

# DUNA

IMPERIUM

# UPRISING

Arrakis. Duna. Planeta Deserto. Lar do recurso mais precioso do universo—a especiaria mélangé. Após trair e destruir a Casa Atreides, o Imperador Shaddam Corrino IV devolveu o controle do planeta Arrakis à Casa Harkonnen.

Mas um misterioso guerreiro chamado Muad'Dib ascendeu ao poder entre os Fremen, ameaçando os planos do Imperador e aliados. Outras facções perceberam o ocorrido, e o conflito em Arrakis chegou ao ponto de ebulição. O que antes era um confronto sangrento entre Casas Maiores tornou-se algo muito maior. De contrabandistas sorrateiros às irmãs Bene Gesserit, chegando ao próprio Imperador, muitos são aqueles com papéis cruciais a cumprir nas ações que determinarão o futuro do Imperium. Como sempre, uma coisa segue imutável:

Aquele que controla a especiaria, controla o universo...



# SOBRE O IMPERIUM

*DUNA: IMPERIUM – UPRISING* é um jogo de construção de baralho com alocação de trabalhadores que se inspira em elementos e personagens do legado de *Duna*, tanto dos novos filmes do estúdio Legendary Pictures quanto da série de livros de Frank Herbert, Brian Herbert e Kevin J. Anderson.

Observação: O jogo vem com vários líderes de algumas das Casas Maiores. Para uma experiência temática mais autêntica, você não deve usar mais do que um líder da mesma Casa na mesma partida. Entretanto, o jogo foi pensado para permitir combinações incomuns de líderes e a criação de cenários do tipo “What If?” (“E se...?”).

Esta página não descreve nenhuma regra; você pode ignorá-la se quiser. Mas se não estiver familiarizado com o universo de *Duna*, ou quiser saber como o tabuleiro do jogo se conecta com a história, veja abaixo.



Shaddam IV da Casa Corrino é o implacável **Imperador** do Universo Conhecido. Se mantiver

boas relações com ele, sua riqueza aumentará e você poderá receber a assistência do exército de elite dele—os Sardaukar.



O Imperador preside o **Landsraad**, o órgão governante que representa as Casas Maiores do Imperium. Não é coincidência que o Solari pode ajudar muito a estabelecer conexões, obter favores ou uma vantagem estratégica permanente.



A Consórcio Honnête Ober Advancer Mercantiles (ou simplesmente **CHOAM**) é uma enorme companhia que engloba todo o Imperium. Cumprir os contratos comerciais dela resultam em Solari, a principal moeda do Imperium, mas vender sua especiaria para ela pode render muito mais e ainda fortalecer importantes pactos políticos.



A **Guilda Espacial** possui o monopólio da viagem em dobra espacial. Os enormes

paquetes dela podem entregar suprimentos essenciais e um grande número de tropas, se você puder pagar o alto custo em especiaria que ela cobra.



As intrigas e maquinações da Irmandade **Bene Gesserit** e os planos dela para várias gerações estão em

todo lugar do Imperium, ocultos ou à vista.



A dura paisagem de Duna transformou os **Fremen** em guerreiros ferozes. Pode ser

vantajoso tornar-se próximo deles para usufruir do poder do deserto e da incrível habilidade de montar e guiar um verme da areia para a batalha.



As **áreas habitadas** de Duna são lugares importantes, de onde você pode preparar qualquer campanha militar, já que é possível convocar tropas na maioria desses locais. Alguns dos locais (assim como a Bacia Imperial) estão protegidos dos vermes da areia por uma poderosa muralha-escudo de rochas maciças.



Os **desertos** de Duna são onde você irá minerar a substância mais preciosa do Imperium: a especiaria mélange. Eles também hospedam os colossais vermes da areia. Mineradores de especiaria precisam fugir quando vermes se aproximam, mas aqueles que dominam os métodos dos Fremen e seus ganchos de criador podem ter outros planos...

# COMPONENTES



Tabuleiro de Jogo dupla face



20 Marcadores de Água



Marcadores de Solari  
8 grandes (valem 5)  
20 pequenos (valem 1)



Marcadores de Especiaria  
7 grandes (valem 5)  
20 pequenos (valem 1)



Vermes da Areia:  
4 de plástico,  
4 de madeira  
Use um ou ambos,  
a seu critério



Marcador de Primeiro Jogador



4 Marcadores de Aliança



Muralha-Escudo



4 Ganchos de Criador



18 Cartas da Reserva  
8 Prepare o Caminho  
10 A Especiaria Deve Fluir



9 Líderes  
dupla face  
(incluindo 1 que só é utilizado  
com o módulo CHOAM)



44 Cartas de Intriga  
(incluindo 4 que só são utilizadas  
com o módulo CHOAM)



Ficha Feyd  
utilizada com o Líder  
Harkonnen Feyd-Rautha



Folheto de Guia dos Espaços  
no Tabuleiro



69 Cartas do Baralho Imperial  
(incluindo 4 que só são utilizadas  
com o módulo CHOAM)



16 Cartas de Conflito  
3 Conflito I  
9 Conflito II  
4 Conflito III



5 Cartas de Objetivo

Para jogar com o Módulo CHOAM, veja os componentes e regras adicionais na página 16.

## COMPONENTES DO JOGADOR



Baralho Inicial com 10 Cartas

Contendo:

- Argumento Convincente (2)
- Adaga (2)
- Diplomacia (1)
- Duna, o Planeta Deserto (2)
- Reconhecimento (1)
- Buscar Aliados (1)
- Anel do Sinete (1)



16 Cubos



2 Discos

1 Marcador de Pontos  
1 Marcador de Conselheiro



3 Espiões



3 Marcadores de Controle



3 Agentes



Marcador de Combate

Os componentes acima aparecem em cores diferentes para cada jogador. Apenas componentes da cor vermelha estão sendo exibidos.

As cartas do baralho inicial podem ser identificadas por este símbolo.



Já jogou *DUNA: IMPERIUM*?  
Procure este símbolo.  
Ele identifica o que mudou  
em *UPRISING*.

Veja os componentes e regras adicionais para partidas com um ou dois jogadores no panfleto sobre os Rivals.

Os componentes e regras para partidas com seis jogadores podem ser encontrados no panfleto de regras para Partidas com Seis Jogadores.



# PREPARAÇÃO

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



**A** Coloque o tabuleiro de jogo em sua área de jogo (com o lado exibido aqui virado para cima), depois coloque os seguintes componentes nele:

**A<sup>1</sup>** Coloque o marcador de Muralha-Escudo na área determinada abaixo do espaço de Refinaria de Especiaria no tabuleiro.



**A<sup>2</sup>** Coloque os quatro marcadores de Aliança nas áreas determinadas das Trilhas de Influência das Facções (Imperador, Guilda Espacial, Bene Gesserit e Fremen).



**B** Crie um Baralho de Conflito:


Separe as cartas de Conflito de acordo com os versos delas: Conflito I, Conflito II e Conflito III.

Embaralhe as quatro Cartas de Conflito III e coloque **todas** elas viradas para baixo na área determinada no tabuleiro de jogo.

Embaralhe as nove Cartas de Conflito II, depois coloque **cinco** delas viradas para baixo sobre as Cartas de Conflito III.

Embaralhe as três Cartas de Conflito I, depois coloque **uma** delas virada para baixo sobre as Cartas de Conflito II.

Agora você deve ter um Baralho de Conflito com 10 cartas no tabuleiro de jogo, com uma Carta de Conflito I no topo, cinco Cartas de Conflito II abaixo dela e, por fim, as quatro Cartas de Conflito III no fundo. Devolva as Cartas de Conflito que não estão sendo utilizadas à caixa do jogo, sem olhar para elas.

**C** Prepare as seguintes cartas em volta do tabuleiro de jogo. (Se não estiver jogando com o módulo CHOAM descrito na página 16, ignore as cartas marcadas com um )

**C<sup>1</sup>** Embaralhe o Baralho de Intriga e coloque-o virado para baixo.

**C<sup>2</sup>** Embaralhe o Baralho Imperial e coloque-o virado para baixo. Compre cinco cartas desse baralho para criar uma Linha Imperial virada para cima.

**C<sup>3</sup>** Ao lado da Linha Imperial, coloque as cartas da Reserva em duas pilhas: uma para *Prepare o Caminho* e uma para *A Especiaria Deve Fluir*.

**D** Cada jogador pega um Líder e coloca-o à frente de si. (Você pode escolher ou sortear os Líderes). Não use *Shaddam Corrino IV* a menos que esteja jogando com o Módulo CHOAM.

Os Líderes possuem de um a três ícones ao lado dos próprios nomes. Líderes com mais ícones são estrategicamente mais complexos. **Para a sua primeira partida, é recomendado** que cada jogador escolha um Líder com apenas um ícone.

**C<sup>2</sup>**



**C<sup>1</sup>**



**A<sup>2</sup>**



**A<sup>2</sup>**



**A<sup>2</sup>**



**A<sup>2</sup>**



**B**




**G<sup>3</sup>**



**E** Cada jogador pega um baralho inicial de 10 cartas, embaralha-o e coloca-o virado para baixo no próprio estoque, à esquerda de seu respectivo Líder.


Partidas com um, dois ou seis jogadores precisam de uma preparação especial. Para mais detalhes, veja os respectivos folhetos de regras: Rivais ou Partidas com Seis Jogadores.





**F<sup>1</sup>** Cada jogador pega 1 marcador de água e coloca-o no próprio estoque. 


**F<sup>2</sup>** Crie um banco perto do tabuleiro de jogo contendo os marcadores de Solari e de especiaria, os de água restantes e os vermes da areia que você preferir (de madeira, plástico, ou ambos). Eles são teoricamente infinitos; se acabarem e você precisar de mais, substitua-os da forma que achar melhor. Além disso, adicione os 4 Ganchos de Criador ao banco.

**G** Cada jogador pega todos os componentes da sua própria cor escolhida.


**G<sup>1</sup>** Coloque dois dos seus Agentes sobre o seu Líder. Coloque seu terceiro Agente (seu Espadachim) perto do tabuleiro de jogo. 

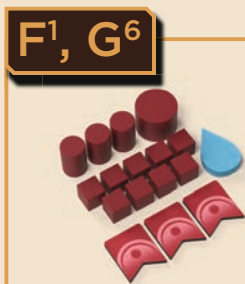
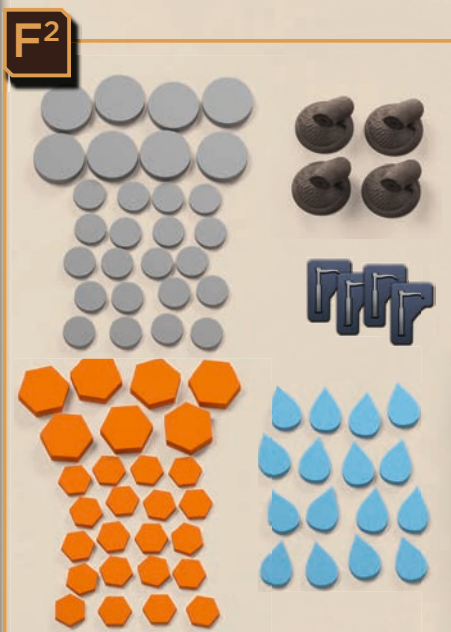
**G<sup>2</sup>** Coloque um dos seus dois discos na Trilha de Pontuação. Em uma partida de 4 jogadores, coloque-o no espaço 1. Caso contrário, coloque-o no espaço 0. 

**G<sup>3</sup>** Coloque seu marcador de Combate (com o lado mostrado à direita voltado para cima) no espaço 0 da Trilha de Combate. 

**G<sup>4</sup>** Coloque quatro cubos, um em cada primeiro espaço das Trilhas de Influência das quatro Facções. 

**G<sup>5</sup>** Os outros 12 cubos representam suas tropas. Coloque três em uma das quatro guarnições circulares no tabuleiro de jogo (cada jogador fica com a guarnição mais próxima dele).

**G<sup>6</sup>** Coloque o restante de seus componentes em seu estoque, visível para todos os jogadores. 



Cada jogador possui o próprio estoque, com componentes parecidos.

**H** Embaralhe as Cartas de Objetivo. (Algumas estão marcadas com “1-3J” ou “4/6J”, para essas quantidades de jogadores específicas. Ignore as que não são compatíveis com a quantidade de jogadores da sua partida, devolvendo-as para a caixa do jogo.)

Cada jogador compra um Objetivo aleatoriamente, depois o coloca virado para cima no próprio estoque. O jogador com o objetivo que mostra o marcador de Primeiro Jogador pega esse marcador.



No passo A, não existe um Mentat; coloque um marcador de Muralha-Escudo no tabuleiro em vez disso. No passo C<sup>3</sup>, não existem cartas de *Dobra Espacial*. Vermes da Areia e Ganchos do Criador são adicionados ao banco no passo F<sup>2</sup>. Espiões são adicionados aos componentes que cada jogador recebe no Passo G. Cartas de Objetivo são distribuídas no Passo H e são responsáveis por determinar o primeiro jogador.

# VISÃO GERAL E CONCEITOS PRINCIPAIS

## OBJETIVO

Você é um Líder de uma das Casas Maiores do Landsraad (ou outro grupo poderoso no palco galáctico). Derrote os seus rivais em Combate, exerça Influência política e forme alianças com as quatro Facções principais. Seus sucessos serão medidos em **Pontos de Vitória**.



Sempre que você ganhar ou perder um Ponto de Vitória, mova seu marcador de Pontos um espaço para cima ou para baixo na Trilha de Pontuação. Ao final de uma rodada, se algum jogador tiver alcançado 10 Pontos de Vitória ou mais (ou se o Baralho de Conflito estiver vazio), o jogo termina e quem tiver mais Pontos de Vitória vence.

## LÍDERES

Cada Líder tem duas habilidades únicas e diferentes:

A primeira, à esquerda, é utilizada durante o jogo conforme descrito na carta do Líder.

A segunda, à direita e marcada com o ícone do Anel do Sinete, é ativada quando você joga sua carta *Anel do Sinete* em um de seus Turnos do Agente.



## CONSTRUÇÃO DE BARALHO

Você começa o jogo com um baralho de 10 cartas contendo as mesmas cartas dos baralhos dos outros jogadores. Adicionar cartas e mudar esse baralho é o elemento principal em um jogo de construção de baralho. Em cada rodada, você poderá adquirir e adicionar novas cartas ao seu baralho. Como as cartas fazem várias coisas diferentes, o baralho e a estratégia de cada jogador vão variar conforme a partida avança.

Sempre que você adquira uma nova Carta Imperial ou da Reserva, ela é primeiramente colocada **na sua pilha de descarte**. Em qualquer momento que você não puder comprar uma carta porque o seu baralho está vazio, você deve reembalar sua pilha de descarte para criar um novo baralho, continuando a comprar as cartas necessárias.

Existem também maneiras de **"excluir"** cartas, removendo-as por completo do seu baralho pelo restante da partida. Ao estrategicamente excluir as cartas mais fracas do seu baralho, você aumenta as chances de comprar suas cartas mais fortes com maior frequência.

Cartas de qualquer tipo podem suplantar as regras normais do jogo!

## AGENTES



Você começa o jogo com dois Agentes (e pode ganhar um terceiro durante a partida). Você envia Agentes para os espaços no tabuleiro de jogo, às vezes para coletar recursos, outras para pagar recursos de modo a avançar em sua estratégia. (Isso é melhor explicado na Fase 2: Turnos do Jogador, e os espaços no tabuleiro são detalhados no folheto Guia dos Espaços no Tabuleiro).

Em *DUNA: IMPERIUM – UPRISING*, Agentes e cartas estão intrinsecamente ligados; você não pode enviar um Agente a um espaço no tabuleiro sem antes jogar uma carta que permita essa ação.



Não existe um Agente Mentat em *UPRISING*.

## FACÇÕES

Em *DUNA: IMPERIUM — UPRISING*, as quatro Facções representam poderosas forças em Duna e em todo o Imperium. Aumentar sua **Influência** e forjar uma Aliança com uma ou mais delas é um dos principais caminhos para a vitória no jogo. Veja "Sobre o Imperium" na Página 2 para ler uma breve descrição de cada uma das Facções.



Seus cubos de Facção começam no primeiro espaço da Trilha de Influência de cada Facção. Durante o jogo, sua Influência com uma Facção irá aumentar ou diminuir, dependendo das cartas que você jogar e das ações que realizar. Ao enviar um Agente para um espaço de uma Facção no tabuleiro, ganhe um de Influência com essa Facção, avançando seu cubo um espaço na respectiva Trilha de Influência. Outros efeitos de jogo também podem mover seu cubo para cima (e, às vezes, para baixo) na Trilha.

Ao alcançar 2 de Influência com uma Facção, você ganha um Ponto de Vitória. Se voltar a ficar com Influência abaixo de 2, você perde esse Ponto de Vitória.

Ao alcançar 4 de Influência, você ganha o bônus exibido nesse espaço da Trilha. Se voltar a ficar com Influência abaixo de 4, você não devolve o bônus. (É possível—mas incomum—ganhar o mesmo bônus mais de uma vez, ao reduzir e depois avançar sua Influência de novo).

O **primeiro** jogador a alcançar 4 de Influência com uma Facção também faz uma **Aliança** com essa Facção. Ele pega o marcador de Aliança da Trilha, coloca-o no próprio estoque e ganha o Ponto de Vitória exibido no marcador de Aliança. Se ele for ultrapassado por um oponente que chegou a um espaço **mais alto** nessa Trilha, ele deve entregar o marcador de Aliança a esse oponente, além de perder o Ponto de Vitória e o oponente ganhar esse Ponto.



## CARTAS DE INTRIGA



Cartas de Intriga representam subterfúgio, acordos ocultos e reviravoltas—elas podem fornecer recursos como água ou especiaria, aumentar sua Influência com uma Facção, ou até mesmo dar Pontos de Vitória. Cada Carta de Intriga indica quando pode ser jogada, qual efeito produz e se ela possui algum custo ou condição para ser jogada.

Você recebe cartas de Intriga principalmente dos espaços do tabuleiro, tais como Segredos, Sardaukar e Salão de Oratória. (Mas fique atento a outras oportunidades em cartas ou onde quer que você veja o ícone da Carta de Intriga). Elas são mantidas viradas para baixo, separadas do seu baralho. Você pode consultá-las a qualquer momento. Revele-as aos seus oponentes somente quando você jogá-las. Depois que uma Carta de Intriga for jogada e resolvida, coloque-a virada para cima em uma pilha de descarte perto do Baralho de Intriga.



Existem **três tipos** de Cartas de Intriga: Trama, Combate e Fim de Jogo.

- Você pode jogar uma Carta de Intriga de Trama a qualquer momento durante um de seus turnos do Agente ou de Revelar.
- Você só pode jogar uma Carta de Intriga de Combate durante um Combate.
- Você só pode jogar uma Carta de Intriga de Fim de Jogo no fim do jogo.



# ESTRUTURA DA RODADA

*DUNA: IMPERIUM – UPRISING* é jogado em uma série de rodadas. Cada rodada consiste em cinco fases, na seguinte ordem:



## FASE 1: COMEÇO DA RODADA

Cada rodada começa com a revelação de uma nova Carta de Conflito do topo do Baralho de Conflito. Coloque-a virada para cima no espaço perto do Baralho de Conflito (sobre as outras Cartas de Conflito que podem ter restado de rodadas anteriores).



Depois, cada jogador compra cinco cartas do **próprio** baralho, criando sua mão para a rodada.



## FASE 2: TURNOS DO JOGADOR

Começando com o jogador que tem o marcador de Primeiro Jogador e seguindo em sentido horário, os jogadores realizam um turno por vez.

No seu turno, você realizará um **Turno do Agente** ou um **Turno de Revelar**. Esses tipos de turno são detalhados nas próximas cinco páginas. Geralmente, você realizará Turnos do Agente até ficar sem Agentes para posicionar, depois você realizará um Turno de Revelar. (Note que Turnos do Agente são opcionais. Se quiser, você pode realizar um Turno de Revelar mesmo tendo Agentes disponíveis em vez de realizar um Turno do Agente).

Depois de realizar um Turno de Revelar, seus próximos turnos são pulados até o fim da fase, enquanto os outros jogadores completam os turnos deles. Depois que todos os jogadores realizarem um Turno de Revelar, esta fase termina.

Você pode jogar quantas **Cartas de Intriga de Trama** você tiver durante esta fase, em qualquer momento durante seu próprio Turno do Agente ou de Revelar.

### ANATOMIA DAS CARTAS

Os efeitos de cada carta do seu baralho estão divididos em duas partes: uma caixa do Agente e uma caixa de Revelar. Em qualquer turno, você pode usar os efeitos de apenas uma dessas caixas: a caixa do Agente no Turno do Agente, ou a caixa de Revelar no Turno de Revelar.

- A** Nome
- B** Facção  
*Nem todas as cartas fazem parte de uma Facção.*
- C** Ícones de Agente
- D** Caixa do Agente
- E** Caixa de Revelar
- F** Custo em Persuasão
- G** Efeito ao Adquirir  
*Nem todas as cartas possuem um efeito ao Adquirir. (Saiba mais sobre Adquirir no verso deste livro de regras).*



# TURNO DO JOGADOR – TURNO DO AGENTE



Em um Turno do Agente, você joga uma carta da sua mão virada para cima na sua frente, utilizando-a para enviar um Agente do seu Líder a um espaço não ocupado no tabuleiro de jogo. Esse espaço no tabuleiro deve ter um ícone no canto superior esquerdo que seja igual a um dos ícones de Agente na carta. (Embora os Espiões, explicados na página 11, forneçam uma alternativa a esse requisito).



Você deve escolher somente **um** ícone de Agente na sua carta; uma mesma carta não pode enviar vários Agentes.

**Você não pode enviar um Agente a um espaço no tabuleiro que já contenha um Agente.** (Embora os Espiões, explicados na página 11, forneçam uma maneira de burlar isso.)

Você deve pagar qualquer custo e cumprir quaisquer requisitos do espaço do tabuleiro que você escolheu.

Além disso, a caixa do Agente da carta que você jogou pode causar um efeito quando jogada em um Turno do Agente. (Ignore a caixa de Revelar da carta durante os Turnos do Agente).

Se uma carta não tiver nenhum ícone de Agente você não poderá jogá-la durante um Turno do Agente. Ela só poderá ser revelada durante um Turno de Revelar.



## Custos dos Espaços no Tabuleiro

Para enviar um Agente a alguns espaços no tabuleiro, você deve pagar um custo. Se não puder pagar o custo **imediatamente** (antes de resolver qualquer efeito do espaço ou da carta que você jogou), você não poderá enviar seu Agente para lá.

Ao lado temos dois espaços dos Fremen no tabuleiro de jogo. O espaço de cima, "Táticas do Deserto", requer que você pague 1 água para enviar um Agente para lá.

O espaço de baixo, "Fremkit", não tem nenhum custo adicional.



## Requisitos de Influência

Para mandar um Agente a certos espaços no tabuleiro, você deve ter Influência suficiente com uma Facção específica.

- **Privilégio Imperial** requer que você tenha 2 ou mais de Influência com o Imperador.
- **Envio** requer que você tenha 2 ou mais de Influência com a Guilda Espacial.
- **Sietch Tabr** requer que você tenha 2 ou mais de Influência com os Fremen.



Estes são os oito ícones de Agente diferentes:

- Imperador
- Guilda Espacial
- Bene Gesserit
- Fremen
- Landsraad
- Cidade
- Comércio de Especiaria
- Espião



Esta carta *Espião Mestre Imperial* tem dois ícones de Agente. O ícone de Imperador permite que você envie seu Agente a qualquer um dos dois espaços do Imperador no tabuleiro, enquanto o ícone de Espião permite que você o envie a qualquer espaço no tabuleiro conectado a um posto de observação onde você tenha um Espião.

Ao jogar uma carta e enviar um Agente para um espaço no tabuleiro, você ganha os efeitos do espaço no tabuleiro **e também** os efeitos indicados na caixa do Agente da carta. Se o espaço no tabuleiro pertencer a uma das Facções, você também move seu cubo um espaço para cima na respectiva Trilha de Influência. **Você pode realizar todos esses efeitos na ordem que quiser.**

Alguns efeitos das cartas estão descritos em texto, mas muitos mostram apenas ícones. Veja no folheto de Guia dos Espaços no Tabuleiro uma explicação de todos os espaços no tabuleiro, e veja no verso deste livro de regras um guia com todos os ícones do jogo e alguns termos adicionais.

Setas nas cartas e no tabuleiro (→) indicam que há um custo (à esquerda da seta ou acima dela) que você deve pagar para ganhar o efeito (à direita da seta ou abaixo dela). Você nunca é obrigado a pagar esse custo. Contudo, se não pagar, não ganhará o efeito. Você só pode pagar o custo e ganhar o efeito uma única vez durante o seu turno.

Ao jogar a Estação de Teste Ecológica, você pode decidir não pagar as 2 águas para comprar duas cartas. (Você não pode pagar 4 águas para comprar quatro cartas).




Existem espaços adicionais no tabuleiro que precisam de 2 de Influência com uma Facção, e também um novo ícone de Agente (Espião).

# TURNO DO JOGADOR – TURNO DO AGENTE (CONTINUAÇÃO)

## Unidades e Conflito

No começo de cada rodada, a Carta de Conflito atual é revelada, oferecendo recompensas pelas quais os jogadores competirão em Combate. Os jogadores precisarão enviar unidades para lutar por essas recompensas. Existem dois tipos de unidades: tropas e vermes da areia.

A expansão *ASCENSÃO DE IX* inclui outro tipo de unidade, chamada de encouraçados.


 Sempre que o ícone de cubo aparecer em uma carta ou em um espaço no tabuleiro, você recruta uma tropa. Pegue uma tropa do seu **estoque** e coloque-a em sua **guarnição** no tabuleiro do jogo. (Se o seu estoque ficar sem tropas, você não poderá recrutar até que algumas tropas voltem ao seu estoque).


As unidades em sua guarnição não o ajudam a vencer combates, contudo. Você pode enviá-las a um Conflito quando enviar um Agente a um espaço de Combate. Espaços de Combate são espaços no tabuleiro que mostram uma ilustração de deserto e duas espadas cruzadas. Enquanto a maioria desses espaços estão no próprio planeta Duna, existem três nas Facções: um na Guilda Espacial (Paquete) e dois nos Fremen (Táticas do Deserto e Fremkit).




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 (incluindo as do espaço no tabuleiro e da carta jogada), mais **até duas** unidades adicionais da sua guarnição. (A área do Conflito está dividida em quadrantes. Mantenha suas unidades enviadas no quadrante mais próximo à sua guarnição).



 Sempre que o ícone de verme da areia aparecer em uma carta ou em um espaço no tabuleiro, você convoca e imediatamente envia um verme da areia para o Conflito. (Um verme da areia nunca pode ser colocado em uma guarnição). Existem também duas restrições para limitar a convocação dos vermes da areia:


 Em primeiro lugar, o ícone do verme da areia normalmente é precedido por um requisito: possuir um marcador de Gancho do Criador em sua guarnição (o qual pode ser obtido no Sietch Tabr);



 Segundo, um verme da areia não pode ser convocado para um Conflito que esteja protegido pela Muralha-Escudo. (Veja a sessão Locais Cruciais e a Muralha-Escudo).



## Locais Cruciais e a Muralha-Escudo

 Algumas cartas de Conflito (explicadas detalhadamente na Fase 3: Combate) representam a luta que acontece em um dos três locais em Duna: Arrakina, Refinaria de Especiaria ou a Bacia Imperial (de acordo com o título da carta). Se você vencer um desses Conflitos, sua recompensa incluirá o controle do espaço no tabuleiro: pegue um **marcador de Controle** do seu estoque e coloque-o na bandeira abaixo do espaço apropriado.




Enquanto seu marcador de Controle estiver em um desses espaços, você receberá o bônus exibido sempre que qualquer jogador (inclusive você) mandar um Agente para lá. O bônus é de 1 Solari em Arrakina ou na Refinaria de Especiaria e de 1 especiaria na Bacia Imperial.

Quando uma Carta de Conflito por um espaço que você já controle for revelada, você receberá um bônus defensivo: você poderá enviar uma tropa do seu estoque para o Conflito.

Esses três locais importantes ficam protegidos das tempestades e dos vermes da areia por uma Muralha-Escudo, um marcador posicionado no tabuleiro durante a preparação. Enquanto esse marcador estiver em jogo, nenhum verme da areia poderá ser convocado para um Conflito em um desses três locais protegidos. Contudo, um jogador pode fazer um buraco na Muralha-Escudo.




 Quando o ícone de explosão aparecer em uma carta ou em um espaço no tabuleiro, você *pode* remover a Muralha-Escudo do lugar dela no tabuleiro (devolvendo-a para a caixa do jogo). Quando esse marcador for removido, os vermes da areia podem ser convocados para *qualquer* Conflito.




Vermes da areia são um novo tipo de unidade detalhado nos últimos três parágrafos à esquerda. A Muralha-Escudo protege contra a utilização deles, como detalhado nos dois últimos parágrafos acima.

## Espiões

Por todo o tabuleiro existem vários **postos de observação** onde os jogadores podem alocar Espiões. Cada um desses locais está conectado a um ou mais espaços no tabuleiro.

 Sempre que o ícone de Espião aparecer em uma carta ou em um espaço no tabuleiro, você pode alocar um Espião do seu estoque em um posto de observação desocupado no tabuleiro. Se você não possuir mais Espiões em seu estoque quando precisar alocar um, você pode primeiro chamar de volta um dos seus Espiões sem nenhum efeito.

Alguns efeitos que permitem que você aloque um Espião (como o efeito na Líder *Lady Margot Fenring*, demonstrado à direita) indicam um ícone de Agente específico que deve estar conectado ao posto de observação, caso contrário você não poderá alocar o Espião.


 Quando o ícone de Chamar Espião aparecer em uma carta, você pode devolver um dos seus Espiões em um posto de observação para o seu estoque. (Geralmente esse será um custo para conseguir um efeito poderoso.)

Um Espião também pode ser chamado (sem a necessidade de um ícone de Chamar Espião), para *um* de dois efeitos:

**Infiltrar:** Se você quiser enviar um Agente para um espaço no tabuleiro ocupado por outro jogador, você pode chamar seu Espião de um posto de observação conectado a esse espaço, ignorar o Agente do outro jogador e enviar seu Agente para esse espaço no tabuleiro.

**Adquirir Inteligência:** Sempre que enviar um Agente para um espaço no tabuleiro, você pode chamar seu Espião de um posto de observação conectado para comprar uma carta. Você deve decidir fazer isso imediatamente após alocar seu Agente (antes de receber quaisquer efeitos do espaço no tabuleiro ou da carta que jogou).

Se você tiver dois Espiões em diferentes postos de observação conectados ao mesmo espaço no tabuleiro, você pode chamar os dois, desde que cada um seja usado para um efeito diferente. (Por exemplo: com Espiões nos dois postos de observação da Estação de Pesquisa, você pode chamar um deles para Infiltrar e o outro para Adquirir Inteligência, mas não os dois para Adquirir Inteligência).

 O ícone de Agente Espião permite que você envie um Agente para um espaço no tabuleiro conectado a um posto de observação no qual você já tenha um Espião. Você não chama o Espião para fazer isso.



*João joga a carta Duna, o Planeta Deserto para enviar um Agente à Bacia Imperial. Ele coleta especiaria desse espaço. A carta dele não aciona nenhum efeito adicional no Turno do Agente.*



*A Bacia Imperial é um espaço de Combate. João não recrutou nenhuma tropa com a carta que ele jogou nem com o espaço no tabuleiro para onde ele enviou o próprio Agente. Mas ele tem três tropas em sua guarnição. Ele decide lutar com tudo que pode, então envia duas tropas da guarnição para o Conflito—o número máximo permitido.*



*Abgail joga a carta Fornecedor Rebelde para enviar um Agente a Arrakina. Ela tem um Espião lá e decide chamá-lo para Adquirir Inteligência, comprando uma carta. O marcador de Controle do João está lá desde uma rodada anterior, por isso ele recebe 1 Solari do banco.*

*Do espaço no tabuleiro, Abgail recruta uma tropa e compra outra carta. Com a carta Fornecedor Rebelde ela recruta duas tropas adicionais pois chamou um Espião neste turno.*

*Abgail poderia colocar as três tropas recém-recrutadas na guarnição dela. Mas Arrakina também é um espaço de Combate, e ela percebe uma boa chance de vencer João. Ela envia aquelas tropas mais uma que ela já tinha na guarnição para o conflito. (Se ela tivesse uma segunda tropa lá, poderia enviá-la também).*

*Denis decide usar o turno dele para preparar as tropas para lutar em uma futura rodada. Ele joga a carta Adaga para enviar um Agente para Angariar Apoio. Ele decide pagar o custo opcional de 2 Solari do espaço para ganhar uma água e duas tropas. Esse não é um espaço de Combate, contudo, por isso ele não pode enviar nenhuma tropa para o Conflito e, em vez disso, coloca todas elas na guarnição.*



Espiões são um novo elemento do jogo, explicado acima.

# TURNO DO JOGADOR - TURNO DE REVELAR

Quando um jogador não tiver mais Agentes para realizar um Turno do Agente (ou **decide** não usar nenhum Agente restante), ele realiza um Turno de Revelar. Isso consiste nos seguintes passos em ordem: Revelar Cartas, Resolver Efeitos de Revelar e Limpar.

## REVELAR CARTAS

Revele todas as cartas restantes em sua mão, colocando-as viradas para cima à sua frente. Mantenha essas cartas separadas das outras que você jogou nos Turnos do Agente anteriores.

## RESOLVER EFEITOS DE REVELAR

Agora você ganha os efeitos nas caixas de Revelar de **todas** as cartas que acabou de revelar (mas não das cartas que jogou nos Turnos do Agente anteriores na rodada).

Você pode resolver os efeitos de Revelar na ordem que desejar. Além disso, pode usar a Persuasão que ganhou na aquisição de novas cartas para seu baralho antes, durante ou depois de seus efeitos de Revelar.



### Definir Força

Após Revelar as Cartas, mas antes de Limpar, você também totaliza sua força para o Combate desta rodada.

Cada unidade que você tem **no Conflito** conta para a sua força (Unidades em sua guarnição ou no seu estoque não somam nada).

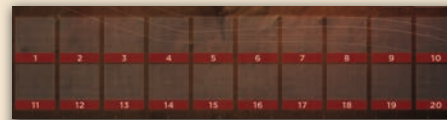
Cada tropa vale 2 de força. Cada verme da areia vale 3 de força.



Cada espada que você revelou durante o seu Turno de Revelar vale 1 de força.

**Você deve ter ao menos uma unidade no Conflito para possuir alguma força.** Se sua última unidade for removida, sua força se torna 0

Depois que tiver totalizado sua força, anuncie o resultado aos seus oponentes e mova seu marcador de Combate para o espaço correspondente na Trilha de Combate. Se sua força for maior que 20, vire o marcador de Combate para o lado +20 e comece novamente no início da trilha.



## LIMPAR

Remova todas as cartas da sua frente (dos seus Turnos do Agente e de Revelar) e coloque-as em sua pilha de descarte.

## Adquirir Cartas

**1** A Persuasão que você ganha em uma rodada é utilizada durante o seu turno de Revelar na aquisição de novas cartas para o seu baralho. Você pode adquirir qualquer uma das cinco cartas na Linha Imperial, ou *Prepare o Caminho* ou *A Especiaria Deve Fluir* da Reserva.

O custo para adquirir uma carta é exibido no canto superior direito dela. Você pode adquirir quantas cartas quiser, desde que tenha Persuasão suficiente para gastar. Você pode acumular Persuasão de várias fontes (cartas e espaços no tabuleiro) para adquirir uma carta, e pode dividir a Persuasão de uma única fonte para pagar por cartas diferentes. Persuasão não é representada por nenhum marcador, pois você nunca pode guardá-la; toda Persuasão não utilizada em seu turno de Revelar é perdida.

Ao adquirir uma carta, coloque-a em sua pilha de descarte (virada para cima, à direita do seu Líder). Você não usará a nova carta assim que a pegar; você a embaralhará com o restante da sua pilha de descarte quando não tiver mais cartas para comprar.

A Linha Imperial deve sempre ter cinco cartas; toda vez que tiver menos, complete com cartas do topo do Baralho Imperial. Ou seja, depois que adquirir uma carta, você pode adquirir a carta que a substitui (se você tiver Persuasão suficiente).

*João realiza um Turno de Revelar, revelando as três cartas restantes na mão dele: Prepare o Caminho, Fornecedor Rebelde, e Frota de Assalto.*

*Fornecedor Rebelde tem um efeito para resolver. João recebe 1 especiaria do banco. As cartas dele também fornecem Persuasão e espadas.*

*As cartas do João dão a ele um total de 3 de Persuasão. Ele usa 2 para adquirir Sobrevivência no Deserto da Linha Imperial, colocando-a em sua pilha de descarte. Uma nova carta é retirada do Baralho Imperial e preenche o lugar vazio na Linha Imperial. Embora João tenha 1 de Persuasão sobrando, não há nenhuma carta disponível que custe apenas 1.*

*João tem duas tropas no Conflito, o que confere a ele um total de 4 de força. As cartas que ele revelou neste turno lhe dão mais 4: 1 espada do Fornecedor Rebelde e 3 espadas da Frota de Assalto. Ele coloca o marcador de Combate dele no espaço 8 da Trilha de Combate.*



*João decide jogar a carta de Intriga Aliados Inesperados. Ele paga 2 águas, remove o marcador da Muralha-Escudo do tabuleiro e convoca um verme da areia, que ele pega do banco e coloca diretamente no Conflito. Com o verme da areia somado às forças dele, João ajusta o marcador de Combate de 8 para 11 e descarta a carta de Intriga.*

*Por fim, João pega as cartas restantes à frente dele e as coloca na própria pilha de descarte.*

*A fase continua. Abgail e Denis realizam um Turno de Revelar em algum momento. João não faz nada até chegar na fase de Combate.*



Ajustar Sua Força não é mais um passo isolado entre “Resolver Efeitos de Revelar” e “Limpar”. Ajuste a força sempre que for necessário enquanto resolve os efeitos revelados. Essa mudança permite que cartas como o novo Líder *Gurney Halleck* referencie sua força durante seu Turno de Revelar.

# X FASE 3: COMBATE

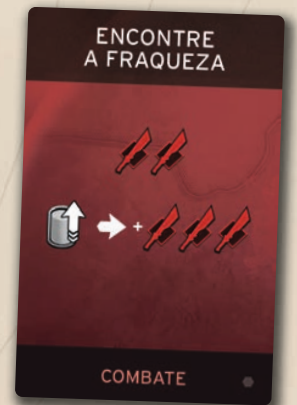
O Combate é resolvido durante esta fase, mas, em primeiro lugar, os jogadores têm uma chance de jogar Cartas de Intriga de Combate.

## CARTAS DE INTRIGA DE COMBATE

Começando com o jogador que tem o marcador de Primeiro Jogador e seguindo em sentido horário, cada jogador com ao menos uma unidade no Conflito pode jogar quantas Cartas de Intriga de Combate quiser, ou pode passar.

Você não é obrigado a passar só porque já passou anteriormente na fase de Combate. Apenas depois que todos os jogadores envolvidos no Combate tiverem passado **consecutivamente** o Combate é resolvido.

Se uma carta altera o número de unidades que um jogador tem no Conflito (ou altera a força dele de alguma forma), ele ajusta o próprio marcador de Combate de acordo na Trilha de Combate. (Lembre-se: se você não tiver unidades no Conflito, sua força é 0).



## RESOLVER O COMBATE



As recompensas das Cartas de Conflito são dadas aos jogadores de acordo com suas respectivas forças como definido na Trilha de Combate.

O jogador com a maior força vence o Conflito e ganha a primeira recompensa da Carta de Conflito. O jogador com a segunda maior força ganha a segunda recompensa. Em uma partida com quatro (ou seis) jogadores, o jogador com a terceira maior força recebe a terceira recompensa. (Com três jogadores ou menos, a terceira recompensa só é utilizada em um empate pelo segundo

lugar, como descrito na caixa à direita). Por fim, o vencedor pega a Carta de Conflito, coloca-a virada para cima no estoque dele, depois verifica se possui um ícone de batalha igual ao da carta (veja a seção ícones de Batalha logo abaixo).

Um jogador com 0 de força não recebe nenhuma recompensa.

Veja no verso deste livro de regras um guia com os ícones utilizados nas Cartas de Conflito.

Quando todas as recompensas forem entregues, cada jogador retira as respectivas tropas do Conflito e coloca-as de volta no estoque correspondente (**não na própria guarnição**). Reinicie todos os marcadores de Combate de volta para 0 na Trilha de Combate. Devolva todos os vermes da areia do Conflito para o banco.

### Ícones de Batalha

Existem três ícones de batalha: Dagacris, Rato-Canguru e Ornitóptero. Ao ganhar um Conflito e pegar essa carta para o seu estoque, veja se você tem outra Carta de Conflito ou Objetivo virada para cima no seu estoque com o mesmo ícone de batalha. Se tiver, você deve virar o par de cartas equivalentes para baixo e ganhar 1 Ponto de Vitória.



### Empates

Quando qualquer quantidade de jogadores empatarem em primeiro lugar:

- Cada um deles ganha a segunda recompensa. Ninguém vence o Conflito nem pega a carta de Conflito para o próprio estoque.
- Se houver três jogadores ou menos, não será dada nenhuma outra recompensa pelo Conflito. Em uma partida com quatro (ou seis) jogadores, caso sejam três ou mais empatados em primeiro lugar, nenhuma outra recompensa é dada; porém, se exatamente dois jogadores empatarem em primeiro lugar, os outros jogadores competem para ganhar a terceira recompensa.

Quando qualquer quantidade de jogadores empatar em segundo lugar, cada um deles ganha a terceira recompensa. O vencedor do Conflito mantém as recompensas dele (e pega a Carta de Conflito para o próprio estoque), mas nenhuma outra recompensa é entregue.

Quando qualquer quantidade de jogadores empatar em terceiro lugar, eles não recebem nada.

### Duplicação de Recompensa pelo Verme da Areia

Ao receber recompensas, se você tiver um ou mais vermes da areia no Conflito, **duplicate as recompensas** que receber. A maioria das recompensas pode ser duplicada (mas assumir o controle de um local não pode ser duplicado, nem se pode duplicar os ícones de batalha nas Cartas de Conflito que você ganhar). Quando uma recompensa oferecer a opção de pagar um custo a fim de se ganhar algo, você pode pagar o custo uma segunda vez para ganhar a recompensa uma segunda vez.

*Se você ganhar esta recompensa com um ou mais vermes da areia, você ganha 2 de Influência (na mesma Fação ou em duas Fações diferentes), e também pode pagar 3 especiarias para ganhar um Ponto de Vitória, ou 6 para ganhar 2).*



Os Ícones de Batalha e a Duplicação de Recompensa pelo Verme da Areia trazem novas considerações estratégicas ao Combate. Após todas as recompensas serem recebidas, o vencedor de um Conflito pega a Carta de Conflito para o estoque dele e verifica se algum ícone combina. Os vermes da areia são devolvidos para o banco após o combate.

No começo da Fase de Combate, João tem 11 de força e Abgail tem 9 de força. João tem o marcador de Primeiro Jogador, mas ele já está à frente no Conflito. Ele passa a chance de jogar uma Carta de Intriga de Combate.

Agora é a vez da Abgail e ela joga a Carta de Intriga Plano de Contingência. Isso dá a ela mais 3 de força, o que coloca o marcador de Combate dela em 12.

Denis é o próximo na ordem de jogo, mas não tem nenhuma tropa no Conflito. Ele tem 0 de força e não participa desta fase.

É novamente a vez do João. Apesar de ele já ter passado por esta fase, agora ele poderia decidir jogar uma Carta de Intriga. Mas após verificar suas Cartas de Intriga, ele nota que não tem nenhuma Carta de Intriga de Combate. Por isso, passa novamente.

Abgail, satisfeita com a vitória, também passa.



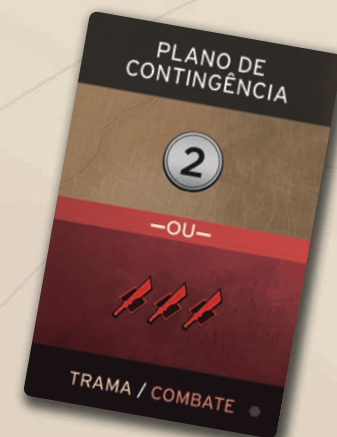
Com 12 de força, Abgail vence o Conflito. A recompensa do topo da Carta de Conflito Proteja a Bacia Imperial dá a ela 2 especiarias, 1 tropa (recrutada do estoque dela para a própria guarnição) e o controle da Bacia Imperial. Ela coloca um dos marcadores Controle dela na bandeira abaixo do espaço Bacia Imperial no tabuleiro.

João ganha a recompensa pelo segundo lugar, duplicada pois ele tinha um verme da areia no Conflito (verme esse que só foi possível depois de ele ter destruído a Muralha-Escudo em seu próprio Turno de Revelar). Ele recebe 4 águas e 2 tropas (recrutadas do estoque dele para a própria guarnição).

Denis não ganha nada neste Conflito. Ele tem 0 de força—e, de qualquer forma, a recompensa pelo terceiro lugar não está disponível em uma partida com 3 jogadores.

Por ser a vencedora, Abgail também recebe a Carta de Conflito e coloca-a no próprio estoque. Se ela tivesse outra carta virada para cima com um ícone de batalha do Rato-Canguru, ela viraria as duas cartas para baixo e ganharia 1 Ponto de Vitória. Mas ela não tem, então a partir de agora ela ficará atenta para vencer outro Conflito que possua um ícone de Rato-Canguru.

Por fim, todas as tropas são devolvidas da área do Conflito para os estoques dos respectivos proprietários. O verme da areia do João volta para o banco.



## FASE 4: FABRICANTES

Nesta fase, a especiaria pode acumular em espaços de Fabricante no tabuleiro. Verifique cada um dos espaços no tabuleiro com um ícone de Fabricante: Deserto Profundo, Bacia Hagga e Bacia Imperial. (Em partidas com seis jogadores existe mais um: Erg Habbanya.) Se o espaço não tiver um Agente, coloque 1 especiaria do banco nesse espaço (no lugar reservado para a especiaria bônus). Essa especiaria é somada a qualquer especiaria bônus que já esteja lá de rodadas anteriores.

Há um Agente na Bacia Imperial. (João o enviou para lá anteriormente nesta rodada). Mas não há nenhum Agente no Deserto Profundo nem na Bacia Hagga, então cada um desses espaços ganha 1 especiaria bônus. O Deserto Profundo já tinha 1 especiaria bônus de uma rodada anterior, portanto agora tem 2 especiarias bônus.



## FASE 5: CHAMAR

Se algum jogador já tiver 10 Pontos de Vitória ou mais na Trilha de Pontuação, ou se o Baralho de Conflito estiver vazio, o Fim de Jogo é ativado.

Se ninguém tiver vencido, prepare a próxima rodada:

- Cada jogador chama os seus respectivos Agentes, devolvendo-os aos respectivos Líderes.
- Passe o marcador de Primeiro Jogador em sentido horário para o próximo jogador, então inicie uma nova rodada com a Fase 1.

Ninguém chegou nos 10 Pontos de Vitória, então os Agentes dos jogadores voltam aos estoques dos seus respectivos proprietários, e o marcador de Primeiro Jogador passa em sentido horário para Abgail. Agora, uma nova rodada começa, a partir da fase 1.

### FIM DE JOGO

Em primeiro lugar, você pode jogar e resolver quantas cartas de Intriga de Fim de Jogo tiver. Depois, quem tiver mais Pontos de Vitória vence a partida.

Em caso de empate, os critérios de desempates são, nesta ordem: quantidade de Especiaria, Solari, Água e Tropas Guarneçadas.

# MÓDULO CHOAM

*DUNA: IMPERIUM – UPRISING* vem com uma miniexpansão chamada Módulo CHOAM. Recomendamos que você jogue sem a expansão ao menos uma vez para se familiarizar com o jogo. Quando se sentir confortável, você pode adicionar o Módulo CHOAM para ter uma maior profundidade estratégica.

## PREPARAÇÃO

Adicione ou modifique os seguintes passos à sua preparação:

- A<sup>3</sup>** Embaralhe os 20 contratos virados para baixo, depois vire dois deles para cima e coloque-os nos espaços marcados abaixo do Conselho Landsraad. Coloque os outros 18 virados para baixo no banco.
- C<sup>1</sup>** Embaralhe as quatro cartas de Intriga adicionais em seu Baralho de Intriga.
- C<sup>2</sup>** Embaralhe as quatro cartas Imperiais adicionais em seu Baralho Imperial.
- D** Um jogador pode escolher o *Shaddam Corrino IV* como Líder dele. (Embora isso não seja obrigatório.)



## COMPONENTES



4 Cartas Imperiais, 4 Cartas de Intriga e o Shaddam Corrino IV

As cartas adicionais possuem este símbolo.



20 Fichas de Contrato

Utilizadas somente com a expansão *ASCENSÃO DE IX* veja abaixo



10 Fichas de Contrato com versos diferentes

## RECEBER CONTRATOS



Ao jogar **sem** o Módulo CHOAM, o ícone de contrato só significa que você ganha 2 Solari, como indicado no tabuleiro. Mas ao jogar **com** o Módulo CHOAM, esse ícone significa que você pega um dos dois contratos virados para cima no tabuleiro e o posiciona em seu estoque. Assim que pegar um contrato, substitua-o colocando um novo contrato do banco e no espaço que agora está vazio, virado para cima. (Se todos os contratos já tiverem sido adquiridos, o ícone volta a ser apenas Ganhe 2 Solari).

## CONCLUIR CONTRATOS

Um contrato representa a sua promessa de realizar um serviço para a Corporação CHOAM. Só quando você tiver cumprido a sua promessa é que receberá seu “pagamento”.

- A maioria dos contratos cita um espaço específico no tabuleiro e são concluídos quando se envia um Agente para esse espaço.
- Um contrato de **Colheita** é concluído quando se envia um Agente para um espaço de Fabricante no tabuleiro e se ganha a especiaria que está disponível ali nesse turno (no total, incluindo de outras fontes além do espaço em si).
- O contrato **Imediato** é concluído assim que você o recebe.
- O contrato **Adquira** A Especiaria Deve Fluir é concluído na próxima vez que você adquirir essa carta.

Ao concluir um contrato, anuncie que você o fez, ganhe as recompensas exibidas e vire-o para baixo. Deixe o contrato em seu estoque, pois algumas cartas referem-se a “contratos concluídos”.

Se você pegar um contrato que envolve um espaço no tabuleiro para onde você já tenha enviado um Agente neste turno, você deve esperar até um turno futuro para concluir o contrato. (Ou seja, você já deve ter o contrato no momento em que envia seu Agente).



## Como Jogar o Módulo CHOAM com a ASCENSÃO DE IX

A expansão *ASCENSÃO DE IX* substitui um dos locais no tabuleiro de *UPRISING* onde você pode pegar um contrato novo. Para compensar e acelerar a conclusão de contratos, *UPRISING* inclui 10 contratos novos (com versos diferentes) para usar especificamente quando se joga com a *ASCENSÃO DE IX*.

Após preparar os 20 contratos padrão, embaralhe os 10 contratos de *ASCENSÃO DE IX* e dê dois para cada jogador. Cada jogador olha para os dois contratos que recebeu e escolhe com qual quer **começar o jogo** (colocando-o virado para cima no próprio estoque). Devolva os contratos de *ASCENSÃO DE IX* que não foram escolhidos de volta à caixa do jogo.



# ESCLARECIMENTOS

**Enviado da Guilda**— Você *deve* descartar uma carta ao jogar esta carta em um Turno do Agente.

**Favor da Guilda Espacial** — Mover esta carta da área de jogo para sua pilha de descarte durante o passo de Limpar não ativa a habilidade de descarte.

**Feyd-Rautha Harkonnen** — Durante a preparação, coloque o marcador Feyd no espaço mais à esquerda da trilha de Treinamento impressa no Líder. Quando o marcador chegar no espaço mais à direita, ele continuará ali até o fim do jogo.

**Lady Jessica** — Você começa o jogo com este lado do Líder virado para cima (e não o da Reverenda Madre Jessica).

**Lady Margot Fenring / Princesa Irulan** — Você “alcança” 2 de Influência mesmo quando se move além de 2 ao ganhar vários pontos de Influência ao mesmo tempo. Você pode alcançar 2 de Influência com a mesma facção mais de uma vez na partida ao perder Influência e depois recuperá-la—embora você só alcance 2 de Influência ao mover o marcador para *cima* na trilha de Influência, não para baixo.

**Shaddam Corrino IV** — Ao jogar seu Anel do Sinete para enviar um Agente a um espaço do tabuleiro, a restrição do Imperador do Universo Conhecido sobre enviar unidades ao Conflito tem efeito imediatamente.



Esses são esclarecimentos referentes às cartas do *UPRISING*. O módulo CHOAM na página oposta é novo.

## DICAS ESTRATÉGICAS



A água é rara e preciosa em Duna, além de ser vital para minerar a valiosa especiaria. A Guilda Espacial pode fornecer suprimentos vitais, se você precisar. Outra opção é ganhar a confiança dos Fremen e visitar o Sietch Tabr.

A especiaria é uma substância versátil, existem muitas formas de utilizá-la. Três Facções fornecem serviços valiosos em troca de quantias variadas de especiarias.



Solari é a moeda do Imperium e ela lubrifica as engrenagens do Conselho do Landsraad. Se você deseja uma melhoria, na forma de um Espadachim ou de um assento no Alto Conselho, ou só precisa de algumas tropas adicionais, não venha de mãos vazias.

Lembre-se que, ao adquirir cartas para o seu baralho, parte do que você paga é para ter acesso às várias Facções. Tome cuidado para não ficar sem as ferramentas certas para enviar Agentes aos espaços importantes no tabuleiro.



Ganhar 2 de Influência em uma Facção não só fornece a você um Ponto de Vitória, mas também desbloqueia uma habilidade única referente a essa Facção. Para o Imperador, a Guilda Espacial e os Fremen, um novo espaço no tabuleiro fica disponível. Para as Bene Gesserit, várias cartas ficam mais fortes. Tente desbloquear algumas dessas habilidades o mais rapidamente possível para utilizá-las a seu favor.



Quando o assunto é vencer Conflitos, posicionamento é tudo. Quanto mais você puder esperar para comprometer suas unidades, mais informações você terá quando o fizer e seus oponentes terão menos chances de reagir.

Às vezes, em um Conflito, uma vitória menor alcançada a um baixo custo pode ser mais valiosa do que uma vitória maior a um alto custo.



As Cartas de Intriga asseguram que você nunca tenha certeza de como um Conflito será resolvido.

Forjar uma Aliança com uma das Facções pode ser bem impactante em seu caminho para a vitória. Cuidado com os outros jogadores que tentarão ultrapassá-lo e não perca uma oportunidade de fazer o mesmo com eles!



Os Espiões podem passar uma sensação de segurança; a habilidade Infiltrar deles significa que você não será proibido de enviar um Agente a um espaço que eles estejam espionando. Contudo, não hesite em chamá-los de volta para Adquirir Inteligência—especialmente quando você tem vários Espiões em campo.

Os vermes da areia de Duna são poderosas forças da natureza. Porém, com a ajuda dos Fremen, é possível tornar-se um montarenador. Trata-se de um processo que leva tempo, então se você realmente quiser seguir esse caminho, pode acabar atrás dos outros jogadores no meio da partida. Tenha certeza de fazer valer o investimento e convocar os vermes da areia sempre que possível para assegurar as recompensas dos conflitos. Mesmo se você não vencer um Conflito, dobrar uma recompensa de segundo ou terceiro lugar pode ser muito importante!



# COMBINANDO *UPRISING* COM OUTROS PRODUTOS *DUNA: IMPERIUM*

*DUNA: IMPERIUM – UPRISING* é compatível com todos os produtos anteriores de *DUNA: IMPERIUM*.

## COMO ADICIONAR A *ASCENSÃO DE IX*

- Durante a preparação, mantenha o tabuleiro da CHOAM dobrado ao meio e cubra somente o canto superior direito do tabuleiro de *UPRISING*. Isso criará uma nova seção CHOAM e cobrirá os espaços no tabuleiro do Salão da Assembleia e de Angariar Apoio no Landsraad, enquanto mantém o resto dos espaços do Landsraad no tabuleiro de *UPRISING* inalterados.
- Como a *ASCENSÃO DE IX* foi produzida antes de *UPRISING*, o tabuleiro da CHOAM e o tabuleiro de IX não possuem postos de observação impressos neles. **Jogue como se tivesse um posto de observação em cada um desses tabuleiros:** um posto de observação conecta Envio Interestelar e Contrabando e os outros conectam Negociação de Tecnologia e Encouraçado.
- Recomendamos que você não adicione as Cartas de Conflito de *ASCENSÃO DE IX*. Você pode fazer isso se quiser, mas será bem mais difícil combinar os ícones de batalha. (Contudo, você precisará de uma carta extra de Conflito III para jogar no Modo Épico. Neste caso, você deveria adicionar a carta *Supremacia Econômica*.)
- Para usar a *Ilesa Ecaz* é necessário ter as cartas de *Dobra Espacial* de *DUNA: IMPERIUM*. (Permita que *Ilesa Ecaz* possa adquirir cartas de *Dobra Espacial*, mesmo que estas não possam ser adquiridas por mais ninguém.)



## COMO ADICIONAR *IMORTALIDADE*

- Embora a Estação de Pesquisa de *UPRISING* seja diferente da estação do tabuleiro original de *DUNA: IMPERIUM*, você ainda precisa cobrir esse espaço com a ficha de sobreposição da Estação de Pesquisa.



## COMO COMBINAR COM O JOGO BASE *DUNA: IMPERIUM*

- Recomendamos que você não adicione as Cartas de Conflito de *DUNA: IMPERIUM*. Você pode fazer isso se quiser, mas será bem mais difícil combinar os ícones de batalha.
- Como não temos um Mentat em *UPRISING*, você deveria remover a carta de Intriga *Contratação Calculada* (e a Carta de Conflito *Sobreviva ao Caos* se você optou por usar as Cartas de Conflito de *DUNA: IMPERIUM*).
- Você pode embaralhar toda as outras Cartas Imperiais e de Intriga com as de *UPRISING* se desejar, ou criar sua própria mescla customizada de cartas de *DUNA: IMPERIUM* e *UPRISING*.



Para saber as últimas explicações e esclarecimentos, veja o FAQ (em inglês) em:

<http://www.duneimperium.com/FAQ>

Quer aprimorar sua experiência com seu *DUNA: IMPERIUM – UPRISING*? Confira o aplicativo Dire Wolf Game Room (em inglês) para o seu PC, smartphone ou tablet.

# CRÉDITOS

## DIRE WOLF DIGITAL

### Design do Jogo

Paul Dennen

### Produtor Executivo

Scott Martins

### Direção de Arte e Design Gráfico

City Brooks, Nate Storm

### Ilustração das Cartas

Clay Brooks, Atilla Guzey, Derek Herring,  
Kenan Jackson, Chris Mercado, Brett Nienburg,  
Raul Ramos, Nate Storm, Dan Taylor

### Produção

Evan Lorentz, Marshall Britt

### Desenvolvimento do Jogo

Justin Cohen, Paul Dennen, Caleb Vance

### Desenvolvimento Adicional do Jogo

Phil Amylon, Andy Clautice, Julia Duga, Evan Lorentz,  
Kevn Spak, Yuri Tolpin, Jay Treat

## GALE FORCE 9

### Produtor & Gerente da Marca

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

### Co-Produtor

John-Paul Brisigotti

## GALÁPAGOS

### Gestão de Produto

Matheus Passeri

### Tradução

João José Góis

### Revisão

Fábio Gullo e Gabriel Novaes

### Diagramação

Tati Hapanchuk

[www.mundogalapagos.com.br](http://www.mundogalapagos.com.br)

### Agradecimentos especiais a todos os envolvidos na criação deste jogo:

Brian Herbert, Kevin J. Anderson, Byron Merritt  
e a Herbert Properties, LLC

Nossos parceiros na Legendary Entertainment

Todos os incríveis membros da equipe da Dire Wolf Digital  
e os amigos e familiares deles,  
que nos ajudaram a testar *DUNA: IMPERIUM — UPRISING*.



[www.direwolfdigital.com](http://www.direwolfdigital.com)

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

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



LEGENDARY



GENUINE  
ENTERTAINMENT

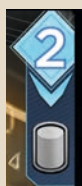
Publicado por: Dire Wolf Digital

© 2025 Dire Wolf Digital, Inc. Todos os direitos reservados

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

DUNA © 2025 Legendary. Todos os direitos reservados.

# GUIA DE ÍCONES E TERMOS ADICIONAIS



**Adquirir.** Algumas cartas possuem uma caixa especial de adquirir, exibida abaixo do custo delas. Você ganha esse efeito uma vez, no momento em que adquire a carta (não depois, quando você jogar a carta da sua mão).



**Agente.** Do espaço Espadachim, você pode ganhar seu terceiro Agente (o que foi deixado perto do tabuleiro durante a preparação do jogo) e poderá usá-lo até o fim da partida.

**Aliança** — Você pode usar este efeito somente se possuir o marcador de Aliança da Facção exibida. (No caso, uma Aliança com a Guilda Espacial).



Aliança:



**Anel do Sinete.** Ao jogar sua carta *Anel do Sinete* em um Turno do Agente, você usa a habilidade do Anel do Sinete (com o ícone correspondente) em seu Líder.



**Chamar Agente.** Devolva um dos seus *outros* Agentes no tabuleiro para o seu Líder (não pode ser o Agente que você enviou neste turno). Você pode usá-lo novamente em outro Turno do Agente na mesma rodada.



**Chamar Espião.** Devolva um dos seus Espiões em um posto de observação para o seu estoque.



**Como pagar um custo.** Uma seta indica um custo (à esquerda da seta ou acima dela) e um efeito (à direita da seta ou abaixo dela). Se você não pagar o custo, não receberá o efeito. Você não é obrigado a pagar o custo exibido em uma carta. Você não pode pagar o custo mais do que uma vez por turno (exceto quando estiver duplicando uma recompensa pelo efeito do verme de areia em uma Carta de Conflito).



**Compre uma carta** do seu baralho. Se o seu baralho estiver vazio, reembalhe a pilha de descarte em seu estoque para criar um novo baralho e, depois, continue comprando.



**Compre uma Carta de Intriga** do Baralho de Intriga. Deixe-a virada para baixo até jogá-la. Você pode olhá-la a qualquer momento.



**Contrato.** Se estiver jogando sem o Módulo CHOAM, ganhe 2 Solari. Se estiver jogando com o Módulo CHOAM, pegue um contrato virado para cima (ou, se não tiver mais contratos disponíveis, ganhe 2 Solari).



**Controle.** Se você vencer um Conflito com uma recompensa de Controle (de Arrakina, Refinaria de Especiaria ou Bacia Imperial), coloque seu marcador de Controle na bandeira abaixo desse espaço (substituindo o marcador de qualquer oponente que esteja ali). Quando uma carta de Conflito para um espaço que você já controle for revelada, você poderá enviar uma tropa do seu estoque para o Conflito.



**Descarte** uma carta à sua escolha da sua mão. (Neste caso e em qualquer outro momento que for dito para você descartar uma carta, esta carta não pode ser de Intriga, a menos que seja especificado o contrário).

**Em Jogo** — Cartas que você joga nos Turnos do Agente e revela no seu Turno de Revelar ficam viradas para cima e "em jogo" até que você limpe ao fim do seu Turno de Revelar (a menos que elas sejam excluídas antes).



**Espada.** Cada espada soma 1 ao seu total de força em um Conflito.



**Espião.** Aloque um Espião; pegue-o do seu estoque e coloque-o em um posto de observação não ocupado no tabuleiro. (Alguns efeitos limitam o posicionamento. Por exemplo: "em" em "significa que o posto de observação deve se conectar a um espaço no tabuleiro). Se não houver mais Espiões em seu estoque, em primeiro lugar você pode chamar um dos seus Espiões de volta sem nenhum efeito.



**Exclua uma carta de Intriga** à sua escolha da sua mão.



**Exclua uma carta** da sua mão, da pilha de descarte ou em jogo. Devolva-a para a caixa do jogo; ela não será utilizada pelo restante da partida. (Cartas da Reserva, por outro lado, são devolvidas para as respectivas pilhas na Reserva). Excluir é opcional, a menos que seja o pagamento de um custo ou se uma carta pedir que você exclua ela própria.



**Fabricante.** Os espaços no tabuleiro com o ícone do Fabricante ganham 1 especiaria bônus durante a Fase 4: Fabricantes se não houver nenhum Agente lá. Ao enviar um Agente a um desses espaços no tabuleiro, você ganha toda a especiaria bônus presente.



Pegue um marcador de **Ganchos de Criador** do banco, se ainda não tiver um. Coloque-o em sua guarnição pelo resto da partida; ele lhe dá a habilidade de convocar vermes da areia. Quando este ícone for utilizado antes do sinal de dois pontos, ele indica um requisito para que você possa ter os Ganchos de Criador em sua guarnição.



**Ganhe Influência** com a Facção exibida: Imperador, Guilda Espacial, Bene Gesserit ou Fremen.



**Ganhe um, ganhe dois, perca um de Influência.** Escolha qualquer uma das quatro Facções. (Ao ganhar dois de Influência, você não pode escolher duas Facções diferentes).



**Ícone de Batalha.** Ao vencer um Conflito e pegar essa carta para o seu estoque, veja se você tem outra carta virada para cima com o mesmo ícone de batalha (Dagacris, Rato-Canguru ou Ornitóptero). Se tiver, vire o par de cartas equivalentes para baixo e ganhe 1 Ponto de Vitória.



Durante o Fim de Jogo, você pode combinar o **ícone de batalha curinga** com algum dos outros três Ícones de Batalha em seu estoque. Vire o par de cartas equivalentes para baixo e ganhe 1 Ponto de Vitória.

**Influência** — Você só pode usar este efeito se possuir no mínimo o valor de Influência indicado com a Facção citada. (Nesse caso, 2 ou mais de Influência com os Fremen).

2 de Influência:

**Laço Fremen** — Você pode usar este efeito se já tiver *outras* (uma ou mais) cartas Fremen em jogo. Duas cartas com Laço Fremen podem ativar uma à outra, independentemente da ordem em que foram jogadas. (Ver Em Jogo).



Você *pode* remover o marcador da **Muralha-Escudo** do tabuleiro.



**Persuasão** (na quantidade exibida). Você recebe Persuasão principalmente das caixas de Revelar em suas cartas. Você a utiliza para adquirir Cartas Imperiais ou da Reserva, pagando o custo exibido no canto superior direito de uma carta.



**Ponto de Vitória.** Ao ganhar um Ponto de Vitória, mova seu marcador de Pontos um espaço para cima na Trilha de Pontos. Ao perder um, mova seu marcador de Pontos um espaço para baixo.

**Recuar** — Ao recuar uma tropa, mova-a do Conflito de volta para a sua guarnição.



**Recursos: Solari, Especiaria, Água.** Quando você ganha um recurso ou paga um como custo, ele é pego do banco ou devolvido a ele. (Para Solari e Especiaria, ganhe ou pague o valor exibido).



**Roubar Intriga.** Cada oponente que tiver quatro ou mais Cartas de Intriga deve dar uma delas (escolhida aleatoriamente) para você.



**Tropa.** Recrute uma tropa; pegue-a do seu estoque e coloque-a na sua guarnição no tabuleiro de jogo. (Se você recrutou a tropa ao enviar um Agente para um espaço de Combate, você pode enviá-la para o Conflito).



**UPRISING** — Este ícone aparece perto do canto inferior direito de todas as cartas desta expansão. Ele é meramente para referência.



**Verme da areia.** Não faz nada se o Conflito atual estiver protegido por uma Muralha-Escudo. Caso contrário, convoque e envie um verme de areia; pegue-o do banco e coloque-o em seu quadrante no Conflito.

# DUNAN

## IMPERIUM

# UPRISING

## PARTIDAS COM SEIS JOGADORES

Um misterioso líder em Arrakis chamado Muad'Dib declara guerra direto do deserto profundo e ameaça o suprimento da substância mais valiosa do Universo: a especiaria. E, sem o conhecimento do Imperador, o Muad'Dib está planejando tomar o próprio Trono do Leão Dourado!

Em uma partida com seis jogadores, são criadas duas equipes de três, cada uma liderada por um Comandante: Muad'Dib ou Shaddam Corrino IV. Quatro outros líderes se juntam para virarem aliados dos Comandantes (dois para cada).

Cada jogador tem o próprio marcador de Pontos, e o Fim de Jogo é ativado da mesma forma que em uma partida convencional. A pontuação de uma equipe é determinada somando-se as pontuações individuais de cada jogador da equipe.

Os Comandantes não possuem exércitos e não podem receber as recompensas dos Conflitos. Porém, eles ainda podem recrutar unidades! Sempre que “ganharem” uma unidade, eles a recrutam para um de seus Aliados. Além disso, **cada Aliado luta em um Conflito diferente**; você não soma a força dos dois Aliados da mesma equipe. Dessa maneira, todas as três recompensas em cada Carta de Conflito estão disponíveis e são distribuídas aos Aliados individualmente. Se a sua equipe receber a primeira e a segunda recompensa por um Conflito, esse *seria* um feito extraordinário. Contudo, os companheiros podem preferir pensar estrategicamente sobre quem tentará obter o prêmio principal do Conflito e quem ficará feliz com o que sobrar!

## COMPONENTES ADICIONAIS PARA O JOGO



6 Fichas Bônus de Espadachim



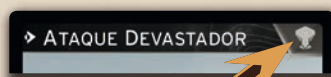
2 marcadores de Aliança das Casas Maiores e dos Planetas Distantes



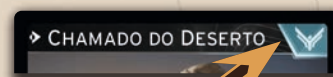
2 tabuleiros particulares: Imperador para o jogador do Shaddam Fremen para o jogador do Muad'Dib



Dois baralhos iniciais com 10 cartas



**Jogador do Imperador:**  
Argumento Convincente, Poder Corrino, Remessas Críticas, Exija Resultados, Ataque Devastador, Ornitóptero Imperial (2), Tenda Imperial, Buscar Aliados, Anel do Sinete



**Jogador do Muad'Dib:**  
Exija Respeito, Argumento Convincente, Exija Atenção, Chamado do Deserto, Acesso Limitado ao Landsraad (2), Buscar Aliados, Anel do Sinete, Ameace a Produção de Especiaria, Usul

## COMPONENTES ADICIONAIS PARA O JOGADOR



2 discos

1 marcador de Pontos  
1 marcador de Conselheiro



3 marcadores de Agentes



Cubo de Facção



3 Espiões

Os componentes acima são azul claro para o jogador do Muad'Dib (como exibido) e cinza para o jogador do Shaddam (não exibido).

# PREPARAÇÃO

Os jogadores selecionam os líderes e equipes antes de se sentarem ao redor da mesa. Os Comandantes sentam-se opostos um ao outro, Muad'Dib na parte inferior do tabuleiro (“em Arrakis”) e o Shaddam na parte superior do tabuleiro (“em Landsraad”). Então os aliados sentam-se ao lado do líder *oposto*, para que a ordem de jogo em sentido horário alterne de uma equipe para a outra.

Depois, adicione ou modifique os passos da preparação regular como indicado:

**A** Use o lado inverso do tabuleiro de jogo. Ele contém algumas mudanças, as mais importantes sendo que as Facções do Imperador e as dos Fremen foram substituídas pelas Facções das Casas Maiores e dos Planetas Distantes.

Cada Comandante pega um tabuleiro particular e coloca-o em frente de si, perto da sua carta de Líder; Muad'Dib pega o tabuleiro dos Fremen e o Shaddam pega o tabuleiro do Imperador.



Coloque todos os seis marcadores de Aliança nas trilhas correspondentes. (Os marcadores de Aliança dos Fremen e do Imperador são colocados nos tabuleiros particulares dos respectivos Comandantes).



**B** Ao criar o baralho de Conflito, não use nenhuma carta de Conflito I. O baralho deve conter apenas cinco cartas de Conflito II no topo das quatro cartas de Conflito III embaralhadas, o que significa que o jogo durará no máximo 9 rodadas.



**C** O módulo CHOAM deve ser utilizado. (Veja a página 16 do livro de regras principal). Adicione as cartas de Intriga e Imperiais marcadas aos respectivos baralhos. Antes de embaralhar os contratos, deixe de lado os dois contratos Sardaukar como descrito no Líder Shaddam Corrino IV.



**E** Muad'Dib e Shaddam pegam os baralhos iniciais dos respectivos Comandantes em vez de um baralho inicial padrão.



Para uma experiência mais autêntica com relação à história, recomendamos que os Líderes sejam designados a cada equipe como indicado abaixo. Porém, sinta-se livre para fazer qualquer combinação que quiser, no melhor estilo “E se...?”. (Quaisquer Líderes dos produtos anteriores de *DUNA: IMPERIUM* também podem ser utilizados).

**Aliados recomendados para o Muad'Dib:**

Gurney Halleck  
Lady Jessica  
Staban Tuek

**Aliados recomendados para o Shaddam Corrino IV:**

Feyd-Rautha Harkonnen  
Lady Margot Fenring  
Princesa Irulan

**Líder que poderia estar em Qualquer Equipe:**

Lady Amber Metulli

**G** Os Comandantes (Shaddam e Muad'Dib) não recebem todos os componentes pessoais que os Aliados recebem. Eles não recebem Tropas, marcadores de Combate, marcadores de Controle nem Agentes normais. Eles recebem Espiões e dois discos.

**G<sup>1</sup>** Em vez de Agentes normais, os Comandantes recebem um conjunto de três marcadores de Agente. Eles começam com os dois marcadores de Agente com uma seta direcional e deixam o marcador com duas setas direcionais (o Espadachim deles) de lado com os outros Espadachins.



Além disso, coloque todas as fichas Bônus de Espadachim com os Espadachins, próximo ao tabuleiro de jogo.



**G<sup>2</sup>** Os Comandantes colocam um disco no espaço “4” da trilha de Pontos (marcado com um “C”). Cada Aliado coloca um disco no espaço “1” (marcado com “A”).



**G<sup>4</sup>** Os Aliados colocam um cubo de Facção no espaço inferior de cada trilha de Influência no tabuleiro de jogo, como sempre. Eles não colocam um cubo de Facção em nenhum dos tabuleiros particulares dos Comandantes.

Cada Comandante coloca o próprio cubo de Facção no espaço inferior da trilha de Influência no tabuleiro particular à frente dele.



**H** Somente os jogadores Aliados compram cartas de Objetivo. Se os dois Objetivos de Rato-Canguru forem comprados pela mesma equipe, o jogador com o Objetivo de Rato-Canguru 4/6J troca-o com o Aliado oposto sentado perto dele, para que cada equipe tenha um Objetivo de Rato-Canguru e um Objetivo Dagacris.



# NOVOS CONCEITOS PRINCIPAIS

## ATIVAR ALIADOS








Os Comandantes geralmente usam cartas e espaços no tabuleiro como qualquer outro jogador. Porém, os Comandantes não possuem tropas para recrutar ou enviar ao Conflito, e também não possuem cubos nas quatro trilhas de Influência no tabuleiro de jogo. Em vez disso, cada qual em seu turno, eles *ativam* um de seus Aliados, que recebem quaisquer efeitos que o Comandante não possa usar diretamente.

Em um Turno do Agente, o Aliado ativado é determinado pela seta no marcador de Agente que o Comandante usar: seja o Aliado sentado à esquerda ou à direita dele (depois do inimigo imediatamente adjacente). Ao usar a ficha do Espadachim, os Comandantes escolhem qual Aliado ativarão neste turno.



Em um turno de Revelar, o Comandante escolhe qual Aliado ativará.

O Aliado ativado assume o lugar do Comandante sempre que:

-     Alguma Influência for ganha ou perdida em uma trilha de Influência no tabuleiro do jogo.
-   Quaisquer unidades forem recrutadas e qualquer escolha sobre o envio dessas unidades para o Conflito tiver de ser feita.
-  Qualquer espada for aplicada à força.

*Muad'Dib envia um Agente para Guerreiros Resistentes, gastando 1 água e ativando a Aliada dele, Lady Jessica. O cubo da Facção do Muad'Dib na trilha de Influência dos Fremen avança um espaço e Lady Jessica recruta duas tropas. Guerreiros Resistentes é um espaço de Combate, então Lady Jessica pode enviar qualquer uma dessas tropas para o Conflito, mais até duas que estejam na guarnição dela.*



*Em um turno futuro, Shaddam envia um Agente para Espionagem, gastando 1 especiaria e ativando Feyd-Rautha. Feyd-Rautha já tinha 3 de Influência com as Bene Gesserit e agora ganha mais um, avançando e pegando o marcador de Aliança e a carta de Intriga como bônus da Facção. Perceba que Feyd-Rautha comprou a carta de Intriga do bônus porque foi o cubo de facção dele que alcançou o bônus.*

Se durante um Turno de Revelar de um Comandante ele ativar um Aliado que ainda não tenha feito o Turno de Revelar, ele ainda pode dar as espadas para esse Aliado. O Aliado marca sua própria força agora e soma mais tarde quando fizer seu Turno de Revelar (ou define a própria força em 0 se não tiver nenhuma unidade no Conflito no momento).

Um Comandante pode fazer com que um Aliado ativado envie ou recue tropas mesmo depois que esse Aliado já tenha feito o Turno de Revelar. O Aliado ajusta o marcador de Combate dele de acordo. Isso pode permitir que um Aliado entre em um Conflito do qual não estava participando em seu próprio Turno de Revelar—mas, nesse caso, quaisquer espadas que ele gerou durante esse Turno de Revelar já foram perdidas devido à falta de coordenação no campo de batalha.

## COMUNICAÇÃO



Embora a comunicação seja encorajada, recomendamos que os jogadores da mesma equipe não se comuniquem *secretamente* entre si. Isso inclui sussurrar planos, enviar mensagens de texto, revelar rapidamente uma carta ao companheiro, etc. Esta regra tenta refletir a ideia de que existem espiões por todo o Imperium observando todos os seus movimentos.

Alguns grupos podem querer instituir regras diferentes para a comunicação. Ninguém conhece seu grupo melhor do que você!

## TABULEIROS PARTICULARES



Cada Comandante tem um tabuleiro particular com dois espaços para onde podem enviar um Agente. Sempre que enviarem, cada um avança o respectivo cubo de Facção pela trilha de Influência do tabuleiro. Essas trilhas de Influência possuem bônus como as trilhas do tabuleiro de jogo, mas esses bônus beneficiam toda a equipe do Comandante.

-  Sempre que o Muad'Dib alcançar 1 ou 3 de Influência na trilha de Influência dos Fremen, todos na equipe dele ganham a recompensa exibida de 1 especiaria ou 1 água.
-  Sempre que Shaddam alcançar 1 ou 3 de Influência na trilha de Influência do Imperador, todos na equipe dele ganham a recompensa exibida de 1 Solari ou a oportunidade de alocar um Espião.

Da mesma forma, cada tabuleiro particular fornece ao Comandante 1 Ponto de Vitória ao alcançar 2 de influência, e uma Aliança (com o Ponto de Vitória associado) ao alcançar 4 de Influência.



*Somente o Shaddam possui Influência com a Fação do Imperador e somente o Muad'Dib possui Influência com a Facção dos Fremen. Um Aliado nunca pode afetar a Influência no tabuleiro particular do próprio Comandante.*

# NOVOS CONCEITOS PRINCIPAIS (CONTINUAÇÃO)

## INFLUÊNCIA COMPARTILHADA E NOVAS FACÇÕES

Ainda que um Comandante não tenha cubos de Facção nas quatro trilhas de Influência no tabuleiro de jogo, os Aliados fornecem a ele Influência com essas facções. **O Aliado que tiver a maior Influência com uma Facção fornece ao Comandante dele essa mesma quantidade de Influência.** Isso acontece mesmo quando o Comandante ativar o outro Aliado.

*Muad'Dib joga Prepare o Caminho e envia um Agente para Cartago, ativando Gurney Halleck. Gurney Halleck só tem 1 de Influência com as Bene Gesserit. Mas como Lady Jessica—a outra Aliada do Muad'Dib—tem 2 de Influência com as Bene Gesserit, Muad'Dib compra uma carta.*



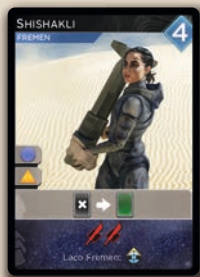
Por causa da adição de duas novas Facções ao tabuleiro de jogo, dois dos ícones de Facção agora referem-se a duas Facções diferentes. Para os requisitos ou efeitos de algum espaço no tabuleiro ou carta:



Todos os quatro Aliados e Muad'Dib usam a Fação das Casas Maiores. Shaddam escolhe entre as Casas Maiores ou a Facção do Imperador.



Todos os quatro Aliados e Shaddam usam a Fação dos Planetas Distantes. Muad'Dib escolhe entre os Planetas Distantes ou a Facção Fremen.



*Quando Gurney Halleck revela Shishakli e ganha o efeito do Laço Fremen, ele ganha um de Influência com a facção dos Planetas Distantes. Quando Muad'Dib revela Shishakli e ganha o efeito do Laço Fremen, ele escolhe se vai ganhar Influência com os Fremen, avançando o cubo de Facção no tabuleiro particular dele, ou se ganha essa Influência com os Planetas Distantes, avançando o cubo de Facção do Aliado dele ativado na trilha de Influência dos Planetas Distantes.*

*Shaddam envia um Agente para o espaço Envio no tabuleiro, ativando Feyd-Rautha. (Para fazer isso, pelo menos um dos Aliados de Shaddam deve ter no mínimo 2 de Influência com a Guilda Espacial. Não precisa ser Feyd-Rautha!) Shaddam ganha 5 Solari e 1 de Influência à escolha dele. Shaddam poderia avançar um dos cubos de Facção de Feyd-Rautha, mas, em vez disso, decide ganhar 1 de Influência na trilha de Influência particular do Imperador.*



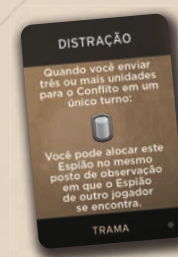
## PROPRIEDADE DE UNIDADE COMPARTILHADA

Todas as unidades e guarnições controladas por um Aliado ativado *também* são controladas pelo Comandante dessa equipe. Esse compartilhamento permite que certas cartas sejam ativadas em um turno de Comandante.

*Quando um Comandante jogar Chani, Líder Sagaz em um Turno do Agente, ele compra uma carta de Intriga se o Aliado ativado dele tiver três ou mais unidades no Conflito. Quando ele joga Chani em um Turno de Revelar, ele pode recuar duas tropas do Aliado ativado dele para dar quatro espadas a esse Aliado.*



Quando um Comandante recruta unidades para um Aliado ativado, considera-se que tanto o Aliado quanto o Comandante recrutaram essas unidades. Da mesma forma, quando unidades são enviadas ao Conflito em um turno de Comandante, considera-se que ambos o Comandante e o Aliado ativado enviaram essas unidades.



*Muad'Dib envia um Agente para Guerreiros Resistentes, ativando Gurney Halleck e recrutando duas tropas para Gurney. Gurney decide comprometer essas tropas mais duas da guarnição dele com o Conflito. Muad'Dib pode jogar Distração porque ele participou do envio dessas unidades.*

Contudo, observe que as cartas de Conflito ganhas pelos Aliados não são compartilhadas com os Comandantes.

## TURNOS DO JOGADOR

A Facção das Casas Maiores apresenta dois novos ícones que podem ser utilizados pelos companheiros para se ajudarem.



**Reforçar.** Recrute três tropas e divida-as como achar melhor entre seus dois Aliados. Qualquer quantidade dessas tropas pode ser enviada para o Conflito.

*Lady Jessica envia um Agente para Apoio Militar. Ela escolhe recrutar uma de suas próprias tropas, coloca-a em sua guarnição e permite que Gurney recrute duas das tropas dele. Gurney envia as duas Tropas para o Conflito. Como Apoio Militar não é um espaço de Combate, Gurney não pode enviar mais nenhuma tropa neste turno.*



**Trocar.** Escolha um companheiro com quem trocar: cada um de vocês pode dar um ou mais do mesmo tipo de “Bem Comercial” (cartas de Intriga, Especiaria, Água ou Solari). Um de vocês, ou ambos, podem decidir não dar nada.

*A Princesa Irulan envia um Agente para Apoio Econômico, ganha 1 especiaria e escolhe trocar com Shaddam. Irulan dá duas de suas cartas de Intriga para Shaddam, mantendo uma para si. Shaddam decide dar a Irulan todas as 3 especiarias dele.*

*Mais tarde, Muad'Dib joga Exija Respeito. Por já ter o próprio Espadachim, Muad'Dib escolhe excluir a carta para trocar com Lady Jessica. Muad'Dib dá uma carta de Intriga para ela. Lady Jessica tem poucos recursos e decide não dar nada para Muad'Dib.*

# TURNOS DO JOGADOR (CONTINUAÇÃO)

## Linha do Trono de Shaddam

O tabuleiro particular do Imperador e a carta *Tenda Imperial* permitem que Shaddam mova cartas da Linha Imperial para uma Linha do Trono especial. Quando Shaddam fizer isso, imediatamente substitua essa carta com uma nova carta do baralho Imperial.

As cartas na Linha do Trono só podem ser adquiridas por Shaddam e os Aliados dele (nunca por Muad'Dib e seus Aliados). Essas cartas não fazem mais parte da Linha Imperial (e não podem ser afetadas por cartas como *Manipular*). O tamanho da Linha do Trono é ilimitado e, portanto, pode ser construído em diversas rodadas se as cartas não forem adquiridas.



## ESPADACHINS

O Agente Espadachim de cada jogador pode ser utilizado apenas uma vez por partida. Ao final de uma rodada, se você enviou seu Espadachim para um espaço no tabuleiro, devolva-o para a caixa. Se você tiver seu Espadachim mas não enviá-lo para um espaço no tabuleiro durante uma rodada, você continua com ele para utilizar em uma rodada futura.



Ao ganhar seu Espadachim, você também ganha uma ficha Bônus de Espadachim que você mantém até o fim da partida (mesmo após usar o próprio Espadachim). Coloque-a no tabuleiro de jogo. (Aliados colocam a ficha em suas respectivas guarnições. Comandantes colocam a ficha no limite da área de Conflito, mais perto do lado deles do tabuleiro). Uma vez que você tenha uma ficha Bônus de Espadachim no tabuleiro, some 2 espadas sempre que fizer um Turno de Revelar.

## X FASE 3: COMBATE

### CARTAS DE INTRIGA DE COMBATE

Os jogadores jogam as cartas de Intriga de Combate em sentido horário como sempre. Em um turno de Comandante, eles podem jogar cartas em nome de um Aliado que tenha ao menos uma unidade no Conflito, depois aplicar os efeitos nesse Aliado. (Um Comandante não pode “dividir” uma Carta de Intriga de Combate entre próprios Aliados).

*Muad'Dib joga Métodos Questionáveis, ativando Gurney Halleck. Muad'Dib escolhe fazer com que Gurney perca 1 de Influência com os Planetas Distantes para ganhar um total de 5 espadas. Muad'Dib não pode fazer seu outro Aliado (que não foi ativado) perder a Influência, embora ele pudesse ter escolhido ele mesmo para perder 1 de Influência com os Fremen.*



### Quando os Aliados Empatam

Quando dois Aliados na mesma equipe empatam no Combate, um deles pode decidir conceder a maior recompensa para o outro. Se eles empatarem pela terceira recompensa do Conflito, o jogador que conceder não receberá nada.

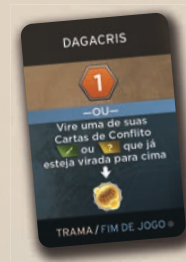
*Gurney Halleck e Lady Jessica empatam pelo primeiro lugar durante um Conflito. Gurney Halleck concede a vitória para Lady Jessica. Jessica pega a primeira recompensa (e é considerada a vencedora do Conflito). Gurney pega a segunda recompensa.*

## FIM DE JOGO

O Fim de Jogo é ativado durante a Fase de Chamar como sempre: se algum jogador tiver 10 ou mais Pontos de Vitória na trilha de Pontos, ou se o baralho de Conflito estiver vazio. Em primeiro lugar, os jogadores jogam quaisquer cartas de Intriga de Fim de Jogo que forem aplicáveis, depois a equipe com a maior pontuação combinada é declarada vencedora. Em caso de empate, combine os recursos de cada equipe para verificar os desempates convencionais contra a outra equipe.

Algumas cartas de Intriga de Fim de Jogo são úteis para os Comandantes enquanto outras não são. O uso do ícone de troca é extremamente recomendado quando um jogador tiver uma carta de Intriga de Fim de Jogo que só seja útil para algum companheiro!

- **Dagacris, Rato-Canguru, Ornitóptero** — Um Comandante não pode possuir cartas de Conflito, portanto essas cartas não são úteis para ele no Fim de Jogo.
- **Lucros da CHOAM, Proteja o Comércio de Especiaria, Aliança Sombria** — Essas fornecem possíveis Pontos de Vitória para os Comandantes. No caso de Aliança Sombria, lembre-se de que a Influência de um Comandante com uma Facção é sempre igual à maior Influência dos dois Aliados dele.



# USO COM OUTROS PRODUTOS DE *DUNA: IMPERIUM*

Esta seção explica como integrar os títulos anteriores de *DUNA: IMPERIUM* à sua partida com seis jogadores. Tentamos cobrir as perguntas mais prováveis, mas entenda que esses produtos não foram originalmente criados para serem utilizados em partidas com seis jogadores. Alguns casos podem parecer estranhos ou muito difíceis de julgar. Se você encontrar uma situação que estas regras não cobrem, em primeiro lugar verifique o FAQ (em inglês) de *DUNA: IMPERIUM* ([www.duneimperium.com/FAQ](http://www.duneimperium.com/FAQ)). Se você estiver no meio de uma partida e precisar de uma resposta rápida, deixe que Shaddam decida. Ser o Imperador do Universo Conhecido tem suas vantagens.

Embora *UPRISING* não possua nenhuma carta com custo ou efeito de “**Perder uma Tropa**”, outros produtos de *DUNA: IMPERIUM* possuem. Quando um Comandante ativar um efeito que inclui um desses custos, o Aliado ativado dele perde as tropas.

Outros produtos de *DUNA: IMPERIUM* incluem cartas e componentes que funcionam “**quando você vencer um Conflito**.” Esses efeitos não podem ser utilizados por Comandantes porque Comandantes nunca vencem Conflitos

## *DUNA: IMPERIUM*

- **Exija Respeito / Ao Vencedor....** — Essas cartas são inúteis aos Comandantes. (Troque-as!)
- **Tóptero Armado / Teste de Humanidade** — Comandantes não possuem tropas durante o turno de outros jogadores, então um Comandante nunca perde uma tropa devido a uma carta de *outro* jogador. Para o *Teste de Humanidade*, um Comandante deve descartar uma carta, se possível.
- **Kwisatz Haderach** — Essa carta não permite que outro jogador envie um Agente para o tabuleiro particular de um Comandante.
- **Planos Dentro de Planos** — Um Comandante pode escolher usar seu próprio tabuleiro particular em vez da facção com o mesmo ícone no tabuleiro do jogo.
- **A Voz** — Você pode escolher um espaço no tabuleiro particular de um Comandante.



## *IMORTALIDADE*

Comandantes não adicionam duas cópias do *Experimento* aos próprios baralhos (nem removem nenhuma carta).

Os Comandantes não possuem um marcador de Pesquisa na trilha de Pesquisa nem um marcador Tleilaxu na trilha Tleilaxu. O Aliado ativado deles recebe os benefícios (incluindo quaisquer bônus derivados disso) sempre que ativarem um ícone de Pesquisa ou um ícone de ganhe um Tleilaxu.

Um Comandante tem os mesmos marcadores genéticos que o Aliado dele que esteja mais avançado na trilha de Pesquisa. Isso acontece mesmo quando o Comandante ativar o outro Aliado.

Quando um Comandante gerar um espécime, este vem do estoque do Aliado ativo dele. Um Comandante só pode gastar os espécimes do Aliado ativado quando (pagar pelo custo de um espécime em uma carta, ou quando adquirir uma carta Tleilaxu).

Se estiver jogando com a variante de ir Até 11, os Aliados começam com 0 Pontos de Vitória em vez de 1. Comandantes, contudo, ainda começam com 4 Pontos de Vitória.

- **Barganha Sinistra** — Os Comandantes não ativam nenhum Aliado durante o Fim de Jogo, então o efeito de Fim de Jogo desta carta não dá nada a eles.



## ASCENSÃO DE IX

Durante a Preparação, cada jogador recebe um contrato especial de *ASCENSÃO DE IX*. Embaralhe os contratos e dê dois para cada Aliado. Eles escolhem um para manter e dão o outro para o Comandante deles. O Comandante mantém um desses dois contratos que recebe, devolvendo o outro para a caixa do jogo.

Se um Comandante quiser alocar um Negociador, ele pega uma tropa do estoque do Aliado ativado dele. Quando um Comandante puder Adquirir Tecnologia, ele poderá reduzir o custo ao utilizar os Negociantes do Aliado ativado dele.

Os Comandantes não possuem Cargueiros na trilha de Envios, mas cada qual pode mover o Cargueiro de seu Aliado ativado. Se um Comandante chamar um Cargueiro, o Aliado ativado ganha todas as recompensas resultantes. (Porém, considera-se que ambos, Comandante e Aliado, recrutaram quaisquer tropas resultantes dessa ação).

Quando um jogador ativar os Dividendos na trilha de Envios, todos os outros jogadores ganham 1 Solari. (As regras de *ASCENSÃO DE IX* dizem que os “oponentes” ganham 1 Solari, mas isso será aplicado aos seus oponentes e a seus companheiros de equipe numa partida com seis jogadores).

Os Comandantes não possuem Encouraçados, mas podem encomendar Encouraçados para seus respectivos Aliados (similar ao modo como eles recrutam tropas para seus Aliados).

Ícones de Infiltrar e efeitos similares permitem que você infiltre espaços no tabuleiro com os Agentes dos seus companheiros, além dos espaços com Agentes inimigos.

- **Chaumurky** — Se a partida terminar em um empate, a equipe que tem Chaumurky vence.
- **Ditadeiros** — Um Comandante pode escolher usar o tabuleiro particular dele em vez da Facção no tabuleiro do jogo com o mesmo ícone.
- **Satélites Espiões** — Como a Influência de um Comandante com uma Facção é igual à maior entre os dois Aliados dele, o benefício de Fim do Jogo desta tecnologia será difícil para eles coletarem. Eles ainda podem gastar especiaria e excluir a peça de Tecnologia para ganhar um Ponto de Vitória.



### Modo de Jogo Épico

Combinar o modo de jogo Épico de *ASCENSÃO DE IX* com a partida de seis jogadores de *UPRISING* fará com o que o jogo leve mais de 3 horas para a maioria dos grupos, mas esperamos que forneça a experiência épica que o nome sugere!

Crie o Baralho de Conflito como descrito nas regras do Modo de Jogo Épico (adicionando *Supremacia Econômica* às suas Cartas de Conflito III para um total de 10 Cartas de Conflito).

Você pode escolher se quer ou não incluir as outras Cartas de Conflito de *ASCENSÃO DE IX*. Se as incluir, alguns Conflitos podem não dar um ícone de batalha ao vencedor.

Os Comandantes não adicionam *Controle a Especiaria* aos baralhos deles (nem removem nenhuma carta).

Cada jogador compra uma carta de Intriga durante a Preparação (incluindo os Comandantes).

# ÍCONES ADICIONAIS



**Carta inicial do Muad'Dib** — Uma carta com este ícone é parte do baralho inicial do jogador do Muad'Dib.



**Carta inicial do Shaddam** — Uma carta com este ícone é parte do baralho inicial do jogador do Shaddam.



**Recompensa de Equipe.** Cada jogador na sua equipe ganha a recompensa exibida: 1 Solari, 1 Especiaria, 1 Água ou alocar um Espião.



**Reforçar.** Recrute três tropas, divida-as como achar melhor entre seus dois Aliados. Qualquer quantidade dessas tropas pode ser enviada para o Conflito.



**Trocar.** Escolha um companheiro com quem trocar: cada um de vocês pode dar ao menos 1 do mesmo tipo de “bem comercial” (cartas de Intriga, Especiaria, Água ou Solari).

## GUIA DE ESPAÇOS NO TABULEIRO PARA SEIS JOGADORES



### Apoio Econômico

Ícone de Agente: Imperador  
Ganhe um de Influência com as Casas Maiores e ganhe 1 especiaria. Depois, escolha um companheiro com quem trocar: cada um de vocês pode dar ao outro 1 ou mais do mesmo tipo de “bem comercial” (cartas de Intriga, Especiaria, Água ou Solari).



### Apoio Militar

Ícone de Agente: Imperador  
Custo: 2 Especiarias  
Ganhe um de Influência com as Casas Maiores. Recrute três tropas, divida-as como achar melhor entre os dois Aliados da sua equipe. Qualquer quantidade dessas tropas pode ser enviada para o Conflito.



### Cartago

Ícone de Agente: Cidade  
Espaço de Combate  
Recrute uma tropa e compre uma carta de Intriga.



### Erg Habbanya

Ícone de Agente: Comércio de Especiaria  
Espaço de Combate  
Custo: 1 água  
Ganhe 2 especiarias, mais quaisquer especiarias bônus acumuladas no ícone de Fabricante daqui. Compre uma carta.



### Espadachim

Ícone de Agente: Landsraad  
Custo: 8 Solari se nenhum jogador tiver o Espadachim; 6 Solari depois que qualquer jogador tiver.  
Você pode enviar um Agente para este espaço só uma vez por partida. Ganhe seu Espadachim para uso único. Coloque uma ficha Bônus de Espadachim no tabuleiro. Pelo resto da partida, durante cada um dos seus Turnos de Revelar, ganhe 2 de força.



### Expedição

Ícone de Agente: Fremen  
Ganhe um de Influência com os Planetas Distantes. Pegue um Contrato (ou, se não houver mais contratos, ganhe 2 Solairs em vez disso).



### Guerreiros Resistentes

Ícone de Agente: Fremen  
Espaço de Combate  
Custo: 1 água  
Ganhe um de Influência com os Fremen. Recrute duas tropas.



### Maestria do Deserto

Ícone de Agente: Fremen  
Espaço de Combate  
Ganhe um de Influência com os Fremen. Compre uma carta e ganhe 1 especiaria.



### Tecnologia Controversa

Ícone de Agente: Fremen  
Custo: 2 Especiarias  
Ganhe um de Influência com os Planetas Distantes. Compre uma carta de Intriga, compre uma carta e exclua uma carta.



### Vasta Riqueza

Ícone de Agente: Imperador  
Ganhe um de Influência com o Imperador.  
Ganhe 3 Solari.

# DUNN

## IMPERIUM

### UPRISING

## RIVAIS – PARTIDAS SOLO & COM 2 JOGADORES

Uma partida para um ou dois jogadores usa cartas adicionais para controlar oponentes automatizados (a partir de agora chamados de “Rivais”), que competem com você pela ocupação dos espaços no tabuleiro e combatem nos Conflitos. Cada Rival é representado por uma Carta de Rival que detalha as prioridades estratégicas dele. Ele também usa as Cartas da Casa Hagal para direcionar o posicionamento de seus Agentes. Se um Rival alcançar 10 Pontos de Vitória ou mais, ele ativará o fim do jogo—e os Rivais podem derrotá-lo!

### COMPONENTES ADICIONAIS PARA O JOGO



37 cartas da Casa Hagal



10 cartas de Rival

### CARTAS DE RIVAL



Nome



Valor do Espadachim

Quanto **menor** o valor, mais desafiador é o Rival.



Habilidade do Anel do Sinete



Habilidade do Plano



Facções

Uma lista das quatro facções ordenadas (da esquerda para a direita) que representa como o Rival prioriza relações políticas.



STABAN TUEK

9



## PREPARAÇÃO

Selecione as cartas de Rival de acordo com a quantidade de jogadores.

**Partida Solo:** Escolha duas Cartas de Rival para serem seus oponentes. (Em sua primeira partida solo, Rivais com valor de Espadachim 8 ou superior são recomendados). Selecione um nível de dificuldade (das opções à direita), e ajuste sua preparação de acordo.

**Partidas com 2 Jogadores:** Escolha uma carta de Rival para ser um oponente em comum. (Para sua primeira partida com dois jogadores, recomendamos a variante Rivais Simplificados no verso deste livreto de regras).

Escolha uma cor para cada Rival. Coloque um dos cubos de Rival em cada um dos primeiros espaços nas trilhas de Influência das quatro Facções. Coloque três tropas na guarnição de Rival (exceto em uma partida solo no nível Mercenário) e deixe o resto no estoque dele. Coloque dois dos agentes de Rival no estoque e deixe o Espadachim dele (o terceiro Agente) perto do tabuleiro de jogo (como você faria com qualquer outro jogador). Coloque os três Espiões de Rival e 1 água no estoque dele.

Embaralhe o Baralho da Casa Hagal e coloque-o perto do Rival (ou Rivais). (Para uma partida solo, remova a carta “Reembaralhar”—marcada com “2J”—do baralho da Casa Hagal antes de embaralhar).

Distribua cartas de Objetivo de acordo com a quantidade de jogadores:

**Partida Solo:** Você e cada um de seus Rivais começam com uma carta de Objetivo, distribuídas aleatoriamente como em uma partida com vários jogadores.

**Partidas com 2 Jogadores:** Dê o Objetivo Ornitóptero para o Rival e distribua aleatoriamente os outros dois. (O Rival em uma partida com dois jogadores nunca ficará com o marcador de Primeiro Jogador).

### Dificuldade

Existem quatro níveis de dificuldade em uma partida solo:

**Mercenário (Novato):** Seus Rivais começam sem tropas nas próprias guarnições e você começa com uma carta de Intriga.

**Sardaukar (Veterano):** Sem ajustes especiais.

**Mentat (Expert):** Igual a Sardaukar. Use as regras Escalada Brutal, Envios Especializados e Políticas Inteligentes descritas nas Variantes de Jogo (no verso deste livreto de regras).

**Kwisatz Haderach (Experiente+):** Igual a Mentat. Além disso, você não pode ganhar um Espadachim durante a partida.

# TURNOS DO AGENTE RIVAL

Durante a Fase 2: Turnos do Jogador, os Rivals realizam turnos do Agente como qualquer outro jogador. Um Rival realizará um turno do Agente desde que tenha ao menos um Agente no estoque dele, mas nunca realizará um Turno de Revelar.

*Partida Solo:* Como sempre, o marcador de Primeiro Jogador passa em sentido horário a cada rodada, e os Rivals às vezes possuirão o marcador e agirão primeiro.

*Partidas com 2 Jogadores:* O marcador de Primeiro Jogador passará apenas entre os dois jogadores humanos. Considera-se que o Rival está sempre sentado ao lado do jogador com o marcador de Primeiro Jogador em sentido horário (dessa forma, em todas as rodadas ele agirá *entre* os dois jogadores).



Quando um Rival realizar um Turno do Agente, revele a carta do topo do baralho da Casa Hagal. Essa carta enviará um Agente ao espaço revelado no tabuleiro, desde que esse espaço esteja desocupado. Se o espaço estiver ocupado, ignore a carta e continue revelando cartas até que um espaço desocupado seja revelado.

Se o baralho da Casa Hagal ficar vazio (ou se a carta Reembaralhar for revelada), imediatamente reembaralhe as cartas da Casa Hagal para criar um novo baralho.

Quando um Rival enviar um Agente a um espaço no tabuleiro, ignore todos os custos e efeitos normais desse espaço. Em vez disso, ele só recebe os efeitos indicados na carta revelada:

O Rival avança na Trilha de Influência indicada.

O Rival ganha um de Influência com a Facção correspondente ao número, como indicado na parte inferior da carta de Rival.

O Rival ganha o recurso indicado.

O Rival usa a habilidade do Anel do Sinete na sua própria carta de Rival.

O Rival recruta uma tropa do próprio estoque para cada ícone indicado. Se a carta revelada for de um espaço de Combate, ele envia as tropas ao Conflito. Caso contrário, ele as coloca em sua guarnição.

Cada oponente que tiver quatro ou mais Cartas de Intriga deve dar uma delas (escolhida aleatoriamente) para o Rival.

O Rival aloca um Espião em um posto de observação. A menos que um tipo de espaço esteja especificado, ele tenta fazer isso em um posto de observação na primeira Facção disponível seguindo a lista de prioridade de Facção. Se os postos de observação de todas as quatro Facções estiverem ocupados, ignore este efeito.

As três cartas da Casa Hagal com *Alocar Espião* mostram um tipo específico de posto de observação para alocar o Espião. Se não houver postos de observação do tipo especificado desocupados, ignore este efeito. Depois, porque as cartas de *Alocar Espião* não enviam um agente para um espaço no tabuleiro, revele outra carta da Casa Hagal para o Rival (independentemente de ele ter alocado um Espião ou não).

O Rival adquire um marcador de Ganchos do Criador e coloca-o na guarnição dele (se ainda não tiver feito isso).

Se o Rival já tiver um marcador de Gancho do Criador e o marcador da Muralha-Escudo ainda estiver no tabuleiro, remova-o. (Ignore este efeito se o Rival não tiver um Ganchos do Criador).

Sempre que um Rival enviar um Agente para um espaço de Combate, ele também envia até duas tropas da própria guarnição (se disponíveis) ao Conflito. Faça isso mesmo se a carta em si não tiver recrutado nenhuma tropa (por exemplo, uma carta que envie um Agente para um espaço de Fabricante no tabuleiro).

Rivals ganham e perdem marcadores de Aliança assim como os jogadores. Contudo, eles não ganham bônus de Facção (ao alcançar 4 de Influência em uma trilha de Influência).

## Instruções Especiais

Algumas cartas da Casa Hagal orientam um Rival a enviar um Agente a um de dois espaços, dependendo das condições da partida.



*Quando um Rival revelar Aceitar Contrato / Envio, veja quanta Influência ele tem com a Guilda Espacial. Quando um Rival revelar Entregar Suprimentos / Pacote, veja se a Carta de Conflito Atual é I, II ou III. Em cada um desses casos, envie um Agente ao espaço no tabuleiro indicado na carta.*



Outras cartas fornecem um bônus para um Rival que tenha 2 ou mais de Influência com uma Facção especificada. (Embora o Rival envie um Agente para o espaço, quer ele receba o bônus ou não).

*Quando um Rival revela esta carta Angariar Apoio, ele envia um agente para esse espaço e recruta uma tropa. Em seguida, se ele tiver 2 ou mais de Influência com o Imperador, ele ganha 1 de Influência com a Facção listada em segundo na prioridade da carta de Rival dele.*

## UTILIZAÇÃO DOS RECURSOS PELO RIVAL

Os Rivals coletam recursos (Solaris, Especiaria, Cartas de Intriga e Água) das Cartas da Casa Hagal e das recompensas dos Conflitos. Os Rivals não coletam recursos dos espaços no tabuleiro, nem dos bônus das trilhas de Influência.

Em primeiro lugar, um Rival acumulará recursos para ganhar um Espadachim. Assim que ele tiver a quantidade total de recursos igual ao valor de seu Espadachim, ele gasta esses recursos para obtê-lo. Se tiver mais recursos do que o necessário para o Espadachim, ele primeiro gastará os Solaris, depois as Especiarias, depois as cartas de Intriga e por fim as águas (mantendo quaisquer recursos restantes).

## ESPAÇOS DE FABRICANTE E CONVOCAÇÃO DE VERMES DA AREIA

Se a Carta da Casa Hagal revelada enviar um Agente para um espaço de Fabricante no tabuleiro (Deserto Profundo, Bacia Hagga ou Bacia Imperial), siga as instruções na carta. Ao enviar um Agente para um lugar desses, um Rival sempre ganha a especiaria bônus de lá. O que ele faz depois depende de ele ter um marcador de Ganchos do Criador ou não:



- Quando o Rival enviar um Agente para a Bacia Hagga ou para o Deserto Profundo, se ele tiver um marcador de Ganchos do Criador, ele convoca os vermes da areia se estes puderem ser enviados para o Conflito atual—um para a Bacia Hagga ou dois para o Deserto Profundo.
- Se o Rival não convocar nenhum verme da areia, ele ganha a especiaria base do espaço no tabuleiro em vez disso.

## COMBATE


Quando a Fase 3: Combate começar, cada Rival que tiver ao menos uma unidade no Conflito receberá um bônus de Combate. Na ordem de turno, revele a carta do topo do baralho da Casa Hagal. (Se você revelar a carta Reembaralhar, siga as instruções para reembaralhar o baralho e revele uma nova carta). Ignore tudo na carta revelada, exceto os ícones de espada na parte de baixo. Avance o marcador de Combate do Rival na trilha de Combate um número de espaços igual ao número de espadas reveladas. Os jogadores podem então jogar Cartas de Intriga antes de resolverem o Combate.

Os Rivals coletam as recompensas das Cartas de Conflito como os outros jogadores, incluindo a possibilidade de dobrar as recompensas se tiverem ao menos um verme da areia no Conflito. Se um Rival vencer um Conflito, ele pega a Carta de Conflito e pode ganhar um Ponto de Vitória de ícones de batalha correspondentes (virando a carta para baixo como um jogador faria).

Os Rivals podem ganhar o Controle de espaços no tabuleiro colocando um marcador de Controle na bandeira abaixo do espaço. Nos turnos futuros, eles ganham o bônus de Controle sempre que você ou um Rival enviar um Agente para lá. Eles também recebem o bônus defensivo de uma tropa se um Conflito por esse espaço no tabuleiro for revelado posteriormente.

Sempre que um Rival tiver uma escolha para ganhar Influência, ele escolhe a Facção com que tenha menos Influência. Em caso de empate, use a lista de prioridade de Facções na parte inferior da Carta de Rival para desempatar: use o ícone mais à esquerda entre as Facções empatadas.

Quando um Rival tiver a opção de ganhar um Ponto de Vitória de uma carta de Conflito, ele sempre fará isso se tiver os recursos necessários (ou Espiões para chamar, no caso da Batalha por Arrakina).

Os Rivals nunca pegam contratos. Quando um Rival ganhar uma recompensa  de um Conflito, ele ganha 2 Solaris em vez disso, quer você esteja jogando com o módulo CHOAM ou não.

### Comprar Pontos de Vitória.

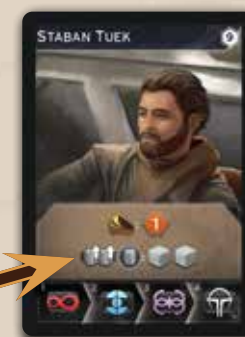
Quando um Rival tiver o próprio Espadachim, ele começa a gastar os próprios recursos para ganhar Pontos de Vitória. Quando um Rival tiver os recursos indicados, vai gastá-los da seguinte forma:



## PLANOS



Os Rivals não chamam os Espiões deles para Infiltrar ou Adquirir Inteligência. Em vez disso, sempre que um Rival alocar o terceiro e último Espião do estoque dele, imediatamente chame os outros dois Espiões do Rival e ative a Habilidade do Plano na carta dele.



Uma Carta da Casa Hagal pode fazer com que um Rival ative o Plano no próprio turno antes de enviar um Agente a um espaço no tabuleiro. Se o Plano do Rival recruta tropas, e depois o Rival envia um Agente para um espaço de Combate no mesmo turno, ele envia essas tropas do Plano para o Conflito.

# VARIANTES DE JOGO

Se você quiser, você pode adicionar estas regras opcionais para o comportamento do Rival.

## *“Limpeza” da Linha Imperial com Dados* (para Partidas Solo)

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

Ao final de cada um dos seus Turnos de Revelar, role os dois dados. Contando as cartas da esquerda para a direita da Linha Imperial, remova qualquer carta correspondente aos números rolados. Ignore quaisquer 6 rolados, não removendo nenhuma carta. Se você rolar o mesmo resultado (de 1 a 5) nos dois dados, remova somente uma carta.

## *Rivais Simplificados* (para Partidas com 2 Jogadores)

*Recomendado para jogadores que querem focar em uma experiência de duelo.*

Duas cartas de Rivais foram pensadas para partidas com dois jogadores e não podem vencer a partida: *Lady Amber Metulli* e *Glossu “A Fera” Rabban*. Quando eles adquirem o Espadachim deles, os jogadores conseguem gerenciá-los mais rapidamente, acelerando o jogo.

Após ganhar o Espadachim deles, sempre que a Lady Amber ou A Fera deveriam ganhar especiarias bônus do tabuleiro, em vez disso coloque-as no banco.

Estas três variantes são *necessárias* ao jogar na dificuldade Mentat (Expert) ou superior, mas você pode utilizá-las em outras dificuldades se quiser.

## *Escalada Brutal*

*Para os jogadores veteranos que querem que os Rivais sejam mais desafiadores nos Conflitos mais próximos ao fim da partida.*

Sempre que um Rival estiver competindo em um combate de Conflito III, vire *duas* cartas do baralho da Casa Hagal e adicione todas as espadas das *duas* cartas à força do Rival.

## *Envio Especializado*

*Esta variante faz com que os Rivais sejam mais seletivos quanto ao envio para o Conflito.*

Ao lutar por uma carta de Conflito I ou II, um Rival não enviará tropas se já estiver na frente por três ou mais unidades. Por uma carta de Conflito III crítica, um Rival voltará a enviar todas as tropas que puder em cada oportunidade.

Um Rival sempre convocará quaisquer vermes da areia que puder antes de verificar se irá ou não enviar tropas.

## *Políticas Inteligentes*

*Para os jogadores veteranos que querem que os Rivais sejam mais desafiadores na arena política.*

Quando um Rival revelar uma carta que enviaria um Agente a um dos espaços de Facção no tabuleiro que não possuem custo (Serviço Obediente, Entregar Suprimentos, Segredos ou Fremkit), ele ignorará essa carta e revelará uma nova carta sob as seguintes condições:

- Ele já tem uma Aliança com a Facção em questão e está na frente de todos os outros jogadores por pelo menos 1 de Influência.
- Ele já tem 2 ou mais de Influência com a Facção e está pelo menos 2 de Influência atrás do líder da trilha de Influência correspondente.

# COMO COMBINAR UPRISING COM A ASCENSÃO DE IX E IMORTALIDADE

Ao adicionar as expansões *ASCENSÃO DE IX* ou *IMORTALIDADE* às suas partidas solo ou com dois jogadores, você não deve combinar todas as Cartas da Casa Hagal das expansões com as Cartas da Casa Hagal de *UPRISING*. Nós Recomendamos:

*ASCENSÃO DE IX*: Remova estas 5 cartas de *UPRISING*: *Aceitar Contrato/Envio* (2 cópias), *Angariar Apoio* (2 cópias) e *Salão da Assembleia*. De *ASCENSÃO DE IX*, remova a carta *Dobra Espacial/Envio Interestelar* junto com todas as cartas não propícias para a sua quantidade de jogadores. (Se você quiser, pode manter a carta *Dobra Espacial/Envio Interestelar* e, sempre que um Rival tentar ir para “Dobra Espacial”, faça-o enviar um Agente para “Entregar Suprimentos”).

*IMORTALIDADE*: Não há mudanças para uma partida com dois jogadores (já que todas as cartas de *IMORTALIDADE* estão marcadas com “1J”). Para uma partida solo, remova 1 cópia da versão de *UPRISING* da *Estação de Pesquisa* e inclua todas as 4 cartas de *IMORTALIDADE*. Quando você revelar uma carta *Cartago* para o turno do Agente do Rival, ele ignora o espaço no tabuleiro e o ícone de tropa, mas faz todo o resto da carta; então, você revela outra carta para determinar para onde o Rival enviará o Agente dele.