

DUNE

IMPERIUM

En todo el Universo Conocido, no hay recurso más valioso que la especia melange. Se halla únicamente en el inhóspito planeta desértico de Arrakis (también conocido como Dune), por lo que el control de la especia es un punto esencial de conflicto entre las Grandes Casas del Imperio. En su afán por hacerse con ella, quienes compiten por el poder buscan alianzas y apoyos para consolidar su posición. Los consejeros gobernantes del Landsraad. La Compañía CHOAM y su insaciable sed de beneficios. Las clarividentes Bene Gesserit. La Cofradía Espacial con su monopolio sobre los viajes interestelares. Los Fremen, tenaces guerreros del desierto. Ni siquiera el mismísimo Emperador puede mantenerse al margen de las disputas por la supremacía. El conflicto es inevitable y su desenlace es incierto. Sin embargo, una cosa es segura:

Quien controla la especia, controla el universo.



A TRAVÉS DEL IMPERIO

DUNE: IMPERIUM es un juego de construcción de mazos y colocación de trabajadores inspirado en elementos y personajes del universo de *Dune*, tanto de la nueva película de Legendary Pictures como de la célebre saga de novelas de Frank Herbert, Brian Herbert y Kevin J. Anderson.

Nota: el juego incluye dos líderes para cada una de las cuatro Grandes Casas. Para disfrutar de una experiencia de juego lo más fiel a la historia posible, no deberían usarse dos líderes de una misma Casa en la misma partida. No obstante, el juego está diseñado para permitir utilizar combinaciones de líderes poco habituales y plantear escenarios de historia alternativa.



Shaddam IV de la Casa Corrino es el despiadado **Emperador** del Universo Conocido. Congraciarte con él servirá para llenar tus arcas de solaris, la moneda principal del Imperio.



El Emperador preside el **Landsraad**, el órgano de gobierno que representa a las Grandes Casas del Imperio. No es casual que los solaris sean aquí muy útiles para establecer contactos, ganarse favores o hacerse con alguna ventaja estratégica permanente.



La **Cofradía Espacial** ostenta el monopolio de los viajes interestelares. Sus gigantescos cruceros pueden transportar tus tropas más numerosas a Dune, *siempre que* puedas permitirte pagar el alto precio en especia que piden por sus servicios.



Las intrigas y maquinaciones de la hermandad de las **Bene Gesserit** y sus planes, que abarcan generaciones, llegan a todas partes del Imperio, muchas veces sin conocimiento de nadie.



Los **Fremen** son guerreros feroces y su disciplina del agua les otorga una ventaja inigualable en la lucha por el control de Dune. Su ayuda resulta esencial para recolectar la valiosa especia.



Esta página no contiene ninguna regla del juego, por lo que puedes saltártela si quieres. Si no estás familiarizado con el universo de *Dune* o quieres conocer cómo se relacionan los diversos elementos del tablero de juego con la historia, sigue leyendo.



En el universo de *Dune*, los ordenadores (o máquinas pensantes) han estado prohibidos durante muchos milenios, desde que tuvo lugar una gran guerra en la que las inteligencias artificiales estuvieron a punto de destruir a la humanidad. Tras ese conflicto, algunos humanos se sometieron a un riguroso entrenamiento para convertirse en «computadoras humanas»; se los conoce como **Mentats**.



La Combine Honnete Ober Advancer Mercantiles (o simplemente **CHOAM**) es una gigantesca organización comercial que abarca todo el Imperio. Si necesitas obtener rápidamente algunos solaris, la CHOAM siempre está dispuesta a llegar a un acuerdo.



Las **zonas habitadas** de Dune son lugares importantes desde los que es posible lanzar campañas militares, puesto que puedes reunir tropas en la mayoría de ellas.



Los colosales gusanos de arena de Dune son los amos indisputables de sus **desiertos** y suponen una amenaza constante para quienes buscan la especia del planeta. Habrá que desafiar los peligros del desierto para obtener sus recompensas. Una recolección abundante puede abrir muchísimas puertas...

COMPONENTES DEL JUEGO



Tablero de juego



Guía de casillas del tablero



15 fichas de Agua



Fichas de Solaris
4 grandes (valen 5)
20 pequeñas (valen 1)



Fichas de Especia
3 grandes (valen 5)
20 pequeñas (valen 1)



18 cartas de Conflicto
4 de Conflicto I
10 de Conflicto II
4 de Conflicto III



40 cartas de Intriga



Mentat



4 fichas de Alianza



24 cartas de la Reserva
8 «Intermediario en Arrakis»
10 «La especia debe fluir»
6 «Espacio de pliegue»



67 cartas de mazo del Imperio



8 Líderes
con un sumario de la secuencia del turno en sus dorsos



Indicador de Jugador inicial



4 fichas de Barón Harkonnen
Se usan con el Líder Barón Vladimir Harkonnen

COMPONENTES DE JUGADOR



Mazo inicial de 10 cartas
Contiene:

- Anillo con sello heráldico (1)
- Argumento convincente (2)
- Búsqueda de aliados (1)
- Daga (2)
- Diplomacia (1)
- Dune, el Planeta Desierto (2)
- Reconocimiento (1)



16 cubos



2 discos

1 indicador de Puntuación
1 ficha de Consejero



3 indicadores de Control



3 Agentes



Indicador de Combate

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

Las cartas de mazo inicial se pueden reconocer por este símbolo.



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



31 cartas de la Casa Hagal



Hoja de reglas de la Casa Hagal

PREPARACIÓN

A Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa y luego sitúa en él los siguientes componentes.

A¹ Coloca el Mentat sobre su silueta en la casilla de Mentat.

A² Coloca las cuatro fichas de Alianza en las zonas señaladas de los medidores de Influencia de la Facción (Emperador, Contradía Espacial, Bene Gesserit y Fremen).



B Crea un mazo de Conflictos:

Separa las cartas de Conflicto según sus dorsos: Conflicto I, Conflicto II y Conflicto III.

Baraja las cuatro cartas de Conflicto III y colócalas **todas** bocabajo en la zona señalada del tablero de juego.

Baraja las diez cartas de Conflicto II y coloca **cinco** de ellas bocabajo encima de las cartas de Conflicto III.

Baraja las cuatro cartas de Conflicto I y coloca **una** de ellas bocabajo encima de las cartas de Conflicto II.

Ahora deberías tener en el tablero de juego un mazo de Conflictos compuesto por diez cartas, con una carta de Conflicto I en la posición superior, cinco cartas de Conflicto II debajo de ella y las cuatro cartas de Conflicto III en la posición inferior. Devuelve a la caja del juego todas las cartas de Conflicto restantes sin mirar cuáles son.

C Prepara estas cartas junto a un borde del tablero de juego:

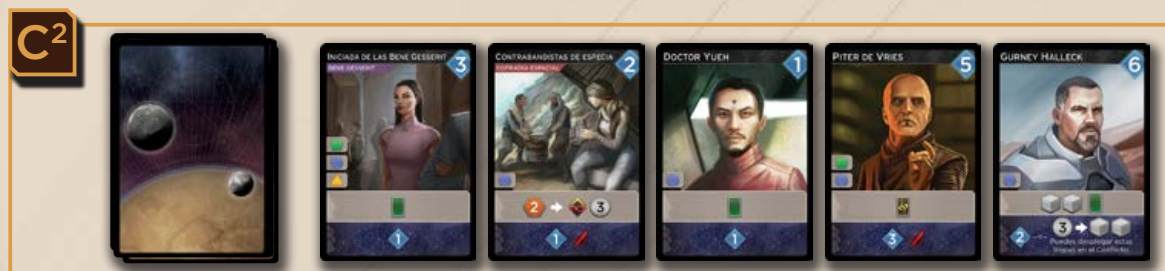
C¹ Baraja el mazo de Intrigas y déjalo bocabajo.

C² Baraja el mazo del Imperio y déjalo bocabajo. Roba de él cinco cartas y déjalas bocarriba formando una Fila del Imperio.

C³ Junto a la Fila del Imperio, dispón las cartas de la Reserva formando tres pilas: una para las cartas de «Intermediario en Arrakis», otra para las de «La especia debe fluir» y una para las de «Espacio de pliegue».

D Cada jugador toma un Líder y lo deja frente a él (puede escoger el Líder que prefiera o elegirlo al azar).


Los Líderes muestran entre uno y tres iconos después de sus nombres. Cuantos más iconos tiene un Líder, mayor es su complejidad estratégica. **En tu primera partida, es recomendable** que cada jugador elija un Líder con un solo icono, como «Paul Atreides», «Glossu "la Bestia" Rabban», «Conde Memnon Thorvald» o «Conde Ilban Richese».



¿Quieres mejorar tu experiencia con *DUNE: IMPERIUM*? Prueba la aplicación para este juego de Dire Wolf Game Room en tu PC, *smartphone* o *tablet*.


E Cada jugador toma un mazo inicial de 10 cartas, lo baraja y lo deja boca abajo en su suministro, a la izquierda de su Líder.




F¹ Cada jugador toma 1 ficha de Agua y la coloca en su suministro. 


F² Crea un banco junto al tablero de juego que contenga todas las fichas restantes de Agua, de Especia y de Solaris. Estos recursos son ilimitados, por lo que, si cualquiera de estas fichas se agota, habrá que encontrar algún sustituto adecuado.

G Cada jugador elige un color y toma todos los componentes del color elegido.


G¹ Coloca dos de tus Agentes sobre tu Líder. Deja tu tercer Agente (tu Maestro de armas) junto al tablero de juego. 

G² Coloca uno de tus dos discos en el medidor de Puntuación. En partidas de 4 jugadores, colócalo en la casilla 1. En todas las demás, colócalo en la casilla 0. 

G³ Coloca tu indicador de Combate (con la cara que aparece a la derecha bocarriba) en la casilla 0 del medidor de Combate. 

G⁴ Coloca cuatro cubos (uno en cada casilla) en las casillas de la parte inferior de los medidores de Influencia de las cuatro Facciones. 

G⁵ Los doce cubos restantes representan tus tropas. Coloca tres cubos en una de las cuatro guarniciones del tablero de juego (cada jugador los sitúa en la que tenga más cerca).

G⁶ Coloca los demás componentes de tu color en tu suministro, a la vista de todos los jugadores. 

F¹, G⁶



E




D, G¹



Cada jugador posee su propio suministro, cuyos componentes son parecidos a los de los demás jugadores.

H Se elige al azar un jugador que será el jugador inicial y se le entrega el indicador de Jugador inicial.

Las partidas en solitario y de dos jugadores requieren cierta preparación adicional. Para más detalles, consulta la hoja aparte con las reglas para las cartas de la Casa Hagal. 

RESUMEN DEL JUEGO Y CONCEPTOS IMPORTANTES

OBJETIVO

Eres el líder de una de las Grandes Casas del Landsraad. Derrota en Combate a tus rivales, ejerce tu Influencia política y establece alianzas con las cuatro grandes Facciones. Tus éxitos se contabilizarán en forma de **Puntos de Victoria**.



Siempre que ganes o pierdas un Punto de Victoria, desplaza tu indicador de Puntuación una casilla hacia arriba o hacia abajo en el medidor de Puntuación. Al final de cada ronda, si algún jugador ha alcanzado 10 o más Puntos de Victoria (o si el mazo de Conflictos está vacío), la partida finaliza y quien tenga mayor cantidad de Puntos de Victoria será el vencedor.

LÍDERES

Cada Líder posee dos habilidades diferentes y únicas.

La primera, la de la izquierda, se usa durante la partida tal como se explica en la carta del Líder.

La segunda, la de la derecha, está señalada con el icono de Anillo con sello heráldico y se activa cuando juegas tu «Anillo con sello heráldico» en uno de tus turnos de Agente.



CONSTRUCCIÓN DE MAZOS

Empiezas la partida con un mazo de 10 cartas compuesto por las mismas cartas que los mazos de los demás jugadores. Añadir cartas a tu mazo y modificar su composición es un elemento fundamental de los juegos de construcción de mazos. En cada ronda, podrás adquirir nuevas cartas para añadirlas a tu mazo. Dado que las cartas tienen muchos efectos diferentes, el mazo y la estrategia de cada uno de los jugadores irán divergiendo en el transcurso de la partida.

Siempre que adquieras una nueva carta del Imperio o de la Reserva, la colocarás primero en tu **pila de descartes**. Cada vez que no puedas robar una carta porque tu mazo esté vacío, volverás a barajar tu pila de descartes para crear un nuevo mazo y luego seguirás robando según sea necesario.

También es posible **desechar** cartas, quitándolas de tu mazo para lo que quede de partida. Si eliminas estratégicamente las cartas más débiles de tu mazo, aumentarás las probabilidades de robar cartas más potentes con mayor frecuencia.

¡Las reglas normales de la partida pueden quedar invalidadas por todo tipo de cartas!

AGENTES



Empiezas la partida con dos Agentes (y puedes obtener un tercero durante la partida). Envías a tus Agentes a las casillas del tablero de juego, a veces para conseguir recursos, y otras pagando recursos para llevar adelante tu estrategia. Esto se explica a fondo en el apartado «Fase 2: Turnos de jugador», mientras que las casillas del tablero se explican en detalle en la Guía de casillas del tablero.

En *DUNE: IMPERIUM* existe una estrecha relación entre los Agentes y las cartas: no puedes enviar a un Agente a una casilla del tablero sin jugar primero una carta que te permita hacerlo.

El Agente Mentat

El Mentat es un Agente independiente especial que puedes añadir temporalmente a tu plantilla de Agentes para una ronda. Para conocer más al respecto, consulta el apartado dedicado a la casilla de Mentat en la Guía de casillas del tablero.



FACCIONES

En *DUNE: IMPERIUM*, las cuatro Facciones representan poderosas fuerzas de Dune y del resto del Imperio. Durante la partida, incrementar tu **Influencia** y establecer una Alianza con una o más de estas facciones es una de las principales rutas hacia la victoria. En el apartado «A través del Imperio» de la página 2 se ofrece una breve descripción de cada Facción.

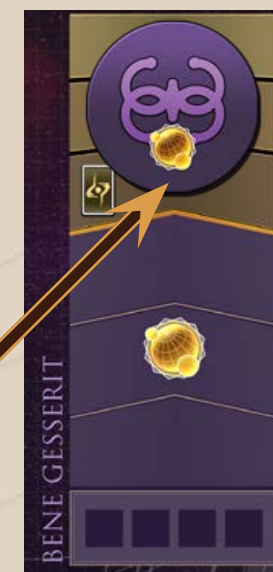


Tus cubos de Facción empiezan la partida en la parte inferior del medidor de Influencia de cada Facción. Durante el transcurso de la partida, tu Influencia sobre una Facción irá aumentando o reduciéndose, según las cartas que juegues y las acciones que lleves a cabo. Cuando envías a un Agente a una casilla del tablero de una Facción, obtienes 1 punto de Influencia con esa Facción, haciendo que tu cubo avance una casilla en su medidor de Influencia. Existen otros efectos del juego que también pueden hacer que tu cubo se desplace hacia arriba (y algunas veces hacia abajo) en el medidor de Influencia.

Cuando alcanzas los 2 puntos de Influencia con una Facción, obtienes 1 Punto de Victoria. Si caes por debajo de los 2 puntos de Influencia, pierdes ese Punto de Victoria.

Cuando alcanzas los 4 puntos de Influencia con una Facción, obtienes la bonificación indicada en esa casilla del medidor. Si caes por debajo de los 4 puntos de Influencia, no pierdes esa bonificación. Es posible, aunque poco probable, obtener la misma bonificación más de una vez si tu cubo retrocede y luego avanza en el medidor.

El **primer** jugador en llegar a tener 4 puntos de Influencia con una Facción obtiene también una **Alianza** con esa Facción. Dicho jugador toma la ficha de Alianza del medidor, la deja en su suministro y recibe el Punto de Victoria indicado en la ficha de Alianza. Si en algún momento ese jugador es sobrepasado por un adversario que logra situarse en una casilla **más elevada** del medidor, deberá entregar la ficha de Alianza a ese adversario y también perderá ese Punto de Victoria, que pasará a estar en posesión del adversario.



CARTAS DE INTRIGA



Las cartas de Intriga representan subterfugios, acuerdos secretos y giros inesperados; pueden proporcionar recursos como el agua o la especia, incrementar tu Influencia con una facción, o incluso proporcionar Puntos de Victoria. Cada carta de Intriga indica cuándo puede jugarse, cuáles son sus efectos y si tiene algún coste o condiciones para poder jugarse.

Las cartas de Intriga proceden principalmente de tres casillas del tablero: Carthag, Conspirar y Secretos (pero puedes tener la oportunidad de recibirlas siempre que veas en las cartas el icono de carta de Intriga). Debes mantener las cartas de Intriga bocabajo y separadas de tu mazo, aunque las puedes mirar en cualquier momento. Revélaslas a tus adversarios solamente cuando las juegues. Una vez se haya jugado y resuelto una carta de Intriga, déjala bocarriba junto al mazo de Intrigas, formando una pila de descartes.



Existen **tres tipos** de cartas de Intriga: las de Trama, las de Combate y las de Desenlace.

- Puedes jugar una carta de Intriga de Trama en cualquier momento de tus turnos de Agente o de Revelación.
- Puedes jugar una carta de Intriga de Combate solamente durante el Combate.
- Puedes jugar una carta de Intriga de Desenlace solamente al final de la partida.



ESTRUCTURA DE LA RONDA

DUNE: IMPERIUM se juega en varias rondas. Cada ronda consta de cinco fases. Por orden:



1. Inicio de la ronda



2. Turnos de jugador

Turno de Agente
Turno de Revelación



3. Combate



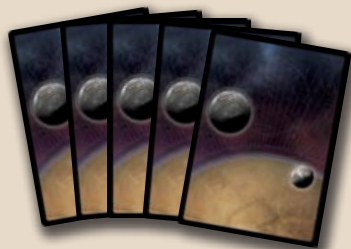
4. Hacedores



5. Retorno

FASE 1: INICIO DE LA RONDA

Cada ronda comienza con la revelación de una nueva carta de Conflicto de la parte superior del mazo de Conflictos. Colócala bocarriba en la casilla situada junto al mazo de Conflictos, encima de todas las cartas de Conflicto de las rondas anteriores.



A continuación, cada jugador roba cinco cartas de **su propio** mazo, formando su mano para esta ronda.



FASE 2: TURNOS DE JUGADOR

Empezando por el jugador que posee el indicador de Jugador inicial, siguiendo el orden de las agujas del reloj y de uno en uno, cada jugador realiza un turno.

Cuando sea tu turno, jugarás un **turno de Agente** o un **turno de Revelación**. Estos turnos se explican a lo largo de las tres páginas siguientes. Normalmente, jugarás turnos de Agente hasta que te quedes sin Agentes que colocar y entonces jugarás un turno de Revelación. Ten en cuenta que los turnos de Agente son opcionales. Si así lo prefieres, puedes realizar un turno de Revelación mientras todavía te quedan Agentes que colocar en vez de jugar un turno de Agente.

Una vez que hayas jugado un turno de Revelación, no volverás a jugar un turno hasta la siguiente fase, mientras los demás jugadores terminan de realizar sus turnos. Cuando todos los jugadores hayan llevado a cabo un turno de Revelación, esta fase se dará por concluida.

Durante esta fase puedes jugar cualquier carta de **Intriga de Trama** que tengas y hacerlo en cualquier momento de uno de tus turnos de Agente o de Revelación.

ANÁLISIS DE LAS CARTAS

Los efectos de cada carta de tu mazo se dividen en dos partes: un recuadro de Agente y un recuadro de Revelación. En un turno determinado, solo puedes utilizar los efectos pertenecientes a uno de estos recuadros: el de Agente durante un turno de Agente o el de Revelación durante un turno de Revelación.

A

Nombre

B

Facción

No todas las cartas pertenecen a una Facción.

C

Iconos de Agente

D

Recuadro de Agente

E

Recuadro de Revelación

F

Coste en Persuasión

G

Efecto de adquisición

No todas las cartas tienen Efecto de adquisición. Encontrarás más información sobre adquirir cartas en la contraportada de este reglamento.



TURNO DE JUGADOR - TURNO DE AGENTE



En un turno de Agente, juegas una carta de tu mano y la dejas bocarriba frente a ti, utilizándola para enviar a un Agente que esté sobre tu Líder a una casilla vacía del tablero de juego. Dicha casilla debe tener en su esquina superior izquierda un icono que coincida con uno de los iconos de Agente que figuran en la carta jugada.



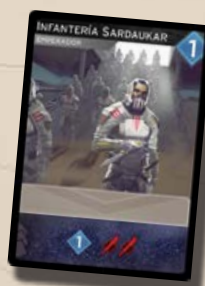
Debes elegir **un solo** icono de Agente que figure en tu carta; una carta no puede enviar a más de un Agente.

No puedes enviar a un Agente a una casilla del tablero que ya está ocupada por otro.

Debes pagar todos los costes y cumplir todos los requisitos que se mencionen en la casilla que has elegido.

Además, es posible que el recuadro de Agente de la carta que has jugado proporcione algún efecto cuando juegas esa carta durante un turno de Agente. A efectos prácticos, durante los turnos de Agente puedes ignorar el recuadro de Revelación de la carta.

Si en una carta no figura ningún icono de Agente, no puedes jugarla durante un turno de Agente. Solo puedes revelarla durante un turno de Revelación.



Costes de las casillas del tablero

Para enviar a un Agente a ciertas casillas del tablero, debes pagar un coste. Si no puedes pagar ese coste **inmediatamente** (antes de resolver cualquier efecto de la casilla o de la carta que has jugado), no podrás enviar a tu Agente a esa casilla.

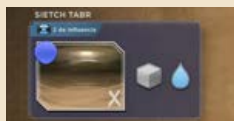
Aquí se muestran las dos casillas del Emperador del tablero de juego. La casilla superior, «Conspirar», requiere que pagues 4 de especia para enviar a un Agente a ella.

La casilla inferior, «Riqueza», no tiene ningún coste adicional.



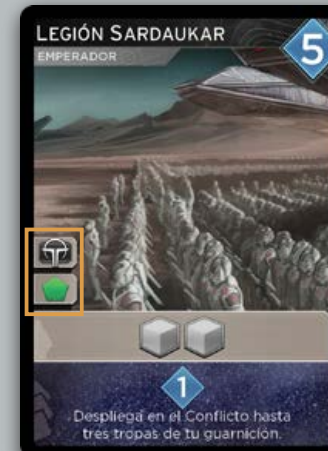
Influencia en el Sietch Tabr

La casilla de tablero del Sietch Tabr tiene un requisito especial. Para enviar a un Agente a esta casilla, debes tener 2 o más puntos de Influencia con los Fremen.



Los distintos iconos de Agente son siete:

- Emperador
- Cofradía Espacial
- Bene Gesserit
- Fremen
- Landsraad
- Ciudad
- Comercio de especia



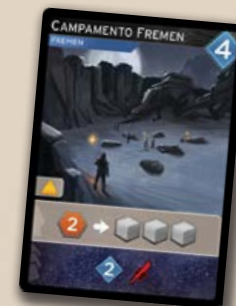
Esta carta «Legión Sardaukar» tiene 2 iconos de Agente. El icono del Emperador te permite enviar un Agente a una de las dos casillas del Emperador del tablero de juego, mientras que el icono del Landsraad te permite, en vez de eso, enviarlo a una de las cinco casillas del tablero pertenecientes al Landsraad.

Cuando juegas una carta y envías a un Agente a una casilla del tablero, recibes los efectos de esa casilla, **además de** los efectos descritos en el recuadro de Agente de la carta jugada. Si la casilla del tablero pertenece a alguna de las Facciones, también puedes desplazar tu cubo una casilla hacia arriba en su medidor de Influencia. Puedes llevar a cabo todos estos efectos en el orden que prefieras.

Los efectos de algunas cartas aparecen escritos, pero muchos se representan mediante iconos. Consulta la Guía de casillas del tablero para encontrar una explicación de todas las casillas del tablero, y la última página del reglamento para ver una guía de todos los iconos del juego, así como algunos términos adicionales.

Las flechas que aparecen en ciertas cartas y casillas del tablero (→) indican que hay un coste (a la izquierda de la flecha o encima de ella) que debes pagar para obtener el efecto (a la derecha de la flecha o debajo de ella). Nunca estás obligado a pagar ese coste, pero, si no lo haces, no podrás recibir el efecto.


Cuando juegues «Campamento Fremen», puedes decidir no pagar 2 de especia para reclutar 3 tropas.



TURNOS DE JUGADOR - TURNO DE AGENTE (CONTINUACIÓN)

Despliegue de tropas en el Conflicto

Al comienzo de cada ronda, se revela la carta de Conflicto que corresponda, la cual ofrece recompensas que los jugadores se disputarán en Combate.

 Cada vez que aparece el icono de cubo en una carta o en una casilla del tablero, reclutas una tropa. Toma una tropa de tu **suministro** y ponla en tu **guarnición** sobre tablero de juego. Si te quedas sin tropas en tu suministro, no podrás reclutar más tropas hasta que alguna de ellas haya sido devuelta al suministro.

Sin embargo, no podrás ganar recompensas si tus tropas permanecen ociosas en tu guarnición. Podrás desplegarlas en un Conflicto cuando envíes a un Agente a una casilla de Combate. Las casillas de Combate son aquellas casillas del tablero en las que aparece una ilustración del desierto y unas espadas cruzadas. Aunque muchas de estas casillas aparecen en el propio planeta Dune, tres de ellas aparecen con alguna de las Facciones: una con la Cofradía Espacial (Crucero) y dos con los Fremen (Guerreros avezados y Destiltrajes).



Cuando envías a un Agente a una casilla de Combate, puedes desplegar tropas 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 tropas que has reclutado durante tu turno actual, tanto de la casilla del tablero como de la carta que has jugado, además de **hasta dos** tropas más de tu guarnición. Toda tropa que reclutes y decidas no desplegar en el Conflicto se colocará en tu guarnición de la manera habitual.



Bonificaciones de control

Algunas cartas de Conflicto (que se explican en el apartado «Fase 3: Combate») recompensan a un jugador con el control de una de estas tres casillas de Dune: Arrakeen, Carthag o la Depresión Imperial (según el título de la carta). Si vences en uno de estos Conflictos, toma un **indicador de Control** de tu suministro y ponlo sobre la bandera que aparece debajo de la casilla de tablero pertinente.

Mientras tu indicador de Control está en una de estas casillas, recibes la bonificación indicada cada vez que cualquier jugador (incluido tú) envía a un Agente a ella. La bonificación consiste en 1 solari, si se trata de Arrakeen o de Carthag, y 1 de especia, si se trata de la Depresión Imperial.

Cuando se revela una carta de Conflicto correspondiente a una casilla que ya controlas, recibes una bonificación defensiva: puedes desplegar en el Conflicto una tropa de tu suministro.



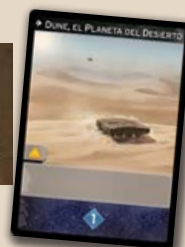
Recolección de especia

En Arrakis hay tres casillas con un icono de Hacedor, en las que puedes recolectar especia: la Gran Extensión, la Depresión Hagga y la Depresión Imperial. Cuando envías a un Agente a una de estas casillas, recibes el valor básico de especia indicado en ella, además de toda la especia adicional que se haya acumulado allí (ver «Fase 4: Hacedores» para conocer más detalles).

Cuando envíes un Agente a la Depresión Hagga, recibes 2 de especia del banco y coges toda la especia adicional que se haya acumulado allí.



Juan juega «Dune, el Planeta Desierto» para enviar a un Agente a la Depresión Imperial y recolecta la especia de esa casilla. Su carta no le proporciona ningún efecto adicional de turno de Agente.



La Depresión Imperial es una casilla de Combate. Juan no ha reclutado ninguna tropa con la carta que ha jugado ni tampoco mediante la casilla del tablero a la que ha enviado a su Agente, pero tiene tres tropas en su guarnición. Decide dejarse la piel en la batalla, por lo que despliega en el Conflicto dos tropas de su guarnición, que es la máxima cantidad permitida.

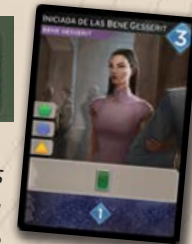
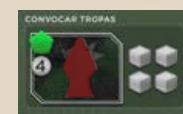


Alba juega a «Duncan Idaho» para enviar a un Agente a Carthag. El indicador de Control de Juan está allí desde una de las rondas anteriores, por lo que Juan coge 1 solari del banco.

Gracias a la casilla del tablero, Alba recluta una tropa y roba una carta de Intriga. Con Duncan Idaho, decide pagar 1 de agua para reclutar otra tropa y robar una carta de su mazo.

Alba podría colocar en su guarnición las dos tropas que acaba de reclutar, pero Carthag también es una casilla de Combate y, como presiente la posibilidad de vencer a Juan, las despliega en el Conflicto junto con otra tropa más que ya tenía en su guarnición (si tuviera una segunda tropa en ella, también podría desplegarla).

Eduardo decide dedicar su turno a reforzar sus efectivos para combatir en una futura ronda. Juega una «Iniciada de las Bene Gesserit» para enviar a un Agente a Convocar tropas. Debe pagar el coste adicional de 4 solaris. Con la «Iniciada de las Bene Gesserit», roba una carta de su mazo y, gracias a la casilla de Convocar tropas, recluta cuatro tropas. Al no ser una casilla de Combate, no puede desplegar en el Conflicto ninguna de sus tropas, así que, en vez de eso, las sitúa en su guarnición.



TURNO DE JUGADOR - TURNO DE REVELACIÓN

Cuando un jugador se queda sin Agentes para sus turnos de Agente (o cuando **elige** no usar a ninguno de los Agentes que le quedan) realiza un turno de Revelación, que consta de los siguientes pasos en el orden presentado: Revelar cartas, Resolver efectos de Revelación, Calcular Potencia de Combate y Despejar la mesa.

REVELAR CARTAS

Revela todas las cartas que quedan en tu mano, dejándolas bocarriba frente a ti. Mantenlas separadas de las otras cartas que has jugado previamente en turnos de Agente.

RESOLVER EFECTOS DE REVELACIÓN

Ahora obtienes los efectos de los recuadros de Revelación de **todas** las cartas que acabas de revelar, pero no los de las cartas que has jugado anteriormente en esta ronda durante turnos de Agente.


Puedes resolver los efectos de Revelación en el orden que quieras. Además, puedes usar los puntos de Persuasión que hayas obtenido para adquirir nuevas cartas para tu mazo antes, durante o después de tus efectos de Revelación.



CALCULAR POTENCIA DE COMBATE

Calcula el valor total de tu Potencia de Combate para esta ronda.

Cada tropa que tengas **en el Conflicto** otorga 2 puntos de Fuerza de Combate. Las tropas que están en tu guarnición o en el suministro no contribuyen en nada.

 Cada espada que has revelado en tu turno de Revelación otorga 1 punto de Fuerza de Combate.

Debes tener al menos una tropa en el Conflicto para poder tener Fuerza de Combate. Si tu última tropa llega a ser eliminada, tu Fuerza de Combate pasa a ser 0 y no podrá incrementarse de ninguna manera, ni siquiera mediante las espadas que haya en cartas que has revelado).

Cuando hayas calculado tu Fuerza de Combate, dísela a tus adversarios y desplaza tu indicador de Combate a la casilla correspondiente del medidor de Combate. Si tu Fuerza de Combate es superior a 20, dale la vuelta al indicador de Combate para que muestre la cara del «+20» y vuelve a empezar desde el principio del medidor.



DESPEJAR LA MESA

Toma todas las cartas que tienes frente a ti (procedentes de tus turnos de Agente y de Revelación) y déjalas en tu pila de descartes.

Adquisición de cartas

1 Los puntos de Persuasión que obtengas durante una ronda los podrás utilizar durante tu turno de Revelación para adquirir nuevas cartas para tu mazo. Puedes adquirir cualquiera de las cinco cartas de la Fila del Imperio o las cartas «Intermediario en Arrakis» o «La especia debe fluir», de la Reserva (la carta «Espacio de pliegue» se adquiere en la casilla del tablero con ese mismo nombre, tal como se explica en la Guía de casillas del tablero).

El coste de adquisición de una carta se indica en la esquina superior derecha. Puedes adquirir tantas cartas como quieras, siempre que tengas puntos de Persuasión suficientes para pagar su coste. Puedes combinar puntos de Persuasión procedentes de distintas fuentes (cartas y casillas del tablero) para adquirir una carta, así como repartir puntos de Persuasión procedentes de una misma fuente para pagar distintas cartas. Los puntos de Persuasión no se representan con fichas porque no se pueden reservar para más adelante; todos los puntos de Persuasión que no gastes durante tu turno se pierden.

Cuando adquieras una carta, ponla en tu pila de descartes, bocarriba y a la derecha de tu Líder. No podrás utilizar la carta adquirida de inmediato, sino que tendrás que barajarla junto con el resto de cartas de tu pila de descartes cuando te quedes sin cartas que poder robar.

En la Fila del Imperio siempre debe haber cinco cartas; cuando falte alguna, ocupa los espacios vacíos con cartas robadas de la parte superior del mazo del Imperio. Esto supone que, después de adquirir una carta, podrás a continuación adquirir la nueva carta que ha ocupado su lugar en la Fila del Imperio (si tienes suficientes puntos de Persuasión).

Juan yo no dispone de más Agentes cuando le llega su turno, por lo que realiza un turno de Revelación. Juan revela las tres cartas que le quedaban en su mano: «Espía imperial», «Tóptero de contrabandistas» y «Stilgar».

El «Tóptero de contrabandistas» posee un efecto que Juan puede resolver. Para ello, toma 1 de especia del banco. Además, sus cartas también le proporcionan puntos de Persuasión y espadas.

Las cartas de Juan le proporcionan en total 4 puntos de Persuasión. Emplea 3 de estos puntos para adquirir «Viaje espacial» de la Fila del Imperio y la coloca en su pila de descartes. Se roba una nueva carta del mazo del Imperio para llenar el espacio que ha quedado vacío en la Fila del Imperio. A Juan todavía le queda 1 punto de Persuasión, pero ninguna de las cartas disponibles cuesta menos de 2 puntos.

Juan tiene 2 tropas en el Conflicto, que le proporcionan una Fuerza de Combate de 4. Las cartas que ha revelado en este turno le proporcionan 4 puntos más: 1 espada del «Espía imperial» y 3 espadas de «Stilgar». Sitúa su indicador de Combate en la casilla 8 del medidor de Combate.

Por último, Juan coge las cartas que tiene frente a él y las deja en su pila de descartes.

La fase prosigue. Alba y Eduardo realizarán sus respectivos turnos de Revelación en algún momento posterior de la ronda, y Juan no hará nada más hasta la fase de Combate.



X FASE 3: COMBATE

El combate se resuelve durante esta fase, pero antes, los jugadores tienen la oportunidad de jugar cartas de Intriga de Combate.

CARTAS DE INTRIGA DE COMBATE

Empieza el jugador que posee el indicador de Jugador inicial y se sigue en el sentido de las agujas del reloj. Los jugadores que tengan al menos una tropa en el Conflicto pueden jugar tantas cartas de Intriga de Combate como quieran o dejar pasar su turno.

No estás obligado a dejar pasar tu turno solo porque ya lo hayas hecho anteriormente en esta misma fase de Combate. Cuando todos los jugadores que participen en el Combate dejan pasar su turno **de forma consecutiva**, entonces se pasa a resolver el Combate.

Si una carta cambia el número de tropas que un jugador tiene en el Conflicto o modifica de algún modo su Potencia de Combate, se deberá cambiar en consecuencia la posición que su indicador de Combate ocupa en el medidor de Combate. Recuerda que, si no tienes ninguna tropa en el Conflicto, tu Potencia de Combate es 0.

Algunas cartas de Intriga de Combate tienen efecto «cuando venzas en un Conflicto». Estas cartas **no** se juegan antes de resolver el Combate. Debes esperar hasta que hayas vencido y jugarlas entonces (antes de pasar a la siguiente fase de la ronda).

Al empezar la fase de Combate, la Potencia de Combate de Juan es 8 y la de Alba es 6. Juan posee el indicador de Jugador inicial, pero al ver la ventaja que tiene en el Conflicto, decide dejar pasar su oportunidad de jugar cartas de Intriga de Combate.

Alba va a continuación y juega una carta de Intriga, «Emboscada», que le otorga 4 puntos más de Fuerza de Combate, por lo que desplaza su indicador de Combate a la casilla 10.

Eduardo es el siguiente en el orden de los jugadores. No tiene ninguna tropa en el Conflicto, por lo que su Potencia de Combate es 0 y no puede participar en esta fase.



Ahora vuelve a tocarle a Juan. Aunque eligió dejar pasar su turno en un momento anterior de esta fase, ahora podría decidir jugar una carta de Intriga. Pero al comprobar sus cartas de Intriga y ver que ninguna de ellas es una carta de Intriga de Combate, decide volver a dejar pasar su turno.

Alba, segura de su victoria, también decide dejar pasar su turno.

Con sus 10 puntos de Potencia de Combate, Alba es la vencedora del Conflicto. La primera recompensa de la carta de Conflicto «Sitio de Arrakeen» le proporciona 1 Punto de Victoria y el control de Arrakeen. Alba adelanta su indicador de Puntuación una casilla en el medidor de Puntuación y pone uno de sus indicadores de Control sobre la bandera que hay debajo de la casilla del tablero de Arrakeen.

Juan obtiene la recompensa por la segunda posición, por lo que toma 4 solaris del banco.

Eduardo no recibe nada por este Conflicto. Su Potencia de Combate era 0 y, de todas formas, la tercera recompensa no está disponible en las partidas de 3 jugadores.

RESOLUCIÓN DEL COMBATE

Las recompensas que figuran en la carta de Conflicto se entregan a los jugadores según su Potencia de Combate, que estará indicada en el medidor de Combate.

El jugador que tenga la Potencia de Combate más elevada será el vencedor del Conflicto y recibirá la primera recompensa (la de la parte superior) de la carta de Conflicto.

El jugador que tenga la segunda Potencia de Combate más elevada recibirá la segunda recompensa. En las **partidas de 4 jugadores (y solo en estas)**, el jugador que tenga la tercera Potencia de Combate más elevada recibirá la tercera recompensa.

Si la Potencia de Combate de un jugador es 0, no recibirá ninguna recompensa.

En la última página de este reglamento se ofrece una guía de los iconos que se utilizan en las cartas de Conflicto.

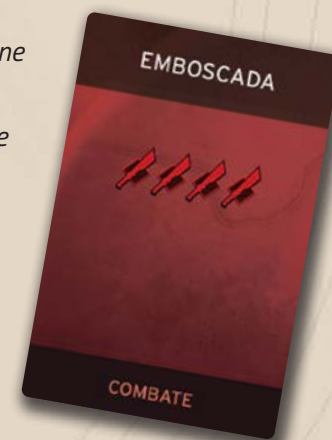
Una vez repartidas todas las recompensas, cada jugador retira sus tropas del Conflicto y las devuelve a su Suministro (**no a su guarnición**). Todos los indicadores de Combate se sitúan en la casilla 0 del medidor de Combate.

Empates

Cuando se dé un empate entre jugadores por la primera posición, no habrá ningún vencedor en el Conflicto. Cada jugador empatado recibirá la segunda recompensa. En las partidas de 4 jugadores, si se da un empate entre dos jugadores por la primera posición, los otros dos jugadores seguirán compitiendo por la tercera recompensa.

Cuando los jugadores empaten por la segunda posición, cada uno de los jugadores empatados recibirá la tercera recompensa.

Los jugadores que empaten por la tercera posición no recibirán nada.



FASE 4: HACEDORES

En esta fase, la especia puede acumularse en ciertas casillas del tablero. Comprueba cada una de las tres casillas del tablero que tienen un icono de Hacedor: la Gran Extensión, la Depresión Hagga y la Depresión Imperial. Si en la casilla no hay ningún Agente, toma 1 ficha de Especia del banco y ponla en esa casilla (en el lugar reservado para la especia adicional). Esta especia se añade a toda especia adicional que pueda haber ya allí de rondas anteriores.

Hay un Agente en la Depresión Imperial (Juan lo puso allí en un momento anterior de la ronda), pero, como no hay ningún Agente en la Gran Extensión ni en la Depresión Hagga, cada una de esas casillas recibe 1 ficha de Especia adicional. En la Gran Extensión ya había 1 ficha de Especia adicional de una ronda anterior, por lo que ahora tiene 2 fichas de Especia adicionales.



FASE 5: RETORNO

Si algún jugador tiene 10 o más Puntos de Victoria en el medidor de Puntuación o si el mazo de Conflictos está vacío, se produce el Desenlace.

Si no hay ningún ganador, prepara la siguiente ronda:

- Devuelve el Mentat a su casilla en el Landsraad (si no está ya allí).
- Los jugadores hacen retornar a sus Agentes, devolviéndolos a sus Líderes.
- Entrega el indicador de Jugador inicial al siguiente jugador en el orden de las agujas del reloj y luego empieza una nueva ronda desde la fase 1.

Nadie ha alcanzado 10 Puntos de Victoria, por lo que el Mentat y los Agentes de los jugadores se devuelven a los lugares correspondientes y el indicador de Jugador inicial se entrega, siguiendo el orden de las agujas del reloj, a Alba. Da comienzo una nueva ronda, con la fase 1.

DESENLACE

Primero, debes jugar y resolver todas las cartas de Intriga de Desenlace que tengas. Luego, quien tenga la mayor cantidad de Puntos de Victoria será declarado ganador de la partida.

Si se produce un empate, los criterios de desempate son, por este orden: cantidad de especia, de solaris, de agua y de tropas en la guarnición.

ACLARACIONES

Barón Vladimir Harkonnen — Para usar la habilidad Jugada maestra, elige dos de las cuatro fichas de Barón Harkonnen y ponlas sobre tu Líder con el lado de Facción hacia abajo y devuelve las otras dos fichas a la caja sin dejar que ningún adversario las vea. Luego, revela las fichas que has elegido tal como se explica para obtener tu recompensa.

Exigir respeto — Si vences en un Conflicto que te recompensa con especia, puedes coger primero esa especia y luego utilizarla para jugar esta carta de Intriga (también puedes jugar «Al vencedor...» para recibir la especia y luego jugar «Exigir respeto»).

Kwisatz Haderach — Puedes jugar esta carta para realizar un turno de Agente incluso aunque no te quede ningún Agente en tu suministro, ya que esta carta te permite enviar a un Agente que ya está en una casilla del tablero. Puedes enviar a un Agente de vuelta a la casilla en la que estaba hasta ahora.

Si una casilla del tablero puede usarse una sola vez por partida (como el Alto Consejo o el Maestro de armas), no puedes usar «Kwisatz Haderach» para enviar a un Agente a esa casilla más de una vez. Tampoco puedes ignorar «La Voz» y enviar a un Agente a una casilla del tablero a la que no se pueden enviar Agentes.

Si haces que un Agente abandone una casilla mediante un icono de Hacedor y esa casilla se mantiene vacía hasta la fase 4, no se acumulará especia adicional en ella.

La Voz — Utiliza uno de tus indicadores de Control disponibles para señalar la casilla del tablero que has elegido y retíralo en tu próximo turno («La Voz» solo impide que tus adversarios puedan enviar Agentes a esa casilla del tablero durante un turno).

Esta carta impide a «Kwisatz Haderach» enviar a un Agente a la casilla del tablero que has elegido.

Paul Atreides / Detector de venenos — No puedes mirar la primera carta de tu mazo si está vacío. No puedes volver a barajar tu pila de descartes y crear un nuevo mazo hasta que necesites robar una carta.

Prestación de servicios — Esta carta de Intriga solo permite tomar el Mentat cuando esté en su posición inicial en el Landsraad.

Prueba de humanidad — Los adversarios realizan sus elecciones empezando por el de tu izquierda y prosiguiendo en el sentido de las agujas del reloj. Cada adversario debe elegir algo que sea capaz de hacer; no puede descartarse de una carta si su mano está vacía, ni perder una tropa desplegada si no tiene ninguna. El adversario que elija descartarse de una carta decidirá de cuál; no la escoge al azar.

Suspensión bindu — Solo podrás jugar esta carta de Intriga al comienzo de tu turno, antes de hacer cualquier otra cosa. Cuando lo hagas, roba una carta y luego, puedes decidir si terminar tu turno.

CONSEJOS DE ESTRATEGIA



En Dune, el agua es tan rara como valiosa y resulta vital para recolectar la preciada especia. Recurre a los Fremen si necesitas ayuda.



La especia es una sustancia versátil con múltiples usos. Evidentemente, todo excedente siempre acaba encontrando algún comprador. Tanto la Compañía CHOAM como el Emperador estarían encantados de intercambiarla por solaris. La Cofradía Espacial solo está interesada en cantidades muy grandes de especia, pero si logras satisfacer sus demandas, descubrirás que sus cruceros espaciales facilitan en gran medida el traslado de tropas de gran tamaño a Dune.



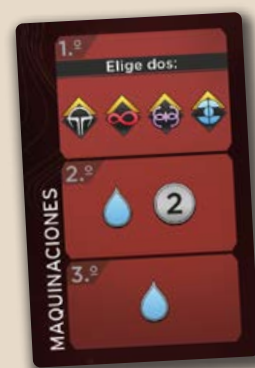
Los solaris son la moneda del Imperio y el combustible para que funcione el engranaje del Consejo del Landsraad. Ya estés buscando hacerte con los servicios de un Maestro de armas u obtener un asiento en el Alto Consejo, o simplemente necesites

la ayuda inmediata de unas cuantas tropas adicionales o de un Mentat, nunca te presentes con las manos vacías.

Cuando adquieras cartas para tu mazo, recuerda que parte de aquello por lo que estás pagando es el acceso a las distintas Facciones. Procura no quedarte sin las herramientas adecuadas para poder enviar Agentes a casillas cruciales del tablero.



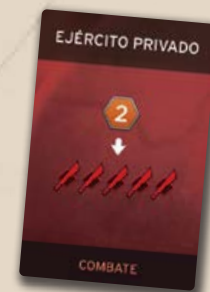
Cada una de las Facciones posee una casilla en el tablero con coste y otra sin coste. Las que carecen de coste te ayudarán a obtener Influencia con una Facción incluso cuando aún estés reuniendo los recursos que necesitas para acceder a las otras casillas.



Para vencer en los Conflictos, la posición lo es todo. Cuanto más tiempo puedas retrasar el momento de desplegar tus tropas, más información tendrás cuando lo hagas y menos oportunidades de reaccionar tendrán tus adversarios.

A veces, en un Conflicto, una victoria pequeña pero obtenida a un menor coste puede resultar preferible a un gran triunfo conseguido a un alto precio.

Las cartas de Intriga suponen que nunca puedas tener demasiada certeza cómo se desarrollará un Conflicto.



Establecer una Alianza con alguna de las Facciones puede suponer una importante baza en tu camino hacia la victoria. ¡Pero vigila a los jugadores que busquen malograr tus esfuerzos y no pierdas ninguna ocasión de pagarles con la misma moneda!

Las misteriosas Bene Gesserit son una buena fuente de cartas de Intriga que te permitirán sorprender a tus adversarios. También poseen la capacidad de desechar cartas de tu mazo, lo que puede mejorar su eficiencia y ayudarte a conseguir tus cartas más potentes con mayor rapidez y frecuencia.



Para conocer las últimas aclaraciones y actualizaciones de reglas, consulta el documento de Preguntas Frecuentes disponible en:

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

DIRE WOLF DIGITAL

Diseño del juego

Paul Dennen

Productor ejecutivo

Scott Martins

Arte y diseño gráfico

Clay Brooks, Brett Nienburg, Nate Storm

Ilustración de las cartas

Clay Brooks, Atilla Guzey, Derek Herring, Kenan Jackson,
Brett Nienburg, Raul Ramos, Nate Storm

Producción

Evan Lorentz

Desarrollo del juego

Justin Cohen, Paul Dennen

Desarrollo adicional del juego

Corey Burkhart, Evan Lorentz, Sam Pardee,
Luis Scott-Vargas, Kevin Spak, Yuri Tolpin

Traducción

Alfred Moragas

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, Byron Merritt y Herbert Properties, LLC.

Nuestros colegas de Legendary Entertainment

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



www.direwolfdigital.com

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

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



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

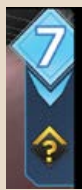
Publicado por Dire Wolf Digital

© 2021 Dire Wolf Digital, LLC. Todos los derechos reservados.

DUNE: IMPERIUM se publica bajo licencia de Gale Force Nine, una compañía de Battlefront Group.

DUNE © 2021 Legendary. Todos los derechos reservados.

GUÍA DE ICONOS Y TÉRMINOS ADICIONALES



Adquirir. Algunas cartas poseen un recuadro especial de adquisición, que aparece bajo su coste. Puedes obtener el efecto de este recuadro una sola vez, en el momento de adquirir la carta (y no más tarde, cuando la juegues de tu mano).



Adquirir una carta de Espacio de pliegue de la Reserva.



Agente. Mediante la casilla Maestro de armas, puedes obtener tu tercer Agente (el que dejaste junto al tablero durante la preparación de la partida) y luego utilizarlo durante el resto de la partida.

Alianza — Solo puedes usar este efecto si posees la ficha de Alianza de la Facción mencionada (en este ejemplo, una Alianza con la Cofradía Espacial).



Anillo con sello heráldico. Cuando juegues tu carta «Anillo con sello heráldico» en un turno de Agente, puedes usar la habilidad de Anillo heráldico (con el icono correspondiente) de tu Líder.



Control — Si vences en un Conflicto con una recompensa de Control (de Arrakeen, de Carthag o de la Depresión Imperial), pon tu indicador de Control sobre la bandera que hay debajo de esa casilla (sustituyendo todo indicador de tus adversarios que hubiera ahí). Cuando se revela una carta de Conflicto correspondiente a una casilla que ya controlas, puedes desplegar en el Conflicto una tropa de tu reserva.



Desecha una carta de tu mano, de tu pila de descartes o que esté en juego. Devuélvela a la caja del juego; no volverá a usarse en lo que quede de partida. Las cartas de la Reserva se devuelven a su pila en la Reserva. Desechar cartas es opcional a menos que sea para pagar un coste o si una carta indica que debe desecharse.

En juego — Las cartas que juegas en turnos de Agente y revelas durante tu turno de Revelación permanecen bocarriba y se consideran en juego hasta que despejas la mesa al final de tu turno de Revelación (a menos que se desechen antes).



Espada. Cada espada suma 1 punto a tu valor total de Fuerza de Combate en un Conflicto.

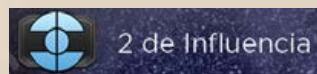


Hacedor. Cada una de las tres casillas del tablero que muestran el icono de Hacedor reciben 1 especia adicional durante la «Fase 4: Hacedores» si no hay ningún Agente presente. Cuando envías a un Agente a una de estas casillas, también recibes toda la especia adicional acumulada en ella.



Hurtar Intriga. Cada adversario que tenga cuatro o más cartas de Intriga debe darte una de ellas (elegida al azar).

Influencia — Solo puedes usar este efecto si tienes al menos la cantidad de Influencia indicada con la Facción mencionada (en este ejemplo, 2 o más puntos de Influencia con los Fremen).



Mentat. Toma el Mentat de su casilla del tablero. Colócalo sobre tu Líder; podrás utilizarlo como uno de tus Agentes para realizar un turno de Agente. Solo podrás tomarlo de su casilla del tablero y no podrás arrebatárselo a otro jugador ni tomarlo de otra casilla. En caso de que lo obtengas como recompensa de un Conflicto, podrás tomarlo de donde esté y conservarlo como Agente para la siguiente ronda.



Pagar un coste. Una flecha indica un coste (a la izquierda de la flecha o encima de ella) y un efecto (a la derecha de la flecha o debajo de ella). Si no pagas el coste, no obtienes el efecto. Nunca estás obligado a pagar el coste de una carta.



Persuasión (en la cantidad indicada). Los puntos de Persuasión los recibes principalmente de los recuadros de Revelación que hay en tus cartas. Utilízalos para adquirir cartas del Imperio o de la Reserva, pagando el coste indicado en la esquina superior derecha de la carta.

Pierde una tropa — Cuando pierdas una tropa, devuélvela a tu suministro (no a tu guarnición).



Punto de Victoria. Cuando obtengas un Punto de Victoria, desplaza tu indicador de Puntuación una casilla hacia arriba en el medidor de Puntuación. Cuando pierdas un Punto de Victoria, desplaza tu indicador de Puntuación una casilla hacia abajo.



Recibe Influencia con la Facción mencionada: el Emperador, la Cofradía Espacial, las Bene Gesserit o los Fremen.



Recibe 1 punto, recibe 2 puntos o pierde 1 punto de Influencia. Elige una de las cuatro Facciones (cuando recibes 2 puntos de Influencia, no puedes elegir dos Facciones diferentes).



Recursos: Agua, Especia, Solaris. Cuando recibes un recurso o lo pagas como coste, lo recibes del banco o lo devuelves a él (si se trata de Especia o Solaris, recibes o pagas la cantidad indicada).

Retirar — Cuando retires una tropa, quítala del Conflicto y devuélvela a tu guarnición.

Retorno — Cuando hagas retornar a uno de tus Agentes, vuelve a ponerlo sobre tu Líder. Ahora podrás usarlo de nuevo en otro turno de Agente de la misma ronda.



Roba una carta de tu mazo. Si tu mazo está vacío, vuelve a barajar la pila de descartes en tu suministro para crear un nuevo mazo y luego sigue robando.



Roba una carta de Intriga del mazo de Intrigas. Mantenla bocabajo hasta que la juegues. Puedes mirarla en cualquier momento.



Tropa. Recluta una tropa; tómala de tu suministro y ponla en tu guarnición del tablero de juego. Si reclutaste la tropa mientras enviabas a un Agente a una casilla de Combate, puedes desplegarla en el Conflicto.

Vínculo Fremen — Puedes usar este efecto si tienes una o más de cartas Fremen de otro tipo en juego. Dos cartas con Vínculo Fremen se pueden activar mutuamente, independientemente de el orden en el que se jueguen (ver «En juego»).

U N I M P E R I U M

GUÍA DE CASILLAS DEL TABLERO

Aquí se explican todas las casillas del tablero, en orden alfabético.

Las casillas de Combate están señaladas (recuerda que, en el tablero de juego, estas casillas muestran ilustraciones del desierto y espadas cruzadas). Cuando envíes a un Agente a una casilla de Combate, puedes desplegar en el Conflicto tantas tropas que hayas reclutado en este turno como quieras (incluidas las tropas reclutadas por la carta que acabas de jugar). Además, puedes desplegar hasta dos tropas más de tu guarnición.



Alto Consejo

Icono de Agente: Landsraad
Coste: 5 solaris

Puedes enviar a un Agente a esta casilla una sola vez por partida. Coloca tu ficha de Consejero en un asiento vacío del Consejo (a la derecha de la casilla). Durante el resto de la partida, en cada uno de tus turnos de Revelación, recibes 2 puntos de Persuasión.



Convocar tropas

Icono de Agente: Landsraad
Coste: 4 solaris
Recluta cuatro tropas.



Arrakeen

Icono de Agente: ciudad
Casilla de Combate
Recluta una tropa y roba una carta. El controlador de Arrakeen recibe 1 solari.



Crianza selectiva

Icono de Agente: Bene Gesserit
Coste: 2 de especia
Recibe 1 punto de Influencia con las Bene Gesserit.
Desecha una carta para robar dos cartas.



Carthag

Icono de Agente: ciudad
Casilla de Combate
Recluta una tropa y roba una carta de Intriga. El controlador de Carthag recibe 1 solari.



Crucero

Icono de Agente: Cofradía Espacial
Casilla de Combate
Coste: 6 de especia.
Recibe 1 punto de Influencia con la Cofradía Espacial. Recluta cinco tropas y recibe 2 de agua.



Conseguir contrato

Icono de Agente: comercio de especia
Recibe 3 solaris.



Depresión Hagga

Icono de Agente: comercio de especia
Casilla de Combate
Coste: 1 de agua
Recibe 2 de especia, además de toda la especia adicional que se haya acumulado aquí sobre el icono de Hacedor.



Conspirar

Icono de Agente: Emperador
Coste: 4 de especia
Recibe 1 punto de Influencia con el Emperador. Recibe 5 solaris, recluta dos tropas y roba una carta de Intriga.



Depresión Imperial

Icono de Agente: comercio de especia
Casilla de Combate
Recibe 1 de especia, además de toda la especia adicional que se haya acumulado aquí sobre el icono de Hacedor.
El controlador de la Depresión Imperial recibe 1 de especia.



Destiltrajes

Icono de Agente: Fremen
Casilla de Combate
Recibe 1 punto de Influencia con los Fremen. Recibe 1 de agua.



Puesto de investigación

Icono de Agente: ciudad
Casilla de Combate
Coste: 2 de agua
Roba tres cartas.



Espacio de pliegue

Icono de Agente: Cofradía Espacial
Recibe 1 punto de Influencia con la Cofradía Espacial. Adquiere una carta de Espacio de pliegue de la Reserva.



Riqueza

Icono de Agente: Emperador
Recibe 1 punto de Influencia con el Emperador. Recibe 2 solaris.



Gran Extensión

Icono de Agente: comercio de especia
Casilla de Combate
Coste: 2 de agua
Recibe 3 de especia, además de toda la especia adicional que se haya acumulado aquí sobre el icono de Hacedor.



Salón de oratoria

Icono de Agente: Landsraad
Recluta una tropa.
Durante tu turno de Revelación, recibe 1 punto de Persuasión si tienes algún Agente aquí.



Guerreros avezados

Icono de Agente: Fremen
Casilla de Combate
Coste: 1 de agua
Recibe 1 punto de Influencia con los Fremen.
Recluta dos tropas.



Secretos

Icono de Agente: Bene Gesserit
Recibe 1 punto de Influencia con las Bene Gesserit. Roba una carta de Intriga. Cada adversario que tenga cuatro o más cartas de Intriga debe darte una de ellas (elegida al azar).



Maestro de armas

Icono de Agente: Landsraad
Coste: 8 solaris
Puedes enviar a un Agente a esta casilla una sola vez por partida. Recibe tu Maestro de armas (tu tercer Agente, el que dejaste junto al tablero durante la preparación). Ponlo sobre tu Líder. Durante el resto de la partida (incluida esta ronda), tienes tres Agentes.



Sietch Tabr

Icono de Agente: ciudad
Casilla de combate
Requisito: debes tener 2 o más puntos de Influencia con los Fremen.
Recluta una tropa y recibe 1 de agua.



Mentat

Icono de Agente: Landsraad
Coste: 2 solaris
Roba una carta. Si el Mentat está aquí, tómalo y ponlo sobre tu Líder; en esta ronda, puedes utilizarlo como uno de tus Agentes para realizar un turno de Agente. Durante la «Fase 5: Retorno», devuélvelo a esta casilla.



Vender melange

Icono de Agente: comercio de especia
Coste: de 2 a 5 de especia
Recibe la cantidad de solaris indicada según el coste que has pagado. No puedes realizar más de un intercambio en un mismo turno.

DUNE IMPERIUM

CARTAS DE LA CASA HAGAL - PARTIDAS EN SOLITARIO Y DE DOS JUGADORES

Las cartas de la Casa Hagal sirven para controlar a adversarios automatizados (de aquí en adelante denominados «Rivales») que compiten contra ti en partidas en solitario o de dos jugadores. Estos adversarios se dedican a enviar Agentes para que ocupen casillas del tablero y a disputar Conflictos mediante el reclutamiento y despliegue de tropas.

Los Rivales se ven afectados por cartas y casillas del tablero que afecten a los adversarios (o «jugadores») si tienen los recursos especificados.

¿Quieres mejorar tu experiencia con *DUNE: IMPERIUM*? Prueba la aplicación para este juego de Dire Wolf Game Room en tu PC, *smartphone* o *tablet*. ¡Puedes usarla en lugar de las cartas físicas de la Casa Hagal para agilizar tus partidas!

AGENTES

Durante la «Fase 2: Turnos de jugador», un Rival realizará turnos de Agente, pero no efectuará turnos de Revelación.

Cuando un Rival realiza un turno de Agente, revela la primera carta del mazo de la Casa Hagal. Esa carta enviará a un Agente a la casilla del tablero mostrada, siempre que esa casilla esté vacía. Si la casilla está ocupada, ignora esa carta y sigue revelando cartas hasta que aparezca una que muestre una casilla vacía.

Si el mazo de la Casa Hagal llega a agotarse (o si se revela la carta «Vuelve a barajar»), vuelve a barajar de inmediato las cartas de la Casa Hagal para crear un nuevo mazo.

Cuando un Rival envía a un Agente a una casilla del tablero, ignora todos los costes y efectos normales de esa casilla. En vez de eso, solo obtiene los efectos indicados en la carta que se ha revelado:



El Rival avanza en el medidor de Influencia indicado. No obtiene ninguna bonificación de los medidores de Influencia, pero intentará establecer una Alianza con una Facción, si es posible.



El Rival utiliza la capacidad de Anillo con sello heráldico de su Líder (solo en partidas en solitario).



El Rival recluta una tropa de su suministro por cada icono de cubo. Si la carta revelada es de una casilla de Combate, despliega en el Conflicto las tropas reclutadas. De lo contrario, ponlas en su guarnición.

Siempre que un Rival envíe a un Agente a una casilla de Combate, también desplegará en el Conflicto hasta dos tropas de su guarnición (si las tiene). Hará esto aunque la carta en sí no haya reclutado ninguna tropa (por ejemplo, si es una carta de «Recolectar especia»).

Cartas de «Recolectar especia»

Si la carta revelada es una de «Recolectar especia», sigue las instrucciones de la carta. Si la carta envía al Agente de un Rival a recolectar especia, retira toda especia adicional de la casilla. En partidas de dos jugadores, devuélvela al banco. En partidas en solitario, sigue las reglas de juego en solitario para las cartas de *Recolectar especia*.



COMBATE

Cuando comienza la «Fase 3: Combate», cada Rival que tenga al menos una tropa en el Conflicto recibe una bonificación de Combate. Por orden de turno, revela la primera carta del mazo de la Casa Hagal. Si revelas la carta «Vuelve a barajar», sigue las instrucciones para volver a barajar el mazo y revela una nueva carta. Ignora todo lo que aparezca en la carta revelada, excepto los iconos de espada de la parte inferior. Avanza con el indicador de Combate del adversario en el medidor de Combate un número de posiciones equivalente a la cantidad de espadas reveladas. A continuación, los jugadores pueden jugar cartas de Intriga de Combate antes de resolver el Combate.

PARTIDAS DE DOS JUGADORES

En una partida de dos jugadores, la Casa Hagal desempeña el papel de un tercer jugador, un Rival que compite contra ti y tu adversario. Se rige por su propio conjunto de reglas y no reúne recursos, no construye un mazo, no gana recompensas ni acumula Puntos de Victoria, sino que, en vez de eso, utiliza las cartas de la Casa Hagal tal como se ha explicado anteriormente, enviando a sus Agentes a ocupar casillas del tablero y disputando Conflictos mediante el reclutamiento y despliegue de tropas.

PREPARACIÓN

Elige un color para la Casa Hagal. Coloca uno de sus cubos en cada una de las casillas en la parte inferior de los medidores de Influencia de las cuatro Facciones. Deja el resto de sus cubos en el suministro. **La Casa Hagal empieza sin tropas en su guarnición.**

Retira del mazo de la Casa Hagal las tres cartas de Arrakeen señaladas con «1J» en su esquina superior derecha. Baraja las cartas restantes y ponlas, junto con los tres Agentes de la Casa Hagal, cerca de su suministro.

DURANTE LA PARTIDA

La Casa Hagal actúa después de cada uno de los turnos de Agente del Jugador inicial, siempre y cuando le quede algún Agente en su suministro (emplea el método descrito anteriormente). El número de turnos que la Casa Hagal realiza en cada ronda variará, dado que siempre actúa después del Jugador inicial. Por ejemplo, si un jugador tiene un Maestro de armas y el otro no, la Casa Hagal realizará tres turnos en una ronda y luego dos en la siguiente.

Como la Casa Hagal no puede obtener recompensas de un Conflicto, nunca podrá hacerse con el control de una casilla del tablero de juego. Sin embargo, si vence en un Conflicto por una casilla del tablero que está controlada en ese momento por otro jugador, se retirará el indicador de Control de ese jugador.

PARTIDAS EN SOLITARIO

En las partidas en solitario, te enfrentas a **dos** Rivales que (de nuevo) no se rigen por las reglas normales del juego. Ninguno de ellos construye un mazo, pero disponen de otras potentes ventajas y comparten tu objetivo: iobtener el favor de las facciones más poderosas del Imperio y controlar el comercio de la especia en Arrakis! ¡Si un Rival consigue 10 o más Puntos de Victoria, provocará el final de la partida y puede que te derrote!

PREPARACIÓN

Selecciona un nivel de dificultad de la tabla que hay a la derecha.

Elige 2 Líderes, uno para cada Rival. Durante la partida, estos Rivales solo utilizarán la habilidad de Anillo con sello heráldico de sus Líderes e ignorarán la capacidad de la izquierda. Tus adversarios no pueden jugar con Paul Atreides ni Helena Richese (para tu primera partida, se recomienda utilizar al Conde Memnon Thorvald y Glossu «la Bestia» Rabban).

Elige un color para cada Rival. Coloca uno de sus cubos en cada una de las casillas en la parte inferior de los medidores de Influencia de las cuatro Facciones. Sitúa en sus guarniciones la cantidad de tropas especificada para el nivel de dificultad elegido y deja el resto de tropas en sus suministros. Coloca 2 de sus Agentes en sus suministros e *inserta* los Maestros de armas (el tercer Agente) de ambos Rivales *en* el Mazo de Conflictos, poniendo encima de ellos la cantidad exacta de cartas que se indica para la dificultad elegida.

Elimina del mazo de la Casa Hagal todas las cartas señaladas con «2J» en su esquina superior derecha (la carta «Vuelve a barajar» y las tres cartas de Arrakeen). Baraja las cartas restantes y deja el mazo cerca de tus Rivales.

Si el nivel de dificultad elegido lo indica, coloca una ficha de 5 Solaris en la casilla de Mentat. ¡Eso significa que, en esta partida, esa casilla del tablero cuesta 5 solaris en vez de 2!

Tanto tú como tus Rivales empezáis con 1 ficha de Agua cada uno, además de los recursos adicionales indicados para la dificultad elegida.

El Rival que tienes a tu izquierda recibe el indicador de Jugador inicial.

Dificultad

Cambios en la preparación según el nivel de dificultad elegido:

	Mercenario (Novato)	Sardaukar (Élite)	Mentat (Experto)
Tus recursos iniciales adicionales	1 Especia y 1 Solari	—	—
Ficha de 5 Solaris en la casilla de Mentat	No	Sí	Sí
Tropas iniciales en guarniciones de Rivales	—	3	3
Cartas de Conflicto encima de Maestros de armas de Rivales	5	4	3
Recursos iniciales adicionales para Rivales	—	1 carta de Intriga	1 carta de Intriga

Kwisatz Haderach (Experto+): además, no puedes hacerte con un Maestro de armas.

TURNOS DE LOS RIVALES

Durante la «Fase 2: Turnos de jugador», cada uno de tus Rivales realizará turnos de Agente en secuencia contigo, siempre que les quede algún Agente en su suministro (utiliza el método antes descrito).

Cuando un Rival emplea «Recolectar especia» para enviar a un Agente a una casilla del tablero, recibe toda la especia que hay allí (la básica y la adicional). Los recursos conseguidos se colocan en el suministro del Rival.

COMBATE

Los Rivales reciben las recompensas por primer y segundo lugar en los Conflictos, aunque ofrezcan cosas que de otro modo no podrían tomar de las casillas del tablero.

Reciben Puntos de Victoria, así como Puntos de Influencia con las Facciones.

Reciben fichas de Agua, de Especia y de Solari, y también cartas de Intriga. Guárdalas en el suministro del Rival (para gastarlas tal como se explica más adelante).

Obtienen el control de casillas del tablero, poniendo un indicador de Control sobre la bandera que hay bajo la casilla. En turnos posteriores, reciben la bonificación de Control cada vez que tú o un Rival enviéis a un Agente a esa casilla. También recibirán la bonificación defensiva de una tropa si más tarde se revela un Conflicto correspondiente a esa casilla.

Reciben un Mentat y lo utilizarán como un Agente suyo durante la siguiente ronda.

REGLAS ADICIONALES PARA RIVALES

Gasto de recursos

En todo momento, siempre que un Rival alcance la cantidad de recursos indicados, los gastará para obtener un Punto de Victoria.



Maestros de armas — Cuando reveles la carta de Conflicto situada encima de los Maestros de armas de los Rivales, estos recibirán inmediatamente su tercer Agente; lo podrán utilizar en la ronda actual y durante el resto de la partida.

Elecciones — Siempre que un Rival deba hacer una elección sobre la obtención de Influencia, elegirá la Facción con la que tenga menos. En caso de empate (o cuando la elección no sea sobre Influencia), tú elegirás por el Rival.

Acaparar el mercado — Para esta carta de Intriga, considera a cada Rival como si tuviera dos cartas de «La especia debe fluir» (tú mismo necesitarás tres para conseguir 2 Puntos de Victoria).

Despliegue de tropas experto — Cuando juegues con el nivel de dificultad Experto, tus Rivales serán más selectivos con el despliegue de tropas para un Conflicto. Cuando un Rival luche por una carta de Conflicto I o II, no desplegará tropas si ya tiene una ventaja de dos o más tropas (en vez de desplegarlas, las conservará en su guarnición). Para las decisivas cartas de Conflicto III, los Rivales siempre desplegarán todas las tropas que puedan.