

DUNE

IMPERIUM

EL AUGE DE IX



EL IMPERIO SE AMPLÍA

EL AUGE DE IX amplía DUNE: IMPERIUM para que abarque aún más elementos del universo de Dune. Más en concreto, presenta a dos personajes clave de la escena galáctica, uno que tenía un papel limitado en el juego original y otro que aparece en DUNE: IMPERIUM por primera vez.



Todas las Grandes Casas poseen acciones en la **CHOAM**. Esta compañía establece los precios y coordina las ventas y el transporte de mercancías en colaboración con la Cofradía Espacial (quienes proporcionan las naves y la navegación interestelar).



El planeta **Ix** es conocido en todo el Imperio por su tecnología. Las máquinas «no pensantes» ixianas son tan avanzadas que algunos las acusan de sobrepasar la línea de la moralidad... pero son tan útiles que la mayoría prefiere mirar hacia otro lado.

COMPONENTES DEL JUEGO



Suplemento de tablero de la CHOAM



4 cartas de Conflicto
2 de Conflicto I
1 de Conflicto II
1 de Conflicto III



17 cartas de Intriga



18 piezas de Tecnología



Tablero de Ix



4 fichas de Detector
Se usan con la Líder Tessia Vernius



35 cartas de mazo del Imperio



6 Líderes

Estos elementos solo se usan en partidas en solitario o de dos jugadores



9 cartas de la Casa Hagal



2 tarjetas de referencia de Rival

COMPONENTES DE JUGADOR



1 disco
Ficha de Carguero



2 acorazados

Estos componentes son de un color distinto para cada jugador. Aquí solo se muestran los rojos.

Solo se usa en partidas épicas



1 carta inicial
Controlar la especia

PREPARACIÓN

Cuando se juegue con *EL AUGE DE IX*, los siguientes pasos deben añadirse a la secuencia de preparación del juego original, que quedará modificada según se indica a continuación.

- 1 Coloca el suplemento de tablero de la CHOAM en la esquina superior derecha de tu tablero del juego original, tapando las secciones originales del Landsraad y la CHOAM.

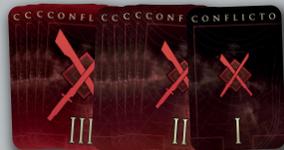
- 2 Coloca el tablero de IX junto al tablero de juego.

Baraja las 18 piezas de Tecnología y déjalas bocabajo repartidas en tres montones de 6 piezas cada uno. Coloca estos montones sobre las tres casillas del tablero de IX y luego dale la vuelta a la primera pieza de cada montón para dejarla bocarriba.



- 3 Añade las nuevas cartas de Conflicto a las que ya tienes.

Esto hará que la reserva de la que extraigas las cartas sea mayor, pero el mazo de Conflictos se sigue creando aleatoriamente de la manera habitual. Así, acabarás con un mazo de 10 cartas, con **una carta de Conflicto I** encima de las demás, seguida por **cinco cartas de Conflicto II** y luego **cuatro cartas de Conflicto III** en la parte inferior del mazo.



Aunque en las partidas con el juego original se utilizan todas las cartas de Conflicto III, cuando se juegue con esta expansión sobrará una de ellas, que se devolverá a la caja junto con las demás cartas de Conflicto que queden sin usar.

- 4 Añade las demás cartas nuevas a las del juego original:

Baraja las 17 cartas de Intriga junto con el mazo de Intrigas.



Baraja las 35 cartas de Imperio junto con el mazo del Imperio (antes de formar la Fila del Imperio).

Añade los 6 Líderes nuevos a los que ya tienes. Al escoger Líderes, los jugadores pueden elegir cualquier combinación de Líderes originales o nuevos.



- 5 Cada jugador toma los componentes de su color.

Coloca los dos acorazados en tu suministro (junto con tus otros componentes iniciales).



Coloca la ficha de Carguero en la casilla inferior del medidor de Flete.



Para las partidas en solitario y de dos jugadores, consulta las reglas adicionales que empiezan en la página 8 (donde se detalla la Preparación para las nuevas cartas de la Casa Hagal).

Para jugar con la nueva modalidad de partidas épicas (en las que se emplean las cartas de *Controlar la especie*), consulta la página 10.

PIEZAS DE TECNOLOGÍA

EL AUGE DE IX proporciona a los jugadores acceso a tecnología y máquinas ixianas. Estas nuevas capacidades se representan mediante 18 piezas de Tecnología, cada una de ellas única.

ADQUISICIÓN DE PIEZAS DE TECNOLOGÍA



El icono de **Adquirir tecnología** es la única forma de adquirir una pieza de Tecnología. Cada vez que actives uno de estos iconos (de una casilla del tablero o de una carta) podrás adquirir **una** pieza de Tecnología del tablero de Ix. No hay ningún límite en el número de piezas de Tecnología que un jugador puede llegar a tener.

Para adquirir una pieza de Tecnología, elige una de las piezas que están bocarriba en la parte superior de cada montón, paga el coste en especia indicado y, a continuación, pon la pieza elegida en tu suministro de forma que sea visible para todos los demás jugadores. Por último, dale la vuelta a la siguiente pieza de ese montón para dejarla bocarriba. Si se agota algún montón, significa que habrá menos opciones disponibles para adquirir piezas de Tecnología durante el resto de la partida.

Hay dos maneras de reducir el coste de una pieza de Tecnología, teniendo en cuenta que su coste nunca puede ser inferior a 0.



Descuentos tecnológicos: cuando el icono de Adquirir tecnología aparece con un icono de especia «-1» o «-2» en la esquina, el coste de esa adquisición en concreto se reduce en esa cantidad de especia. No se pueden combinar los descuentos de diferentes iconos.



Negociación tecnológica: cada vez que actives este icono (de una casilla del tablero o de una carta) podrás tomar una tropa de tu suministro y colocarla como Negociador en el tablero de Ix, sobre el estandarte que hay a la izquierda de las piezas de Tecnología (si no tienes ninguna tropa en tu suministro, entonces no ocurre nada).

Tu Negociación tecnológica te beneficiará más adelante, cuando utilices el icono de Adquirir tecnología. En ese momento, podrás devolver a tu suministro cualquier cantidad de los Negociadores que tengas en el tablero de Ix. Por cada uno al que devuelvas, el coste en especia de la pieza de Tecnología que estás adquiriendo se reducirá en 1. Esto sí se puede combinar con un descuento tecnológico.



Es el turno de Borja, quien envía a un Agente a la casilla de Negociación tecnológica. Además del punto de Persuasión que recibirá más adelante durante su turno de Revelación, Borja puede ahora elegir entre adquirir tecnología con un descuento de 1 de especia o enviar una tropa de su suministro a Ix como Negociador. Elige lo primero, con lo que escoge Centro de procesamiento, que cuesta 3 de especia, de uno de los tres montones de piezas de Tecnología. Su descuento tecnológico reduce el coste a 2. Si ya tuviera algún Negociador en Ix, podría haber reducido aún más ese coste devolviendo Negociadores a su suministro. En vez de eso, paga 2 de especia.

Borja utiliza el efecto de adquisición de Centro de procesamiento (desechando una carta) y luego coloca la pieza en su suministro, donde a partir de ahora le proporcionará su capacidad hasta el final de la partida. Por último, pone bocarriba la siguiente pieza del montón (donde compró Centro de procesamiento).

DESCRIPCIÓN DE LAS PIEZAS DE TECNOLOGÍA



- A** Coste en especia
- B** Nombre
- C** Efecto de adquisición
Recibes este efecto una sola vez, cuando adquieres la pieza. No todas las piezas lo tienen.
- D** Capacidad
- E** Pieza de Tecnología de Rival
El Rival puede adquirirla en las partidas en solitario. Consulta la página 9 para ver más detalles.



USO DE PIEZAS DE TECNOLOGÍA

Las piezas de Tecnología poseen todo tipo de capacidades que entran en juego en distintos momentos de la partida: durante tu turno de Revelación, cuando vences en un Conflicto, al inicio de una ronda, al final de la partida, etcétera.

Las capacidades que muestren este icono se utilizan durante uno de los turnos de Agente y pueden usarse **una sola vez por cada ronda** de la partida. Al utilizar una de estas piezas, debes dejar constancia de ello dándole la vuelta y dejándola bocabajo. Al inicio de la siguiente ronda (durante la «Fase 1: Inicio de la ronda»), la pieza se vuelve a poner bocarriba para que puedas usarla de nuevo.

EL MEDIDOR DE FLETE

EL AUGE DE IX amplía el papel de la CHOAM en DUNE: IMPERIUM. Cada jugador controla ahora un Carguero en el medidor de Flete (situado en el suplemento de tablero de la CHOAM), lo que ofrece nuevas posibilidades para interactuar con esta compañía.

MOVIMIENTO Y RETORNO DE CARGUEROS



Cada vez que actives el icono de **Carguero** (de una casilla del tablero o de una carta), podrás mover tu Carguero de una de las siguientes maneras:

- Hacer que tu Carguero **avance** una casilla hacia arriba en el medidor de Flete. No puedes elegir esta opción si tu Carguero ya se encuentra en la casilla más alta.
- Hacer que tu Carguero **retorne** a la casilla más baja del medidor de Flete. Cuando hagas esto, obtendrás todas las recompensas de flete correspondientes a la casilla en la que se encuentra tu Carguero ahora **y a todas las casillas que estén por debajo de ella**.



OBTENCIÓN DE RECOMPENSAS DE FLETE

Cuando hagas retornar tu Carguero, toma tus recompensas en el orden que prefieras. Las recompensas de cada casilla del medidor de Flete son las siguientes:

- Puedes adquirir tecnología con un descuento tecnológico de 2 de especia.
- Puedes reclutar dos tropas y también recibir 1 punto de Influencia con una de las cuatro Facciones.
- Puedes elegir una de estas opciones:
 - Tú recibes 5 solaris y cada uno de tus adversarios recibe 1 solaris. (Todas las Grandes Casas poseen acciones en la CHOAM y perciben dividendos cuando se reparten los beneficios.)
 - Recibes 2 de especia.

Borja juega una carta para enviar a un Agente a la casilla de Fletado interestelar (puede hacerlo porque tiene 2 o más puntos de Influencia con la Cofradía Espacial). Recibe dos iconos de Carguero.

Para el primer icono, elige hacer avanzar su Carguero una casilla. Como estaba a una casilla de distancia de la casilla más alta del medidor de Flete, ahora el Carguero está en lo más alto de ese medidor.

Para el segundo icono, hace retornar su Carguero a la casilla más baja del medidor. Como estaba en la casilla más alta, recibe todas las recompensas del medidor, que puede tomar en el orden que desee. Primero, elige tomar 2 de especia. Luego, adquiere una pieza de Tecnología. Gastando los 2 de especia que acaba de tomar y empleando el descuento tecnológico de 2 que recibe, toma la pieza de Tecnología Explosivos restringidos (que cuesta 4). Por último, Borja recibe un punto de Influencia (elige la facción Bene Gesserit) y recluta dos tropas. Dado que Fletado interestelar no es una casilla de Combate, coloca las tropas reclutadas en su guarnición.



ACORAZADOS

EL *AUGE DE IX* introduce poderosos acorazados con los que incrementar tu poder militar.



Cada vez que actives el icono de **Acorazado** (de una casilla del tablero o de una carta), podrás poner en servicio un acorazado; tómalo de tu suministro y ponlo en tu guarnición. Si lo has puesto en servicio al enviar a un Agente a una casilla de Combate, podrás desplegarlo en el Conflicto. Cada jugador puede tener en servicio hasta dos acorazados a la vez; si no te queda ningún acorazado en tu suministro, no podrás poner en servicio ninguno más.

Los acorazados poseen tres ventajas significativas:

Son poderosos. En los Conflictos, cada acorazado otorga 3 puntos de Potencia de Combate. Además, tus acorazados otorgan Potencia de Combate, aunque no tengas ninguna tropa en un Conflicto; tu Potencia de Combate no pasará a ser 0, tus espadas seguirán contabilizándose y podrás jugar cartas de Intriga de Combate.

Son duraderos. Cuando se resuelve el Combate, los acorazados que tengas en el Conflicto no regresan a tu suministro. Si no vences en el Conflicto, volverán a tu guarnición.

Pueden controlar lugares de Arrakis. Cuando vences en un Conflicto en el que tenías al menos un acorazado, puedes tomar el control de una casilla del tablero hasta el final de la siguiente fase de Combate.

Unidades

Este nuevo término se refiere tanto a tropas como a acorazados. Las nuevas cartas pueden referirse de forma general a «unidades» o de forma específica a «tropas» o «acorazados». Todas las cartas del juego básico que mencionan «tropas» no afectan a «unidades», por lo que **no pueden** afectar a los acorazados.

Las reglas para el despliegue de tropas en el Conflicto (en la página 10 del reglamento original) han sido actualizadas para que empleen el término «unidad»:

Cuando envías a un Agente a una casilla de Combate, puedes desplegar **unidades** en la zona de Conflicto, que es el espacio que hay en el tablero de juego en medio de las guarniciones. Puedes desplegar **algunas o todas** las **unidades** que has reclutado durante tu turno actual, tanto de la casilla del tablero como de la carta que has jugado, además de **hasta dos unidades** más de tu guarnición. Toda **unidad** que reclutes y decidas no desplegar en el Conflicto se colocará en tu guarnición de la manera habitual.

Control de lugares con un acorazado

Un acorazado puede controlar cualquiera de las tres casillas del tablero donde puede colocarse un indicador de Control: Arrakeen, Carthag o la Depresión Imperial.

Cuando vengas en un Conflicto en el que tuvieras al menos un acorazado, **debes elegir una** de estas casillas **donde no se encuentre ya un acorazado**. Coloca tu acorazado sobre el estandarte que hay bajo esa casilla, tapando todo indicador de Control que pudiera haber ya allí. Si tu segundo acorazado también estaba en el Conflicto, devuélvelo a tu guarnición.

Mientras tu acorazado esté en alguno de estos lugares, recibes la bonificación que recibirías normalmente por un indicador de Control: 1 solari por Arrakeen o Carthag, 1 de especia por la Depresión Imperial y 1 tropa si una carta de Conflicto te otorga una bonificación defensiva. **Tu control se prolonga hasta el final de la siguiente fase de Combate**. En ese momento, tu acorazado regresa a tu guarnición y el control del lugar vuelve al propietario del indicador de Control que tu acorazado pudiera haber estado tapando.



En su turno de Revelación, Borja tiene dos tropas en el Conflicto, por lo que su Potencia de Combate es 4. En cambio, Joel no tiene ninguna tropa en su turno de Revelación, pero posee un acorazado y revela dos espadas, lo que le otorga una Potencia de Combate de 5. Por último, en el turno de Revelación de Frida, esta tiene un acorazado y dos tropas, lo que le otorga una Potencia de Combate de 7. Nadie juega cartas de Intriga de Combate, por lo que se resuelve el combate.

Frida vence, obteniendo la recompensa por la primera posición. También debe tomar el control de un lugar con su acorazado. Como Borja ya tiene un acorazado en Arrakeen (lo colocó allí en la ronda anterior), Frida elige la Depresión Imperial, tapando el indicador de Control que Joel tiene en ese lugar.

Joel obtiene la recompensa por la segunda posición. No ha vencido, por lo que su acorazado en el Conflicto vuelve a su guarnición.

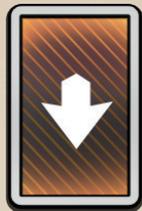
Por último, al terminar la fase de Combate, Borja debe hacer que su acorazado en Arrakeen (donde ha permanecido una ronda entera) vuelva a su guarnición. Esto destapa el indicador de Control de Joel, quien recupera el control de Arrakeen.



OTROS ICONOS NUEVOS

Estos iconos adicionales se utilizan en algunas cartas y piezas de Tecnología de *EL AUGE DE IX*.

DESCARTAR



El icono de Descartar significa que puedes elegir una carta de tu mano (que no sea una carta de Intriga) y ponerla en tu pila de descartes. Por lo general, esto sirve para pagar un coste y recibir algún otro efecto. Como siempre, si no pagas el coste (descartar la carta), no recibes el efecto.

Cuando juegas Administrador jefe de la Cofradía durante tu turno de Agente, puedes descartar otra carta que tengas en tu mano. Si lo haces, desecha una carta que tengas en tu mano, que esté en tu pila de descartes o que esté en juego.



DESCARGA



En los recuadros de Revelación de algunas cartas de *EL AUGE DE IX* aparece un icono de Descarga. Esto significa que hay dos formas adicionales de recibir los efectos del recuadro de Revelación:

- Cuando descartas la carta. Por ejemplo: utilizas el icono de Descartar de tu *Administrador jefe de la Cofradía* o un adversario juega *Reverenda Madre Mohiam*.
- Cuando desechas la carta. Por ejemplo: utilizas el icono de Desechar de tu *Administrador jefe de la Cofradía* o envías a un Agente a la casilla de Crianza selectiva.

Los recuadros de Revelación de Descarga funcionan como todas las demás cartas en los turnos de Revelación: si revelas la carta, ignora el icono de Descarga y límitate a recibir sus efectos de Revelación con normalidad.

Ten en cuenta que las cartas que tengan un recuadro de Revelación de Descarga **no proporcionan por sí mismas** la opción de ser descartadas o desechadas. A menos que se especifique lo contrario, deberás utilizar algún otro medio para hacerlo.

Juegas Administrador jefe de la Cofradía y descartas a Esmar Tuek. Recibes 2 de especia y 2 solaris, porque Esmar Tuek posee un icono de Descarga. A continuación, procedes a desechar una carta con tu Administrador jefe de la Cofradía. Si la carta que eliges desechar posee Descarga, también activarás ese efecto. Podrías incluso desechar a Esmar Tuek, volviendo a recibir 2 de especia y 2 solaris.



INFILTRACIÓN



Algunas cartas de *EL AUGE DE IX* poseen iconos de Agente especiales que incluyen el perfil parcial de un Agente. Esto indica que puedes infiltrarte en una casilla del tablero que esté ocupada: los Agentes enemigos (sean uno o varios) no impiden que tu Agente pueda ser colocado sobre una casilla del tablero que comparta el icono de Agente.

Frida ya tiene un Agente en la casilla de Contrabando. Borja juega un Delegado de la CHOAM, quien permite infiltrarse en casillas de Comercio de especia. Borja envía a su Agente a la casilla de Contrabando, ignorando al Agente de Frida.

No puedes utilizar la infiltración para enviar un segundo Agente a una casilla del tablero donde ya tengas uno; la infiltración solo funciona contra Agentes **enemigos**.

Los iconos de Infiltración no te permiten ignorar los efectos de la carta *La Voz*.

Si utilizas la carta de Intriga *Enviar un emisario* para añadir iconos a una carta que posee un icono de Infiltración, los nuevos iconos que añadas **no** te permiten infiltrarte.



CONSIDERACIONES PARA PARTIDAS EN SOLITARIO Y DE DOS JUGADORES

Hay nuevas reglas para la interacción entre los Rivales y algunos elementos de *EL AUGE DE IX* en las partidas en solitario o de dos jugadores.

PREPARACIÓN

EL AUGE DE IX incluye 9 cartas nuevas de la Casa Hagal para añadirlas al mazo de la Casa Hagal, pero habrá que excluir algunas cartas según el número de jugadores.

En las partidas en solitario, se retiran las dos cartas de *Acorazado* señaladas con «2J» en la esquina superior derecha.

En las partidas de dos jugadores, se retiran las cuatro cartas señaladas con «1J»: las dos cartas de *Acorazado* y las dos cartas de *Negociación tecnológica*.

NUEVAS CARTAS DE LA CASA HAGAL

Las nuevas cartas de la casa Hagal envían a Agentes de los Rivales a casillas del tablero de Ix y del suplemento de tablero de la CHOAM, otorgándoles los efectos indicados en las cartas.

Acorazado — Si se revela esta carta para un Rival que ya posee dos acorazados, se omite y se revela otra carta en su lugar.

Fletado interestelar — La casilla de Fletado interestelar requiere que un jugador tenga 2 puntos de Influencia con la Cofradía Espacial. Esto también se aplica a los Rivales, por lo que cada carta de Fletado interestelar proporciona una alternativa para un Rival que carezca de la Influencia necesaria, ya sea omitiendo la carta para revelar otra, o especificando una casilla alternativa para el Agente del Rival.



Negociación tecnológica — Esta carta (que solo se emplea en las partidas en solitario) se explica en el apartado «Piezas de Tecnología» (en la página siguiente).

EL MEDIDOR DE FLETE

Cuando un Rival mueve su Carguero en el medidor de Flete, siempre lo hará avanzar hasta que alcance la segunda casilla (la de reclutar dos tropas y recibir un punto de Influencia), y luego lo hará retornar. El Rival siempre elegirá Dividendos (nunca especia) como recompensa por la primera casilla, recibiendo 5 solaris (en las partidas en solitario) mientras todos los demás jugadores reciben 1 solari. Los Rivales de las partidas en solitario siempre reciben 1 solari por Dividendos cuando cualquier otro jugador (humano o Rival) elige la opción de recibir 5 solaris.

ACORAZADOS

Un Rival siempre preferirá desplegar acorazados antes que tropas, y desplegará acorazados en el Conflicto siempre que se le presente la oportunidad de hacerlo.

Siempre que un Rival venza en un Conflicto y su acorazado deba tomar el control de una casilla del tablero, el Rival tapaná un indicador de Control de un adversario **siempre** que le sea posible y procurará evitar tapan uno de los suyos. Cuando haya más de un lugar al que enviar su acorazado, el Rival optará primero por la Depresión Imperial (por su valiosa especia) y luego procederá en sentido antihorario alrededor del tablero (primero a Arrakeen y luego, como última elección, a Carthag). Por ejemplo, si la Depresión Imperial no está controlada por ningún jugador y hay indicadores de Control de adversarios tanto en Arrakeen como en Carthag, el Rival enviará su acorazado a Arrakeen.



RIVALES DE PARTIDAS EN SOLITARIO

Dos de los nuevos Líderes pueden ser empleados como Rivales en partidas en solitario: son el *Príncipe Rhombur Vernius* y el *Vizconde Hundro Moritani*. Estos Líderes se pueden combinar con Líderes ya existentes al seleccionar a los Rivales.

Príncipe Rhombur Vernius — Cuando este Rival active su Anillo heráldico, intentará adquirir tecnología, si le es posible. En caso contrario, utilizará el icono de Negociación tecnológica.

Vizconde Hundro Moritani — Cuando este Rival active su Anillo heráldico, siempre gastará 1 de especia (si la tiene) para el icono de Carguero.

Algunos Conflictos nuevos recompensan a los jugadores con tropas. Los Rivales de las partidas en solitario también pueden recibir estas recompensas.

PIEZAS DE TECNOLOGÍA

En las **partidas en solitario**, los Rivales pueden adquirir piezas de Tecnología, pero solo las que estén señaladas con un pequeño icono de la Casa Hagal en la esquina inferior derecha. Si en **algún momento de la partida** no hay ninguna pieza de Tecnología bocarriba con ese icono en ninguno de los montones, se desechará la pieza del montón más grande para revelar la siguiente (si hay dos montones que son los más grandes, se desechará la pieza del montón que esté situado más arriba).



En las **partidas de dos jugadores**, tu Rival ignora por completo las piezas de Tecnología, por lo que no se aplica ninguna de las reglas de este apartado.

El Rival irá acumulando especia para las piezas de Tecnología; no gastará 7 de especia para obtener un Punto de Victoria a menos que la carta de Conflicto actual sea una de Conflicto III. Cuando un Rival utilice un icono de Adquirir tecnología, adquirirá la pieza de Tecnología más cara que pueda (en caso de empate, elegirá la pieza de Tecnología del montón que esté situado más arriba en el tablero de Ix).

Cuando un Rival envíe a un Agente a la casilla de Negociación tecnológica, adquirirá tecnología con un descuento tecnológico de 1 de especia. Si no puede permitirse ninguna pieza de Tecnología, pero tiene al menos una tropa en su suministro, en vez de eso colocará una tropa como Negociador en el planeta Ix. La próxima vez que el Rival tenga ocasión de adquirir tecnología, utilizará ese Negociador (y cualquier otro que tenga en Ix) para reducir el coste de la pieza de Tecnología, si es posible.

Cuando un Rival adquiere una pieza de Tecnología, esta suele funcionar de igual manera que si se tratara de un jugador normal. Algunas piezas de Tecnología, sin embargo, requieren ciertas aclaraciones:

Detectores sónicos — Cuando un Rival adquiera esta pieza, robará una carta de Intriga, pero nunca desechará la pieza de Tecnología.

Detonadores — El Rival recibirá un Punto de Victoria siempre que pueda.

Drones de entrenamiento — El Rival le dará la vuelta a esta pieza durante su turno en la primera ocasión que se le presente en cada ronda, incluso en el momento inmediato de adquirir la pieza.

Motor Holtzman — Esta pieza otorga 1 Punto de Victoria al Rival durante el Desenlace (como con la carta de Intriga *Acaparar el mercado*, se considera que cada Rival tiene dos cartas de *La especia debe fluir*).

Nave insignia — Siempre que un Rival envíe a un Agente a una casilla de Combate, si tiene 4 solaris (y al menos tres tropas en su suministro), gastará esos solaris y le dará la vuelta a esta pieza para reclutar y desplegar tres tropas.

Naves de invasión — El Rival le dará la vuelta a esta pieza cuando lo necesite para evitar que su Agente se vea obstaculizado. Esto lo hará sin tener que pagar el coste de descarte.

Satélites espía — Si el Rival tiene 3 de especia durante su turno, gastará esa especia para desechar esta pieza y obtener 1 Punto de Victoria.

Transportes de tropas — El Rival siempre desplegará en el Conflicto todas las tropas que reclute del medidor de Flete (a menos que se use la regla de «Despliegue de tropas experto»).

VARIANTES PARA PARTIDAS EN SOLITARIO

Estas reglas son opcionales, por lo que, si se desea, se puede añadir cualquiera de ellas a las partidas en solitario:

Fila del Imperio gestionada por dados

Si dispones de dos dados de 6 caras, esta variante simula la adquisición de cartas de la Fila del Imperio por parte de tus Rivales.

Al final de cada uno de tus turnos de Revelación, tira los dos dados. Cuenta las cartas de la Fila del Imperio empezando por la izquierda y desecha las cartas que correspondan a los números obtenidos en la tirada. Ignora todos los 6 que saques (no desechan ninguna carta). Si obtienes el mismo resultado (del 1 al 5) en ambos dados, solo desecharás una carta.

Escalada brutal

Solo para jugadores en solitario veteranos que busquen un mayor desafío.

Cuando un Rival esté participando en un combate de Conflicto III, dales la vuelta a **dos** cartas del mazo de la Casa Hagal y añade todas las espadas de **ambas** cartas a su Potencia de Combate.

MODALIDAD DE PARTIDAS ÉPICAS

Esta variante de juego opcional es para jugadores que deseen partidas multijugador más largas e intensas. Para partidas *especialmente* épicas, también se puede recurrir a la modalidad de Exploradores de Arrakeen disponible en la aplicación Dire Wolf Game Room (para tu PC, *smartphone* o *tablet*).

En una partida épica, **se juega hasta los 12 Puntos de Victoria** y no hasta los 10. Todos los demás cambios se realizan durante la Preparación:



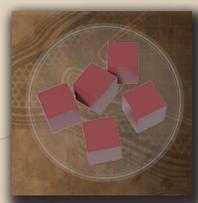
No utilices ninguna carta de Conflicto I al construir tu mazo de Conflictos. En vez de eso, utiliza 5 cartas de Conflicto II elegidas al azar encima de 5 cartas de Conflicto III.

Cada jugador retira una copia de *Dune, el Planeta Desierto* de su mazo inicial y la reemplaza con una copia de *Controlar la especia* (esta carta tiene el icono de «Solo partidas épicas» en su esquina superior derecha).



Cada jugador roba una carta de Intriga. Si un jugador utiliza al *Vizconde Hundro Moritani* como su Líder, debe esperar a que todos los demás jugadores hayan robado sus cartas de Intriga y entonces usar la habilidad Espionaje.

Cada jugador empieza con 5 tropas en su guarnición (en vez de 3).



ACLARACIONES

Apropiación — No puedes combinar solaris y especia para pagar el coste de una pieza de Tecnología. Puedes hacer volver Negociadores de Ix para reducir en 1 el coste en solaris por cada Negociador que vuelva.

Bashar imperial — El recuadro de Revelación solo tiene en cuenta otras cartas que realmente proporcionan espadas en este turno. Por ejemplo: *Hermana de las Bene Gesserit* no se tiene en cuenta si eliges recibir 2 puntos de Persuasión en vez de 2 espadas.

Detectores sónicos / Intriga palaciega — Cuando coloques una carta en la parte inferior del mazo de Intrigas, no la reveles a tus adversarios.

Ilesa Ecaz — Si decides llevar a cabo un turno de Revelación en tu primer turno de una ronda, añade a tus cartas reveladas la carta que has dejado aparte. *Ilesa Ecaz* no te proporciona 1 de especia ni 1 solaris.

Segunda oleada — Como con todas las cartas de Intriga de Combate, debes tener ya una unidad en el Conflicto antes de poder jugar la carta.

Traición — A diferencia de la mayoría de las cartas con un icono de Descarga, el recuadro de Agente de esta carta dice específicamente que se desecha a sí misma. Esto activará el recuadro de Revelación de Descarga.

DIRE WOLF DIGITAL

Diseño del juego

Paul Dennen

Productor ejecutivo

Scott Martins

Arte y diseño gráfico

Clay Brooks, Atilla Guzey, Nate Storm

Ilustraciones de las cartas

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

Producción

Evan Lorentz

Desarrollo del juego

Justin Cohen, Paul Dennen

Desarrollo adicional del juego

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

Traducción

Alfred Moragas

Revisión

Carlos de la Torre

GALE FORCE 9

Productor y coordinador de marca

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

Coproductor

John-Paul Brisigotti

Un agradecimiento especial para todos los involucrados en la creación de este juego:

Brian Herbert, Kevin J. Anderson y el equipo de Herbert Properties.

Nuestros maravillosos colegas de Legendary y los extraordinarios cineastas sin los cuales este juego no habría salido adelante.

Todos los alucinantes miembros del equipo de Dire Wolf Digital y sus amigos y familiares, que nos ayudaron con las pruebas de juego de *DUNE: IMPERIUM*.

Y Frank Herbert, autor y creador del universo de *Dune*, cuya visión e imaginación excepcionales nos han inspirado a todos.



www.direwolfdigital.com

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

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



LEGENDARY

Publicado por: Dire Wolf Digital



NUEVOS ICONOS Y TÉRMINOS



Acorazado — Pon en servicio un acorazado; tómallo de tu suministro y ponlo en tu guarnición (o, si has enviado a un Agente a una casilla de Combate en este turno, puedes desplegarlo en el Conflicto). Las ventajas de los acorazados se explican en la página 6.



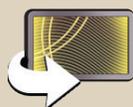
Adquirir tecnología — Puedes adquirir **una** pieza de Tecnología bocarriba de la parte superior de uno de los montones del tablero de Ix. Paga su coste en especia, ponla en tu suministro y luego revela la siguiente pieza del montón.



Estas versiones del icono de Adquirir tecnología te proporcionan un **descuento tecnológico** de 1 o 2 de especia.



Carguero — Elige una de las dos maneras de mover tu Carguero: hacerlo avanzar una casilla hacia arriba en el medidor de Flete o hacerlo retornar a la casilla más baja del medidor de Flete y obtener todas las recompensas asociadas con su casilla actual y con cada casilla por debajo de ella.



Dale la vuelta a esta pieza de Tecnología (dejándola bocabajo) para usar su capacidad. Vuelve a darle la vuelta (poniéndola bocarriba) al inicio de la siguiente ronda. Solo puedes utilizarla una vez por ronda.



Descarta de tu mano la carta que quieras (que no sea de Intriga).



Descarga — Un recuadro de Revelación con Descarga se activa en cualquiera de estas tres situaciones: durante tu turno de Revelación (como es habitual), cuando descartas la carta o cuando desechas la carta.



Dividendos — Recibes 5 solaris y cada uno de tus adversarios recibe 1 solari.



El Auge de Ix — Este icono aparece en la esquina inferior derecha de todas las cartas de esta expansión. Solo sirve de referencia.



Infiltración — Este icono de Agente especial (que incluye el perfil parcial de un Agente) te permite enviar a un Agente a una casilla del tablero que ya esté ocupada por un Agente enemigo (el icono mostrado es para los Fremen; hay otras versiones del icono de Infiltración que sirven para otras casillas del tablero).



Negociación tecnológica — Puedes escoger una tropa de tu suministro y colocarla como Negociador sobre el planeta Ix. Más adelante, cuando adquieras tecnología, puedes devolver cualquier cantidad de Negociadores de Ix a tu suministro para obtener un descuento de 1 de especia por cada Negociador que vuelva.



Pieza de Tecnología de Rival — Solo se emplea en partidas en solitario y señala las piezas de Tecnología que pueden ser adquiridas por un Rival. Consulta la página 9 para más detalles.



Solo partidas épicas — Una carta con este icono solo se utiliza al jugar con la modalidad de partidas épicas. Consulta la página 10 para más detalles.

Unidad — Puede ser tanto una tropa como un acorazado.

NUEVAS CASILLAS DEL TABLERO



Acorazado

Icono de Agente: Landsraad

Coste: 3 solaris

Pon en servicio un acorazado y/o adquiere tecnología.



Fletado interestelar

Icono de Agente: comercio de especia

Requisitos: debes tener 2 o más puntos de Influencia con la Cofradía Espacial.

Mueve tu Carguero dos veces.



Contrabando

Icono de Agente: comercio de especia

Recibe 1 solari y mueve tu Carguero.



Negociación tecnológica

Icono de Agente: Landsraad

Elige una de estas opciones: adquirir tecnología con un descuento tecnológico de 1 de especia o enviar un Negociador al planeta Ix.

Además: durante tu turno de Revelación, recibe 1 punto de Persuasión si tienes un Agente aquí.