas que não seriam possíveis de outra forma.



- Quando você joga uma carta de Transplante em um Turno do Agente, ela não pode ser jogada sozinha. Você deve jogar duas cartas (somente duas) nesse turno.
- Você pode jogar duas cartas de Transplante juntas ou uma carta de Transplante e outra normal.
- Você pode usar um ícone de Agente de qualquer uma das cartas para mandar seu Agente a um espaço no tabuleiro.
- As duas cartas jogadas contam como se tivessem "enviado" o Agente, não importa de qual carta você tenha decidido usar o ícone.
- Você ganha os efeitos das duas cartas, além dos efeitos no espaço no tabuleiro, na ordem que você desejar.
- As cartas de Transplante podem ser reveladas normalmente durante seu Turno de Revelar pelos efeitos em suas caixas de Revelar.





Cris joga a carta Reflexos Sobrenaturais transplantada com a carta Oriundas dos Tanques. Ele pode enviar seu Agente para qualquer espaço no tabuleiro com um ícone ▲ ou ▼. Ele escolhe a Bacia Imperial e adquire algumas especiarias.

Como seu marcador de pesquisa já chegou no primeiro marcador genético da trilha de pesquisa, ele compra duas cartas por causa da carta Reflexos Sobrenaturais.

Ele também recruta duas tropas pelo efeito da carta Oriundas dos Tanques. Como ele enviou seu Agente para um espaço de combate, ele decide enviar essas tropas para o Conflito, junto com outras duas que estavam em sua guarnição.

Ao jogar um par de cartas pelo Transplante, entende-se que as duas cartas estão "transplantadas". Alguns efeitos adicionais podem ser ativados em algumas cartas "quando transplantadas".

Camila joga as cartas Ghola e Genes Corrino transplantadas. Ela pode enviar seu Agente a um espaço no tabuleiro com um ícone  ou . Ela o envia para o espaço Riqueza. Ela ganha dois Solaris e uma influência com o Imperador pelo espaço no tabuleiro. Ela também avança seu marcador Tleilaxu duas vezes na trilha Tleilaxu: uma pela carta Genes Corrino e uma pela carta Ghola, já que a carta Ghola 'copia' a caixa do Agente da carta Genes Corrino e as duas cartas estão transplantadas.



Quando uma carta se refere "à outra carta transplantada", ela está falando da carta com a qual ela está atualmente transplantada.

Paula joga a carta Cãodeira transplantada com a carta Elo com Arrakis para enviar um Agente ao espaço Mentat. No começo de seu Turno de Revelar nesta rodada, ela devolve a carta Elo com Arrakis para sua mão (e imediatamente decide revelá-la).

ARMAS ATÔMICAS DA FAMÍLIA

Durante a Preparação do jogo, cada jogador recebe um marcador de Armas Atômicas da Família. Apenas uma vez na partida e durante o seu turno, você pode gastar suas Armas Atômicas (devolvendo o marcador à caixa do jogo) para remover todas as cartas da Linha Imperial e criar uma nova Linha Imperial a partir do Baralho Imperial.



VARIANTES

IMORTALIDADE com o Modo de Jogo Épico de ASCENSÃO DE IX

Se você quiser adicionar a expansão *IMORTALIDADE* ao Modo de Jogo Épico da expansão *ASCENSÃO DE IX*, não substitua nenhuma das 10 cartas iniciais *Controle a Especiaria*. Em vez disso, cada jogador coloca sua carta *Controle a Especiaria* em sua pilha de descarte no começo da partida.



Jogue até 11

Como a expansão *IMORTALIDADE* adiciona novas opções para a construção do seu baralho, alguns grupos podem desejar que o jogo dure mais tempo para que seus experimentos com os Tleilaxu ganhem vida. Para esses grupos (e especialmente para os jogadores veteranos e participantes de torneios), sugerimos que o jogo dure até alguém atingir 11 Pontos de Vitória. (Em partidas com 4 jogadores, comece no 0 e jogue até 10.)

ADIÇÕES À PARTIDA SOLO

Novas regras gerenciam a interação entre os Rivais e os elementos da expansão *IMORTALIDADE*. Perceba que essas regras não se aplicam à partida com 2 jogadores.

PREPARAÇÃO

Remova três das cartas originais da Casa Hagal: as três cartas *Cartago*.

A expansão *IMORTALIDADE* inclui 4 novas cartas da Casa Hagal para serem incluídas no baralho da Casa Hagal: três novas cartas *Cartago* e uma carta *Estação de Pesquisa*.

Coloque os marcadores Tleilaxu de cada Rival no início da trilha Tleilaxu. Não coloque marcadores de Rival na trilha de pesquisa. Rivais não pesquisam.



Se você quiser que suas partidas solo possuam mais tempo para as maquinações e esquemas, considere usar a variante "Jogue até 11", explicada na página 12.

NOVAS CARTAS DA CASA HAGAL

As novas cartas da Casa Hagal dão para os Rivais o acesso para um dos novos espaços no tabuleiro e alteram uma das novas áreas do jogo.



Trilha Tleilaxu — Quando um Rival usa uma carta da Casa Hagal com um ícone Tleilaxu para enviar um Agente, ele também avança um espaço na trilha Tleilaxu, ganhando quaisquer bônus que existam no novo espaço.



Linha Tleilaxu — Esses ícones em uma carta da Casa Hagal referenciam as duas cartas da Linha Tleilaxu (não Tropas Resgatadas). Sempre que um Rival usar uma dessas cartas para enviar um Agente, remova e substitua a carta correspondente ao ícone marcado com um X (a carta da esquerda ou da direita).

ESCLARECIMENTOS

Despache um Emissário — Se você jogar duas cartas transplantadas para enviar um Agente, você escolhe qual carta receberá esses ícones de Agente.

Ghola — Se você transplantar esta carta com a carta *Jogo de Poder* para enviar um Agente até um espaço de facção no tabuleiro, só ganhará 2 de Influência com a facção em questão, assim como se tivesse jogado a carta *Jogo de Poder* sozinha.

Ghola copia toda a caixa do Agente da carta para a qual ela foi transplantada, incluindo os efeitos como "Exclua esta carta."

Se você transplantar a carta *Ghola* com uma carta *Bene Gesserit* que tenha um efeito dizendo "se você tiver outra carta *Bene Gesserit* em jogo" (como a carta *Reverenda Madre Mohiam*), a versão do efeito copiada na carta *Ghola* considerará essa carta *Bene Gesserit* transplantada como a outra carta em jogo. No entanto, a carta *Ghola* não poderá ser considerada por outras cartas procurando uma carta *Bene Gesserit*, já que ela realmente não é uma carta *Bene Gesserit*.

Se você transplantar a carta *Ghola* com a carta *Doutrina dos Sortilégios* (da expansão *ASCENSÃO DE IX*), você poderá realizar dois turnos extras seguidos.

Ilesa Ecaz — Quando você transplantar uma carta com outra que você tenha deixado de lado pela habilidade desta Líder (da expansão *ASCENSÃO DE IX*), você recebe 1 especiaria ou 1 Solari de acordo com os ícones da carta que foi deixada de lado, mesmo se você enviar seu Agente para um espaço no tabuleiro permitido pela outra carta transplantada.

Kwisatz Haderach — O efeito da caixa do Agente desta carta altera as regras normais de envio de um Agente a um espaço no tabuleiro. Se você transplantar outra carta com ela, ainda assim você só enviará um Agente nesse turno. Nem mesmo a carta *Ghola* lhe permitirá o envio de um segundo Agente em um único turno.

Porto Espacial — Esta peça de Tecnologia (da expansão *ASCENSÃO DE IX*) permite que você coloque as cartas *Tleilaxu* que adquirir no topo do seu baralho, mesmo se o seu marcador de pesquisa ainda não tiver alcançado o primeiro marcador genético no tabuleiro de pesquisa.

Reunião Clandestina — Para jogar esta carta em um Turno do Agente, você deve adicionar ao menos um ícone de Agente de alguma forma. (Transplantando-a, por exemplo.)

Usurpar — Você pode transplantar esta carta com outra carta na sua mão em vez de transplantá-la com uma carta da Linha Imperial. Uma carta da Linha Imperial que for transplantada não é considerada como estando "em jogo."

Excluir uma carta com o efeito da carta *Usurpar* ativa os efeitos relacionados, como o da carta *Olhos Novos* e os efeitos das cartas com *Descarregar* (da expansão *ASCENSÃO DE IX*).

CRÉDITOS

DIRE WOLF DIGITAL

Design do Jogo

Paul Dennen

Produtor Executivo

Scott Martins

Arte e Design Gráfico

Clay Brooks, Nate Storm

Ilustração das Cartas

Clay Brooks, Atilla Guzey, Derek Herring, Kenan Jackson, Raul Ramos, Dan Taylor

Produção

Evan Lorentz

Desenvolvimento do Jogo

Justin Cohen, Paul Dennen

Desenvolvimento Adicional do Jogo

Phil Amylon, Julia Duga, Evan Lorentz, Kevin Spak, Yuri Tolpin, Jay Treat, Caleb Vance

GALE FORCE 9

Produtor & Gerente da Marca

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

Co-Produtor

John-Paul Brisigotti

GALÁPAGOS

Tradução: João José Gois

Revisão: Fábio Gullo

Diagramação BR: Robson Minghini e Tati Hapanchuk

WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR

v 1.0

Agradecimentos especiais a todos os envolvidos na criação deste jogo:

Brian Herbert, Kevin J. Anderson, e a Equipe de Propriedades Herbert.

Nossos maravilhosos parceiros na Legendary e os extraordinários cineastas sem os quais este jogo não poderia ter sido feito. Todos os incríveis membros da equipe da Dire Wolf Digital e seus amigos e familiares, que ajudaram a testar o *DUNA: IMPERIUM*.

E Frank Herbert, autor e criador do *Universo de Duna*, cuja visão singular e imaginação inspiraram todos nós.



www.direwolfdigital.com



/direwolfdigital



@direwolfdigital



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

Publicado por: Dire Wolf Digital

© 2023 Dire Wolf Digital, LLC. Todos os direitos reservados.

DUNA: IMPERIUM é publicado sob autorização da Gale Force Nine, uma companhia do Battlefront Group.

DUNE © 2023 Legendary. Todos os direitos reservados.

NOVOS ÍCONES



Combate — Você pode enviar tropas para o Conflito neste turno, como se tivesse enviado seu Agente a um espaço de combate no tabuleiro.



Escolha e Exclua uma carta de Intriga da sua mão.



Espécime — Coloque uma tropa do seu estoque nos tanques Axolotles no tabuleiro Bene Tleilax. Para pagar por uma carta ou efeito que tenha um custo em espécime, devolva sua(s) tropa(s) dos tanques Axolotles para o seu estoque.



Imortalidade — Este ícone aparece no canto inferior direito de todas as cartas desta expansão. Serve apenas para referência.



Marcadores Genéticos — Efeitos com estes ícones não podem ser ativados até que seu marcador de pesquisa alcance a coluna correspondente na trilha de pesquisa.

Ao alcançar o primeiro marcador genético, você poderá colocar as cartas Tleilaxu que adquirir no topo do seu baralho até o fim da partida.



Quando você alcançar o segundo marcador genético e até o fim da partida, o ícone de pesquisa não avançará mais o seu marcador de pesquisa; em vez disso, você comprará uma carta do seu baralho.



Pesquisa — Avance seu marcador de pesquisa um espaço *para a direita* na trilha de pesquisa. Você pode movê-lo para qualquer um dos dois espaços hexagonais conectados (em alguns casos, há somente uma opção). Você nunca pode mover o marcador direto para cima, direto para baixo e nem para a esquerda.



Tleilaxu — Avance seu marcador Tleilaxu um espaço na trilha Tleilaxu. Receba quaisquer bônus exibidos no novo espaço em que você entrou.

ESPAÇO NO TABULEIRO REVISADO



Estação de Pesquisa

Ícone de Agente: Cidade

Espaço de Combate

Custo: 2 águas

Compre duas cartas e pesquise.