



I M P E R I U M

ERRATAS Y PREGUNTAS FRECUENTES

Última actualización: 8 de marzo de 2021

ERRATAS

Misionaria Protectiva — Esta carta forma parte de la Facción de las Bene Gesserit (y así debería estar indicado debajo de su título).

PREGUNTAS FRECUENTES

Acaparar el mercado — Debes contar el número total de cartas «*La especia debe fluir*» que hay en tu mazo y en tu pila de descartes. Las cartas «*La especia debe fluir*» de cada adversario se cuentan por separado; si alguno de ellos tiene más cartas que tú (o la misma cantidad que tú), entonces no cumples el segundo requisito de esta carta de Intriga.

Al vencedor... — Ver **cartas de Intriga**.

Ala de acarreo — El valor básico de especia que recolectas es de 1 en la Depresión Imperial, 2 en la Depresión Hagga y 3 en la Gran Extensión.

Alianza — Si posees una ficha de Alianza y pierdes puntos de Influencia con esa Facción, también perderás la ficha en cualquiera de estos casos:

- Si estabas empatado previamente con otro jugador en ese medidor de Influencia; el jugador con el que estabas empatado tendrá ahora esa ficha de Alianza (si estabas empatado con más de un jugador, elige a uno de ellos para que se la quede).
- Si has caído por debajo de los 4 puntos de Influencia con esa facción (si ningún jugador tiene 4 o más puntos de Influencia para quedarse con esa ficha, se devuelve al tablero de juego).

Alianzas cambiantes — Si así lo eliges, puedes perder y recibir puntos de Influencia de una misma Facción (con el resultado final de que ganarías 1 punto de Influencia con esa Facción).

Tal como ocurre con cualquier coste, primero debes pagarlo (perdiendo 1 punto de Influencia) para poder obtener los 2 puntos de Influencia. No puedes «perder» puntos de Influencia de una Facción con la que no tenías ninguno.

Banqueros de la Cofradía — El descuento se aplica a cada copia de «*La especia debe fluir*» que adquieras durante tu turno.

Barón Vladimir Harkonnen — Solo puedes utilizar la habilidad «Jugada maestra» para obtener puntos de Influencia una sola vez por partida.

Carisma — Ver **cartas de Intriga**.

cartas de Intriga — Para jugar una carta de Intriga, debes cumplir sus condiciones y pagar sus costes. Por ejemplo: debes tener un asiento en el Alto Consejo para poder jugar la Exención de Consejero, y debes pagar 2 solaris para jugar Soborno.

Puedes jugar cualquier carta de Intriga de Trama durante uno de tus turnos de Agente o tu turno de Revelación. Si la carta hace algo que no se aplicará hasta tu siguiente turno de Revelación (por ejemplo: Carisma, Misión de reclutamiento), consérvala boca arriba delante de ti hasta ese momento, y entonces úsala y descártala.

En el raro caso de que agotes el mazo de Intrigas, baraja las cartas de Intriga descartadas para formar un nuevo mazo.

Ver también «**Cuando venzas en un Conflicto**».

Chani — Ver **Retirada**.

Conde Ilban Richese — La habilidad «Negociador despiadado» solo funciona cuando se están pagando solaris por el coste impreso de una casilla del tablero de juego (y no, por ejemplo, cuando usas una de tus cartas con una capacidad que cuesta solaris).

Condesa Ariana Thorvald — La habilidad «Adicción a la especia» no es opcional. Solo afecta a la especia que recolectas cuando envías a un Agente a una de las tres casillas del tablero (Depresión Hagga, Depresión Imperial y Gran Extensión) y no a la especia que obtengas por otros medios.

Conflicto — Las reglas para otorgar recompensas en los Conflictos son las mismas tanto para las partidas de uno como de dos o tres jugadores. Solo son diferentes con cuatro jugadores.

Ver también «**Cuando venzas en un Conflicto**».

«**Cuando venzas en un Conflicto**» — Las cartas de Intrigas de Combate que hagan algo «cuando venzas en un Conflicto» no pueden jugarse cuando empatas por la victoria con otro jugador.

Si recibes una carta de Intriga como recompensa por vencer en un Conflicto, y esa carta puede jugarse «Cuando venzas en un Conflicto», puedes elegir jugarla de inmediato.

descartar — Cuando a un jugador se le pida que descarte una carta (por ejemplo: Reverenda Madre Mohiam, Prueba de humanidad), esto significa una carta del Imperio de su mano, a menos que se especifique lo contrario.

Detector de venenos — Ver **turno de Revelación**.

efectos opcionales — La mayoría de los efectos de casillas del tablero o de cartas que juegues son obligatorios, a menos que:

- una carta diga que «puedes» hacer algo;
- haya una flecha en el efecto; si no deseas aplicar ese efecto, puedes elegir no pagar su coste, excepto cuando juegues una carta de Intriga, en cuyo caso el pago del coste es obligatorio.
- estés desechando una carta mediante el icono «X» de la carta; ten en cuenta que esto **no** es opcional cuando una carta te indique, sin usar una flecha, que la hagas desecharse a sí misma.

Espacio de pliegue — No puedes adquirir esta carta mediante puntos de Persuasión. Debes adquirirla de la casilla del tablero con este mismo nombre.

Espía imperial — Debes utilizar esta carta para desecharse a sí misma para poder robar una carta de Intriga (no robas ninguna cuando es desechada por cualquier otro medio).

Exigir respeto — Ver **cartas de Intriga**.

Helena Richese — Tus adversarios no pueden adquirir la carta que tú retiras mediante la habilidad «Manipular». Si no adquieres esa carta durante tu siguiente turno de Revelación, retírala de la partida.

Incidente planificado — Cuando utilices esta carta de Intriga, desplaza tu indicador de Combate para disminuir tu Fuerza de Combate tal como harías con cualquier otra modificación causada por una carta de Intriga de Combate.

«**La especia debe fluir**» — Conservarás el Punto de Victoria por haber adquirido esta carta incluso aunque más adelante la deseches.

Liet Kynes — Se tienen en cuenta las cartas de tus turnos de Agente de esta ronda y las de tu turno de Revelación actual; Liet Kynes proporciona 2 puntos de Persuasión por cada una de ellas.

medidor de Puntuación — Ver **Puntos de Victoria**.

Misión de asesinato — Debes emplear alguna otra forma de desecharse esta carta para obtener sus 4 solaris; la carta no proporciona ninguna forma para desecharse a sí misma.

Misión de reclutamiento — Si adquieres más de una carta en este turno, puedes elegir una opción distinta para cada carta que adquieras respecto a si dejarla en la parte superior de tu mazo o descartarla con normalidad.

Ver también **cartas de Intriga**.

Movilización rápida — Ver **Retirada**.

Partidas en solitario — En las partidas en solitario, los Rivales obtienen Puntos de Victoria del medidor de Influencia de una Facción (tanto por alcanzar los 2 puntos de Influencia como por tener una ficha de Alianza), pero **no** reciben la bonificación por alcanzar los 4 puntos de Influencia.

Ver también **Conflicto**.

pago de un coste — Cuando una flecha indica un coste que puedes pagar para recibir un efecto, solo puedes elegir hacer esto una vez. Por ejemplo: cuando juegas a Duncan Idaho, puedes pagar 1 de agua para reclutar una tropa y robar una carta; no puedes pagar 2 de agua para reclutar dos tropas y robar dos cartas.

Planes en los planes — Hay seis casillas en cada medidor de Influencia; tienes 3 puntos de Influencia en un medidor si alcanzas la casilla que está situada inmediatamente encima de la posición en la que obtienes un Punto de Victoria.

Prueba de humanidad — Ver **descartar**.

Puntos de Victoria — Es posible superar los 12 Puntos de Victoria, a pesar de que el medidor de Puntuación solo llega hasta el número 12 (lo que suele bastar para la mayoría de las partidas).

Puñalada traperera — Al menos un adversario debe tener una tropa en el Conflicto para que tú puedas jugar esta carta de Intriga (pero no necesitas tener ninguna tropa en tu suministro).

Replanteamiento — Si tu pila de descartes está vacía cuando juegas esta carta, vuelve a barajar tu mazo.

Ver también **turno de Revelación**.

Retirada — Cuando una carta te permite retirar «cualquier cantidad» de tropas, esa cantidad puede ser cero.

Reverenda Madre Mohiam — Tus adversarios eligen las cartas que descartan, empezando por el jugador que tengas a tu izquierda y prosiguiendo en sentido horario.

Ver también **descartar**.

Tóptero artillado — Un adversario que no tenga ninguna tropa en su guarnición no resultará afectado por el recuadro de Agente de esta carta.

Trazar orden en el caos — Cuando venzas en este Conflicto, tomarás el Mentat al comienzo de la siguiente ronda.

Turno de Revelación — Si robas una carta durante tu turno de Revelación (por ejemplo: Detector de venenos, Replanteamiento), debes revelar inmediatamente esa carta y utilizarla en este turno.