

D U N A

I M P E R I U M

ASCENSÃO DE IX



EXPANDINDO O IMPERIUM

ASCENSÃO DE IX expande DUNA: IMPERIUM para englobar ainda mais do universo de *Duna*. Mais precisamente, aqui são apresentados dois atores cruciais ao palco galáctico — um, cujo papel era limitado no jogo original, e outro que está aparecendo em *Duna: Imperium* pela primeira vez.



Todas as Casas Maiores possuem ações da **CHOAM**. A companhia define os preços e coordena as vendas e envios juntamente com a Guilda Espacial (que fornece as naves e a navegação interestelar).



O Planeta IX é reconhecido por todo o Imperium por sua tecnologia. As máquinas “não pensantes” Ixianas são tão avançadas que alguns dizem que elas atravessam a barreira moral... mas são tão úteis que muitos ignoram isso.

COMPONENTES DO JOGO

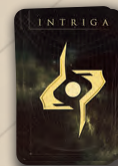


Tabuleiro da CHOAM

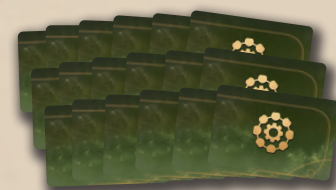


4 Cartas de conflito

2 Conflito I
1 Conflito II
1 Conflito III



17 Cartas de Intriga



18 Peças de Tecnologia

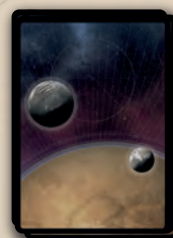


Tabuleiro de IX



4 Fichas de Farejador

Utilizadas com a Líder Tessia Vernius



35 Cartas de Baralho Imperial



6 Líderes

Utilizados somente numa partida solo ou para dois jogadores



9 Cartas da Casa Hagal



2 Cartas de referência do Rival

COMPONENTES DO JOGADOR



1 disco

Marcador de Cargueiro



2 Encouraçados

Estes componentes vêm em cores diferentes para cada jogador. Aqui estão exibidos apenas os vermelhos.

Utilizados somente no Modo de Jogo Épico



1 carta inicial
Controle a Especiaria

PREPARAÇÃO

Ao jogar com a *ASCENSÃO DE IX*, os seguintes passos modificam e são adicionados à preparação do jogo original.

- 1 Coloque o tabuleiro da CHOAM sobre o canto superior direito do tabuleiro de jogo original (cobrindo as seções da CHOAM e do Landsraad).

- 2 Coloque o tabuleiro de Ix próximo ao tabuleiro de jogo.

Embaralhe as 18 peças de Tecnologia viradas para baixo e as divida em três pilhas de 6 peças. Coloque as pilhas nos três espaços no tabuleiro de Ix, depois vire para cima a peça superior de cada pilha.



- 3 Adicione as novas cartas de Conflito às outras que você já possui.

Apesar de agora você selecionar aleatoriamente de mais cartas, você ainda criará seu Baralho de Conflito da mesma forma: você deverá ter um baralho de 10 cartas com **uma carta de Conflito I** no topo, **cinco cartas de Conflito II** abaixo dela e **quatro cartas de Conflito III** embaixo de tudo.



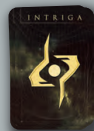
Note que, no jogo original, todas as cartas de Conflito III eram utilizadas em uma partida. Agora você terá uma carta sobrando. Devolva-a para a caixa junto com as outras Cartas de Conflito não utilizadas.

- 4 Adicione as outras cartas novas aos seus respectivos baralhos do jogo original:

Embaralhe as 17 Cartas de Intriga no Baralho de Intriga.



Embaralhe as 35 Cartas Imperiais no Baralho Imperial (antes de criar a Linha Imperial).



Adicione os 6 novos Líderes aos que você já possui. Ao determinar os Líderes, os jogadores podem escolher qualquer combinação entre os Líderes novos e já existentes.



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



- 5 Cada jogador pega os novos componentes de sua cor.

Coloque os dois encouraçados no seu estoque (com seus outros componentes iniciais).



Coloque o disco representando o Cargueiro no espaço inicial da trilha de Envios.



Para as partidas Solo e para dois jogadores, veja as regras adicionais a partir da página 8 (que incluem a Preparação para as novas cartas da Casa Hagal).

Para jogar o novo Modo de Jogo Épico (que usa as cartas *Controle a Especiaria*), veja a página 10.

PEÇAS DE TECNOLOGIA

ASCENSÃO DE IX fornece acesso às tecnologias e máquinas ixianas para os jogadores. Estas novas habilidades são representadas por 18 peças únicas de Tecnologia.

ADQUIRINDO PEÇAS DE TECNOLOGIA



O ícone de **Adquirir Tecnologia** é a única forma de adquirir uma peça de Tecnologia. Sempre que você ativar um (seja numa carta ou num espaço no tabuleiro), você pode adquirir **uma** peça de Tecnologia do tabuleiro de Ix. Não há limite para quantas peças de Tecnologia o jogador pode ter.

Para adquirir uma peça de Tecnologia, escolha uma peça virada para cima no topo de alguma das três pilhas, pague o custo em especiaria exibido e coloque a peça em seu estoque (visível para todos os jogadores). Por fim, vire para cima a próxima peça da pilha. (Se a pilha ficar vazia, isso simplesmente quer dizer que até o fim da partida existirão menos opções disponíveis para o jogador ao adquirir uma peça de Tecnologia).

Existem duas formas de reduzir o custo de uma peça de Tecnologia, embora o custo nunca possa ser menor que 0.



Descontos de Tecnologia. Quando o ícone de Adquirir Tecnologia aparece com um -1 ou -2 no canto, o custo dessa única compra é reduzido por aquela quantidade de especiaria. Você não pode combinar os descontos de mais de um ícone.



Negociação de Tecnologia. Sempre que você ativar este ícone (seja numa carta ou num espaço no tabuleiro) você pode pegar uma tropa do seu estoque e colocá-la como um Negociante no tabuleiro de Ix, na bandeira à esquerda das peças de Tecnologia. (Se você não tiver nenhuma tropa no estoque, nada acontece).

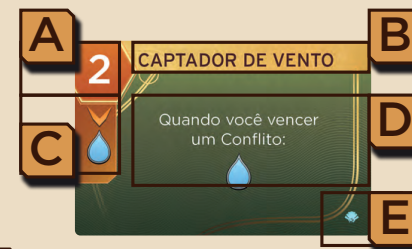
Sua Negociação de Tecnologia compensará depois, quando você usar o ícone de Adquirir Tecnologia. Quando isso ocorrer, você poderá devolver para o seu estoque a quantidade que desejar dos seus Negociantes do tabuleiro de Ix. Para cada um devolvido, reduza o custo da peça de Tecnologia que você estiver comprando por 1 especiaria. Você pode combinar isto com um Desconto de Tecnologia.



É o turno do Agente do Beto e ele manda um Agente para a Negociação de Tecnologia. Além de 1 de Persuasão que ele receberá mais tarde no seu turno de Revelar, agora ele pode decidir entre Adquirir Tecnologia com o desconto de 1 especiaria ou mandar uma tropa do seu estoque para ser um Negociante em Ix, e escolhe o desconto. Ele seleciona o Aterro Sanitário, que custa 3 especiarias, de uma das três pilhas de peças de Tecnologia. O Desconto de Tecnologia dele reduz o custo para 2. Se ele já tivesse algum Negociante em Ix, poderia reduzir ainda mais o custo ao devolvê-lo para o seu estoque. Em vez disso, ele paga 2 especiarias.

Beto utiliza o efeito ao Adquirir do Aterro Sanitário (excluir uma carta), depois coloca a peça em seu estoque, onde a partir de agora ela lhe fornecerá a habilidade dela até o fim da partida. Por fim, ele vira para cima a próxima peça na pilha (da qual ele comprou o Aterro Sanitário).

ANATOMIA DA PEÇA DE TECNOLOGIA



- A** Custo em Especiaria
- B** Nome
- C** Efeito ao adquirir
Você ganha este efeito uma vez, ao adquirir a peça. Nem todas as peças possuem um.
- D** Habilidade
- E** Peça de Tecnologia Rival
Um Rival pode adquirir esta peça em um jogo solo. Veja a página 9 para maiores detalhes.

UTILIZANDO PEÇAS DE TECNOLOGIA

Peças de Tecnologia possuem uma variedade de habilidades que funcionam em momentos distintos da partida: durante seu turno de Revelar, quando você vence um Conflito, no começo de uma rodada ou no fim da partida, entre outros.



Uma habilidade com este ícone é empregada durante um de seus turnos e pode ser utilizada apenas **uma vez por rodada** do jogo. Ao utilizar uma dessas peças de Tecnologia, vire-a para baixo indicando que ela foi utilizada. No começo da próxima rodada (durante a Fase 1: Começo da Rodada), vire-a novamente para cima indicando que você pode utilizá-la de novo.

A TRILHA DE ENVIOS

ASCENSÃO DE IX amplia o papel da CHOAM em DUNA: IMPERIUM. Cada jogador agora controla um Cargueiro na Trilha de Envios (no tabuleiro da CHOAM), adicionando uma nova camada estratégica em suas relações com a companhia.

MOVENDO E REVOCANDO CARGUEIROS



Sempre que você ativar o ícone de **Cargueiro** (num espaço no tabuleiro ou numa carta), você poderá mover seu Cargueiro em uma das seguintes formas:

- **Avance** seu Cargueiro um espaço para cima na trilha de Envios. (Você não pode escolher esta opção se o seu Cargueiro já estiver no último espaço).
- **Revoque** seu Cargueiro para o início da trilha de Envios. Ao fazer isto, você recebe todas as recompensas de envio associadas ao espaço atual do seu Cargueiro **e de cada espaço abaixo dele**.



RECEBENDO AS RECOMPENSAS DE ENVIO.

Ao revocar seu Cargueiro, pegue as recompensas em qualquer ordem. As recompensas de cada espaço da trilha de Envios são:

- Você pode Adquirir Tecnologia com um Desconto de 2 especiarias.
- Você recruta duas tropas e também ganha um de Influência com qualquer uma das quatro Facções.
- Você escolhe entre:
 - Ganhar 5 Solari e cada um de seus oponentes ganhar 1 Solari. (Todas as Casas Maiores possuem ações da CHOAM e recebem dividendos quando os lucros são distribuídos).
 - Ganhar 2 especiarias.

Beto joga uma carta para enviar um Agente ao Envio Interestelar (ele pode fazer isso por ter 2 ou mais de Influência om a Guilda Espacial). Ele recebe dois ícones de Cargueiro por isso.

Graças ao primeiro ícone, ele avança seu Cargueiro um espaço. Como faltava só um espaço para ele chegar no final da trilha de Envios, agora ele está lá no topo.

Por conta do segundo ícone, ele revoca seu Cargueiro para o início da trilha. Como o Cargueiro estava no último espaço, Beto recebe todas as recompensas da trilha, que podem ser pegas em qualquer ordem. Primeiro ele escolhe receber 2 especiarias. Depois disso ele adquire uma peça de Tecnologia. Ao gastar as 2 especiarias que ele acabou de receber e utilizar o Desconto de 2 ele pega a peça de Tecnologia Artilharia Restrita (que custa 4). Por fim, Beto ganha um de Influência (ele escolhe a Facção Bene Gesserit) e recruta duas tropas. O Envio Interestelar não é um espaço de Combate, então ele coloca essas tropas em sua guarnição.



ENCOURAÇADOS

ASCENSÃO DE IX apresenta novos e poderosos encouraçados para aumentar sua força militar.



Sempre que você ativa o ícone de **Encouraçado** (num espaço no tabuleiro ou numa carta), você pode encomendar um encouraçado; pegue-o do seu estoque e coloque-o em sua guarnição. (Se você encomendou o encouraçado ao enviar um Agente para um espaço de Combate, você pode enviar o encouraçado para o Conflito). Cada jogador só pode ter dois encouraçados encomendados por vez; se você não tiver nenhum no seu estoque, não poderá encomendar outro.

Os encouraçados possuem três vantagens distintas:

Eles são poderosos. Cada encouraçado em um Conflito vale 3 de força. (Além disso, seus encouraçados fornecem força mesmo se você não tiver nenhuma tropa no Conflito — sua força não se torna 0, suas espadas ainda contam e você pode jogar Cartas de Intriga de Combate).

Eles são resistentes. Ao resolver o Combate, seus encouraçados no Conflito não voltam para o seu estoque. Se você não vencer o Conflito, eles voltam para sua guarnição.

Eles podem controlar locais em Arrakis. Ao vencer um Conflito no qual você tenha ao menos um encouraçado, você assume o controle de um espaço no tabuleiro até o fim da próxima fase de Combate.

Unidades

Este termo novo significa uma tropa ou um encouraçado. Novas cartas podem se referir a uma “unidade” de maneira genérica ou especificamente a uma “tropa” ou a um “encouraçado”. (Todas as cartas do jogo base que se referem a “tropas” não afetam as “unidades” e, portanto, **não** afetam os encouraçados).

As regras para Enviar Tropas ao Conflito (na página 10 do livro de regras do jogo base) foram atualizadas para utilizar o termo “unidade” como exibido abaixo:

Ao enviar um Agente a um espaço de Combate, você pode enviar **unidades** para a área de Conflito — a área do tabuleiro de jogo no centro das guarnições. Você pode enviar **algumas ou todas as unidades** que foram recrutadas durante seu turno atual (tanto do espaço no tabuleiro quanto da carta que você jogou), mais **até duas unidades adicionais** da sua guarnição. (Todas as **unidades** que você recrutou mas decidiu não enviar para a área de Conflito são colocadas na sua guarnição, como sempre).

Controlando Locais com um Encouraçado

Um encouraçado pode controlar qualquer um dos três espaços no tabuleiro onde um marcador de Controle possa ser colocado. Arrakina, Cartago ou a Bacia Imperial.

Ao vencer um Conflito no qual você tenha ao menos um encouraçado, você **deve escolher um** destes espaços **onde ainda não haja um encouraçado**. Coloque seu encouraçado na bandeira abaixo desse espaço, cobrindo qualquer marcador de Controle que já esteja lá. (Se o seu segundo encouraçado também estava no Conflito, devolva-o à sua guarnição).

Enquanto seu encouraçado estiver em um local, você ganha qualquer bônus que normalmente seria dado ao marcador de Controle: 1 Solari em Arrakina ou Cartago, 1 especiaria na Bacia Imperial e uma tropa se uma Carta de Conflito der um bônus defensivo. **Seu controle dura até o fim da próxima fase de Combate**. Nessa hora, seu encouraçado volta para sua guarnição (e o controle do local volta ao dono de qualquer marcador de Controle que seu encouraçado estivesse cobrindo).



No turno de Revelar de Beto, ele tem duas tropas no Conflito e define sua força em 4. No turno de Revelar de Denis, ele não tem nenhuma tropa, mas tem um encouraçado e revela duas espadas, o que resulta em força 5. Por fim, no turno de Revelar de Frida, ela tem um encouraçado e duas tropas, totalizando força 7. Ninguém joga nenhuma Carta de Intriga de Combate, então o combate é resolvido.

Frida vence, recebendo a recompensa do primeiro lugar. Ela também deve assumir o controle de um local com seu encouraçado. Beto já tem um encouraçado em Arrakina (colocado na última rodada), então Frida escolhe a Bacia Imperial, cobrindo o marcador de Controle de Denis que está lá.

Denis recebe a recompensa do segundo lugar. Ele não venceu, portanto devolve seu encouraçado do Conflito à sua guarnição.

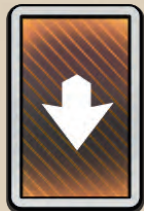
Por fim, como a fase de Combate terminou, Beto move seu encouraçado de Arrakina (o veículo ficou lá uma rodada inteira) de volta para sua guarnição. Isto libera o marcador de Controle do Denis, que reassume o controle de Arrakina.



OUTROS ÍCONES NOVOS

Os seguintes ícones adicionais são utilizados em algumas cartas e peças de Tecnologia na *ASCENSÃO DE IX*.

DESCARTE



O ícone de Descarte significa que você escolhe uma carta da sua mão (não uma Carta de Intriga) e a coloca em sua pilha de descarte. Geralmente, isto é utilizado para pagar um custo a fim de ganhar outro efeito. (Como sempre, se você não pagar o custo — realmente descartar uma carta — você não receberá o efeito).

Ao jogar a Administradora Chefe da Guilda durante seu turno do Agente, você pode descartar outra carta ainda em sua mão. Se o fizer, exclua uma carta da sua mão, da pilha do descarte ou em jogo.



DESCARREGUE



As caixas de Revelar de algumas cartas da *ASCENSÃO DE IX* possuem um ícone de Descarregue. Isto mostra duas formas adicionais de ganhar os efeitos da caixa de Revelar:

- Ao descartar a carta. (Por exemplo: você usa o ícone de Descarte em sua *Administradora Chefe da Guilda*, ou um oponente joga a *Reverenda Madre Mohiam*).
- Ao excluir a carta. (Por exemplo: você usa o ícone Excluir em sua *Administradora Chefe da Guilda*, ou envia um Agente ao espaço de Reprodução Seletiva no tabuleiro).

Caixas de Revelar com Descarregue também funcionam como todas as outras cartas em um dos seus turnos de Revelar: se você revelar a carta, ignore o ícone de Descarregue e ganhe os efeitos de Revelar dele normalmente.

Note que uma carta que contenha uma caixa de Revelar com Descarregue **não fornece** por si só a opção de descartá-la ou excluí-la. A menos que seja especificamente citado, você deve usar outros meios para fazer isso.

Você joga a Administradora Chefe da Guilda e descarta o Esmar Tuek. Você ganha 2 especiarias e 2 Solari, pois o Esmar Tuek possui um ícone de Descarregue. Agora você vai excluir uma carta com sua Administradora Chefe da Guilda. (Se a carta que você excluir tiver Descarregue, você ativará esse efeito também. Você poderia até excluir o Esmar Tuek, ganhando mais 2 especiarias e 2 Solari).



INFILTRAÇÃO



Algumas cartas da *ASCENSÃO DE IX* possuem ícones especiais de Agente que incluem o perfil parcial de um Agente. Isto mostra que você pode infiltrar um espaço ocupado no tabuleiro: Agentes inimigos (mesmo vários Agentes inimigos) não impedem que seu agente seja colocado em um espaço no tabuleiro que compartilhe o ícone de Agente.

Frida já tem um Agente no espaço de Contrabando no tabuleiro. Beto joga o Representante CHOAM, que permite a infiltração em espaços de Comércio de Especiarias no tabuleiro. Beto envia seu Agente ao Contrabando, ignorando o Agente de Frida.

Você não pode usar a infiltração para enviar um segundo Agente a um espaço no tabuleiro onde você já tenha um Agente; a infiltração só funciona contra Agentes **inimigos**.

Infiltração não permite que você ignore o efeito da carta *A Voz*.

Se você utilizar a Carta de Intriga *Despache um Emissário* para adicionar ícones a uma carta que tenha o ícone de Infiltração, **os novos ícones que você adicionou não permitirão que você infiltre**.



ADIÇÕES À PARTIDA SOLO & PARA DOIS JOGADORES

Novas regras indicam como os Rivais nas partidas solo ou para dois jogadores interagem com os elementos de *ASCENSÃO DE IX*.

PREPARAÇÃO

Remova quatro das cartas originais do baralho da Casa Hagal: as duas cartas *Salão da Oratória* e as duas cartas *Convocar Tropas*.

ASCENSÃO DE IX inclui 9 novas cartas da Casa Hagal para serem embaralhadas no baralho da Casa Hagal — mas algumas são excluídas, dependendo do número de jogadores.

Para um partida solo, remova as duas cartas *Encouraçado* marcadas com um “2J” no canto superior direito.

Para um partida para dois jogadores, remova as quatro cartas marcadas com “1J”: ou seja, duas cartas *Encouraçado* e duas cartas *Negociação de Tecnologia*.

NOVAS CARTAS DA CASA HAGAL

As novas cartas da Casa Hagal enviam Agentes Rivais aos espaços nos tabuleiros de Ix e da CHOAM, fornecendo a eles os efeitos exibidos nas cartas.

Encouraçado — Se esta carta for revelada para um Rival que já tenha dois encouraçados, ignore-a e revele outra carta no lugar.

Envio Interestelar — O espaço Envio Interestelar no tabuleiro requer que um jogador tenha 2 de Influência com a Guilda Espacial. Isto também se aplica aos Rivais, então cada carta Envio Interestelar fornece uma alternativa para um Rival que não tenha Influência suficiente: seja ignorar a carta para revelar outra ou especificar um espaço alternativo para o Agente Rival.

Negociação de Tecnologia — Esta carta (utilizada apenas no modo solo) é descrita na seção das Peças de Tecnologia (próxima página).



A TRILHA DE ENVIOS

Quando um Rival move seu Cargueiro na trilha de Envios, ele sempre avança até chegar no segundo espaço (recrutar duas tropas e ganhar um de Influência), em seguida ele revocará o Cargueiro. Ele sempre escolhe os Dividendos (não a especiaria) como sua recompensa pelo primeiro espaço — ganhando 5 Solari (em uma partida solo) enquanto todos os outros jogadores ganham 1 Solari. Rivais em uma partida solo ganham 1 Solari dos Dividendos sempre que outro jogador (humano ou Rival) escolherem essa opção. Quando um Rival pega influência no segundo espaço, se existe um empate com a Facção com a qual ele possui menos influência, o jogador com o marcador de Primeiro jogador (ou que aja logo depois de um Rival com o marcador) escolhe entre eles.

ENCOURAÇADOS

Um Rival sempre prefere enviar encouraçados no lugar das tropas, e sempre enviará um encouraçado ao Conflito se for possível.

Quando um Rival vencer um Conflito e seu encouraçado tiver de controlar um espaço no tabuleiro, ele **sempre** cobrirá um marcador de Controle de um oponente se possível e evitará cobrir o seu próprio marcador. Quando houver vários locais para um Rival enviar seu encouraçado, ele dará preferência à Bacia Imperial (por causa da valiosa especiaria), depois pensará em sentido anti-horário ao redor do tabuleiro (para Arrakina e depois Cartago como última opção). Por exemplo, se nenhum jogador controlar a Bacia Imperial e os marcadores de Controle dos oponentes estiverem em Arrakina e em Cartago, um Rival enviaria seu encouraçado para Arrakina.



RIVAIIS NA PARTIDA SOLO

Dois dos novos Líderes podem ser jogados por um Rival em uma partida solo: *Príncipe Rhombur Vernius* e *Visconde Hundro Moritani*. Você pode misturá-los livremente com os outros Líderes ao selecionar os seus Rivais.

Príncipe Rhombur Vernius — Quando este Rival ativar seu Anel do Sinete, ele irá Adquirir Tecnologia se for possível. Caso contrário, ele utilizará o ícone de Negociação de Tecnologia.

Visconde Hundro Moritani — Quando este Rival ativar seu Anel do Sinete, ele sempre gastará 1 especiaria (se tiver) pelo ícone do Cargueiro.

Alguns Conflitos novos recompensam os jogadores com tropas. Um Rival numa partida solo ganha essas recompensas.

PEÇAS DE TECNOLOGIA

Em uma **partida solo**, os Rivais podem adquirir peças de Tecnologia — mas somente aquelas marcadas com um pequeno ícone da Casa Hagal no canto inferior direito. Se em **algum momento** não houver peças de Tecnologia com essa marca em nenhuma das pilhas, exclua a peça da maior pilha e revele uma nova. (Se várias pilhas estiverem empatadas como a maior, exclua a peça da pilha mais acima).



Em uma **partida para dois jogadores**, seu Rival ignora as Peças de Tecnologia completamente. Nenhuma destas regras de Peças de Tecnologia se aplicam.

Um Rival acumulará especiarias para as peças de Tecnologia; ele não gastará 7 especiarias por um Ponto de Vitória, a menos que a carta de Conflito atual seja uma carta de Conflito III. Quando um Rival utiliza um ícone de Adquirir Tecnologia, ele adquire a peça de Tecnologia mais cara que puder. (Em caso de empate, ele escolhe a peça de Tecnologia da pilha mais acima no tabuleiro de Ix).

Quando um Rival envia um Agente para a Negociação de Tecnologia, ele Adquire Tecnologia com um Desconto de 1 especiaria. Se ele não puder pagar por nenhuma peça de Tecnologia, mas tiver ao menos uma tropa no estoque, ele colocará uma tropa como Negociante no planeta Ix. Na próxima vez que o Rival tiver uma chance de Adquirir Tecnologia, ele usará esse Negociante (e quantos outros ele tiver em Ix) para reduzir o custo da peça de Tecnologia, se possível.

Quando um Rival adquire uma peça de Tecnologia, isso geralmente funciona do mesmo modo como funcionaria para um jogador normal. Contudo, algumas peças de Tecnologia precisam de explicação ou instruções específicas:

Dispositivos Explosivos — Um Rival sempre ganhará um Ponto de Vitória, se for possível.

Nave-Mãe — Sempre que um Rival enviar um Agente a um espaço de Combate, se ele tiver 4 Solari (e ao menos três tropas em seu estoque), ele gastará os Solari e virará esta peça para recrutar e enviar três tropas.

Motores Holtzman — Esta peça vale 1 Ponto de Vitória para um Rival no Fim de Jogo. (Assim como acontece com a Carta de Intriga *Monopolize o Mercado*, considera-se que cada Rival tem duas cartas *A Especiaria Deve Fluir*).

Naves Invasoras — Um Rival vira esta peça quando precisar evitar que seu Agente seja bloqueado. Ele faz isso sem descartar uma carta.

Farejadores Sônicos — Um Rival comprará uma Carta de Intriga ao adquirir esta peça, mas nunca excluirá esta peça.

Satélites Espiões — Se um Rival tiver 3 especiarias no turno dele, ele gastará essas especiarias para excluir esta peça em troca de um Ponto de Vitória.

Drones de Treinamento — Em cada rodada, o Rival virará esta peça no turno dele assim que puder, incluindo logo depois de adquiri-la.

Transporte de Tropas — Um Rival sempre enviará para o Conflito todas as tropas que recrutar da trilha de Envios (a menos que você esteja usando a regra de Envio de Tropas no Expert).

VARIANTES DA PARTIDA SOLO

Você pode adicionar a quantidade que desejar das seguintes regras opcionais a uma partida solo.

Alterar a Linha Imperial com Dados

Se você tiver dois dados comuns de 6 lados, esta variante simula a aquisição de cartas da Linha Imperial por seus Rivais.

Ao fim de cada um de seus turnos de Revelar, role os dois dados. Contando as cartas da esquerda para a direita da Linha Imperial, exclua qualquer carta correspondente aos números rolados. Ignore qualquer 6 que tenha saído, não exclua nenhuma carta por ele. Se você rolar o mesmo número (de 1 a 5) nos dois dados, exclua só uma carta.

Escalada Brutal

Para jogadores solo veteranos que desejam ser desafiados...

Sempre que um Rival estiver combatendo em um Conflito III, revele **duas** cartas do baralho da Casa Hagal e adicione todas as espadas das **duas** cartas à força dele.

MODO DE JOGO ÉPICO

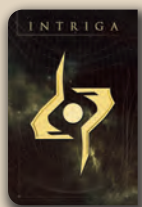
Esta variante opcional é para os jogadores que querem uma partida mais longa e intensa entre vários jogadores. Para uma partida *especialmente* épica, você também pode usar o modo “Arrakeen Scouts” no app “Dire Wolf Game Room” (para PC, Smartphone e Tablet, não disponível em português).

Em uma partida Épica, você **joga até 12 Pontos de Vitória** em vez de 10. Todas as outras mudanças acontecem na Preparação:



Não utilize nenhuma Carta de Conflito I ao criar seu Baralho de Conflito. Em vez disso, coloque 5 Cartas de Conflito II escolhidas aleatoriamente em cima das 5 Cartas de Conflito III.

Cada jogador remove uma carta *Duna*, o *Planeta Deserto* de seu baralho inicial e a substitui com uma carta *Controle a Especiaria*. (Ela tem o ícone de Só Partida Épica no canto superior direito).



Cada jogador compra uma Carta de Intriga. (Um jogador usando o *Visconde Hundro Moritani* como seu Líder deve esperar até que todos os jogadores tenham comprado suas Cartas de Intriga para utilizar a habilidade Inteligência).

Cada jogador começa com 5 tropas em sua guarnição (em vez de 3).



CLARIFICAÇÕES

Apropriar — Você não pode combinar Solari e especiarias para pagar o custo de uma peça de Tecnologia. Você pode devolver Negociantes de Ix para reduzir o custo em 1 Solari por cada Negociante.

Bashar Imperial — A caixa de Revelar só conta as outras cartas que realmente fornecem espadas para este turno. (Por exemplo: *A Irmã Bene Gesserit* não conta se você escolher ganhar 2 de Persuasão em vez de 2 espadas).

Ilesa Ecaz — Se você decidir realizar um turno de Revelar no seu primeiro turno de uma rodada, adicione a carta que você deixou de lado nas suas cartas reveladas. *Ilesa Ecaz* não lhe dá 1 especiaria ou 1 Solari.

Intriga da Corte / Farejadores Sônicos — Ao colocar uma carta embaixo do baralho de Intriga, não a revele aos seus oponentes.

Segunda Onda — Assim como em todas as Cartas de Intriga de Combate, você já deve ter uma unidade no Conflito antes de poder jogar a carta.

Traição — Diferente da maioria das cartas com um ícone de Descarregue, a caixa do Agente desta carta deixa claro que ela exclui a si mesma. Isto ativa o ícone de Descarregue na caixa de Revelar.

DIRE WOLF DIGITAL

Design do Jogo

Paul Dennen

Produtor Executivo

Scott Martins

Design Gráfico e Arte

Clay Brooks, Atilla Guzey, Nate Storm

Ilustração das Cartas

Atilla Guzey, Derek Herring, Kenan Jackson,
Raul Ramos, Nate Storm

Produção

Evan Lorentz

Desenvolvimento do Jogo

Justin Cohen, Paul Dennen

Desenvolvimento Adicional do Jogo

Julia Duga, Evan Lorentz, Dylan Nelkin, Sam Pardee,
Luis Scott-Vargas, Kevin Spak, Yuri Tolpin

GALE FORCE 9

Produtor e Gerente de Marca

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

Co-Produtor

John-Paul Brisigotti

GALÁPAGOS

Tradução

João José Gois

Revisão

Fábio Gullo

Diagramação BR

Carolina Menezes

www.mundogalapagos.com.br

Agradecimentos especiais a todos os envolvidos na criação deste jogo:

Brian Herbert, Kevin J. Anderson e a Equipe Herbert Properties.

Nossos incríveis parceiros na Legendary e os extraordinários cineastas sem os quais este jogo não poderia ter sido criado.

Todos os fantásticos funcionários da Dire Wolf Digital e seus amigos e familiares, que ajudaram a testar *DUNA: IMPERIUM*.

E ao Frank Herbert, autor e criador do Universo *Duna*, cuja visão e imaginação únicas inspiraram a todos nós.



www.direwolfdigital.com

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

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



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

Publicado por: Dire Wolf Digital

© 2022 Dire Wolf Digital, LLC. Todos os direitos reservados.

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

DUNA © 2022 Legendary. Todos os direitos reservados.

NOVOS ÍCONES E TERMOS



Adquirir Tecnologia — Você pode adquirir **uma** peça de Tecnologia virada para cima do topo de uma das pilhas no tabuleiro de Ix. Pague o custo da peça em especiaria, coloque-a em seu estoque e revele a próxima peça na pilha.



Essas versões do ícone Adquirir Tecnologia lhe dão um **Desconto de Tecnologia** de 1 ou 2 especiarias.



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



Cargueiro — Escolha uma das duas formas para mover seu Cargueiro: avance-o um espaço para cima na trilha de Envios ou revoque-o para o início da trilha de Envios e receba todas as recompensas associadas ao seu espaço atual e cada espaço abaixo dele.



Descarregar — Uma caixa de Revelar com Descarregar é ativada em uma de três situações: durante seu turno de Revelar (como sempre), quando você descartar a carta ou quando você excluir.



Descarte uma da sua mão à sua escolha (não uma Carta de Intriga).



Dividendos — Você ganha 5 Solari e cada um dos seus oponentes ganha 1.



Encouraçado — Encomende um encouraçado; pegue-o do seu estoque e coloque-o em sua guarnição (ou você pode enviá-lo ao Conflito, caso tenha enviado um Agente para um espaço de Combate neste turno). As vantagens dos encouraçados estão descritas na página 6.



Infiltração — Este ícone especial de Agente (que inclui o perfil parcial de um Agente) permite que você envie um Agente a um espaço no tabuleiro já ocupado por um Agente inimigo. (O ícone exibido é para os Fremen; outras versões do ícone de Infiltração funcionam para outros espaços no tabuleiro).



Negociação de Tecnologia — Você pode colocar uma tropa do seu estoque como um Negociante no planeta Ix. Depois, ao Adquirir Tecnologia, você pode tirar de Ix quantos Negociantes quiser e devolvê-los ao estoque, com desconto de 1 especiaria em cada um.



Peça de Tecnologia Rival — Utilizado somente em uma partida solo, este ícone marca uma peça de Tecnologia que pode ser adquirida por um Rival. Veja a página 9 para maiores detalhes.



Só Partida Épica — Uma carta com este ícone só é utilizada quando se joga no Modo de Jogo Épico. Veja a página 10 para maiores detalhes.

Unidade — Representa uma tropa ou um encouraçado.



Vire para baixo esta peça de Tecnologia para utilizar esta habilidade. Vire-a para cima no começo da próxima rodada. (Você só pode utilizá-la uma vez por rodada).

NOVOS ESPAÇOS NO TABULEIRO



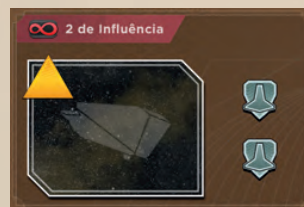
Contrabando

Ícone de Agente: Comércio de Especiarias
Ganhe 1 Solari e mova seu Cargueiro.



Encouraçado

Ícone de Agente: Landsraad
Custo: 3 Solari
Encomende um encouraçado e/ou Adquirir Tecnologia.



Envio Interestelar

Ícone de Agente: Comércio de Especiarias
Requisito: Você deve ter 2 ou mais de Influência com a Guilda Espacial.
Mova seu Cargueiro duas vezes.



Negociação de Tecnologia

Ícone de Agente: Landsraad
Escolha um: Adquirir Tecnologia com desconto de 1 especiaria; ou envie um Negociante ao planeta Ix.
Além disso: durante seu turno de Revelar, ganhe 1 de Persuasão se você tiver um Agente aqui.