

DUNE

IMPERIUM

INSURRECCIÓN

Arrakis. Dune. El Planeta del Desierto. Hogar del recurso más valioso del universo: la especia melange. Tras traicionar y destruir a la Casa Atreides, el Emperador Shaddam Corrino IV ha vuelto a entregar el control del planeta Arrakis a la Casa Harkonnen.

Pero un misterioso guerrero llamado Muad'Dib se ha hecho con el liderazgo de los Fremen, poniendo en peligro las maquinaciones del Emperador y sus aliados. Otras facciones se han percatado de esta situación y el conflicto en Arrakis ha alcanzado un punto crítico. Lo que empezó como una feroz enemistad entre Grandes Casas se ha vuelto algo mucho mayor. Numerosos individuos, desde humildes contrabandistas a las hermanas de la Bene Gesserit o el mismísimo Emperador, desempeñarán un papel esencial para decidir el futuro del Imperio. Como siempre, una cosa sigue siendo cierta:

Quien controla la especia, controla el universo...



A TRAVÉS DEL IMPERIO

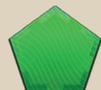
DUNE: IMPERIUM — INSURRECCIÓN es un juego de construcción de mazos y colocación de trabajadores inspirado en elementos y personajes del universo de *Dune*, tanto de las películas de Legendary Pictures como de la célebre saga de novelas de Frank Herbert, Brian Herbert y Kevin J. Anderson.

Nota: el juego incluye una serie de líderes de algunas de las Grandes Casas. Para disfrutar de una experiencia de juego lo más fiel posible a la historia, no debería usarse más de un líder de una misma Casa en la misma partida. No obstante, el juego también está diseñado para poder utilizar combinaciones de líderes poco habituales y plantear escenarios de historia alternativa.

Esta página no contiene ninguna regla del juego, por lo que puedes saltártela si quieres. Pero si no estás familiarizado con el universo de *Dune* o quieres saber qué relación tienen los diversos elementos del tablero de juego con la historia, sigue leyendo.



Shaddam IV de la Casa Corrino es el despiadado **Emperador** del Universo Conocido. Ganarte su favor te permitirá aumentar tus riquezas y solicitar el apoyo de sus fuerzas militares de élite: los Sardaukar.



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



La Combine Honnete Ober Advancer Mercantiles (o simplemente **CHOAM**) es una gigantesca organización comercial que abarca todo el Imperio. Cumplir sus contratos comerciales proporciona solaris, la moneda principal del Imperio, mientras que venderles especia aporta beneficios aún mayores y fortalece importantes pactos políticos.



La **Cofradía Espacial** ostenta el monopolio de los viajes interestelares. Sus gigantescos cruceros pueden transportar suministros críticos y grandes cantidades de tropas, siempre que puedas 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.



Las duras condiciones de vida en Dune han convertido a los **Freemen** en feroces guerreros. Tal vez quieras congraciarte con ellos para acceder al poder del desierto y la increíble capacidad de cabalgar gusanos de arena en la batalla.



Las **zonas habitadas** de Dune son lugares importantes desde los que iniciar cualquier campaña militar, puesto que en casi todos estos sitios es posible reunir tropas. Algunos de estos lugares (junto con «Depresión Imperial») están protegidos de los gusanos de arena por una formidable Muralla Escudo de sólida roca.



Los **desiertos** de Dune son donde se encuentra la sustancia más valiosa del Imperio: la especia melange. También son el hogar de los colosales gusanos de arena. Los recolectores de especia deben huir cuando se les aproxima alguno, pero quienes dominan las artes de los Freemen y sus garfios de doma disponen de otras alternativas...

COMPONENTES DEL JUEGO



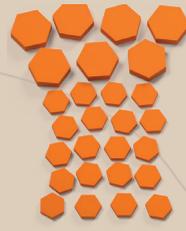
Tablero de juego de doble cara



20 fichas de Agua



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



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



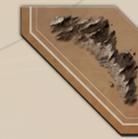
Gusanos de arena
4 de plástico
y 4 de madera
Utiliza uno o ambos tipos, como prefieras



Indicador de Jugador inicial



4 fichas de Alianza



Muralla Escudo



4 Garfios de doma



18 cartas de la Reserva
10 La especia debe fluir
8 Preparar el camino



9 Líderes de dos caras
(incluido 1 que solo se usa con el módulo de la CHOAM)



44 cartas de Intriga
(incluidas 4 que solo se usan con el módulo de la CHOAM)



Ficha de Feyd
Se usa con el Líder Feyd-Rautha Harkonnen



Guía de casillas del tablero



69 cartas de mazo del Imperio
(incluidas 4 que solo se usan con el módulo de la CHOAM)



16 cartas de Conflicto
3 de Conflicto I
9 de Conflicto II
4 de Conflicto III



5 cartas de Objetivo

Para jugar con el módulo de la CHOAM, consulta los componentes y reglas adicionales indicados en la página 16.

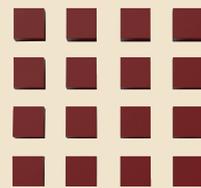
COMPONENTES DE JUGADOR



Mazo inicial de 10 cartas

Contiene:

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



16 cubos



2 discos

1 indicador de Puntuación
1 ficha de Consejero



3 Espías



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.



¿Has jugado a *DUNE: IMPERIUM*? Entonces fíjate en este símbolo, porque indica en qué se diferencia *INSURRECCIÓN*.

Para partidas en solitario o de dos jugadores, mira los componentes y reglas adicionales en el suplemento de reglas para Rivalés.

Para partidas de seis jugadores, mira los componentes y reglas adicionales en el suplemento de reglas para Partidas de seis jugadores.



PREPARACIÓN

A Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa (mostrando la cara que aparece en la imagen) y luego dispón en él los siguientes componentes:

A¹ Coloca la ficha de la Muralla Escudo en la zona señalada debajo de la casilla del tablero «Refinería de especia».



A² Coloca las cuatro fichas de Alianza en las zonas señaladas de los medidores de Influencia de cada Fación (Emperador, Cofradía Espacial, Bene Gesserit y Fremen).



D Cada jugador toma un Líder y lo deja frente a él (puedes escoger el Líder que prefieras o elegirlo al azar). No utilices a *Shaddam Corrino IV* a menos que estés usando el módulo de la CHOAM.

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 a un Líder con un solo icono.

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** ellas bocabajo en la zona señalada del tablero de juego.

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

Baraja las tres 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 de Conflicto I encima del mazo, cinco cartas de Conflicto II debajo de ella y las cuatro cartas de Conflicto III en el fondo del mazo. Devuelve a la caja del juego todas las cartas de Conflicto restantes sin mirar cuáles son.

C²



C¹



C Dispón las siguientes cartas a lo largo del borde del tablero de juego (si no estás utilizando el módulo de la CHOAM descrito en la página 16, omite todas las cartas señaladas con un .)

C¹ Baraja el mazo de Intrigas y déjalo bocabajo.

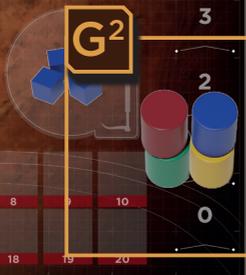
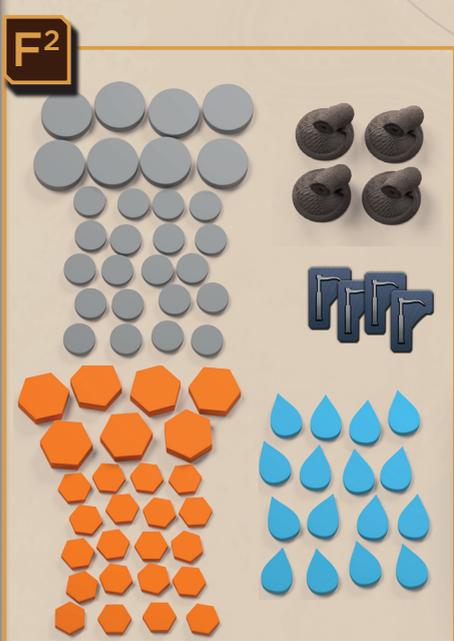
C² Baraja el mazo del Imperio y déjalo bocabajo. Roba de él cinco cartas y déjalas bocarriba formando una Fila del Imperio.

C³ Junto a la Fila del Imperio, pon las cartas de la Reserva dispuestas en dos pilas: una para las cartas de *Preparando el camino* y otra para las de *La especia debe fluir*.



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.

Las partidas en solitario, de dos o de seis jugadores requieren preparativos adicionales. Para más detalles, consulta el suplemento de reglas pertinente (el de Rivalos o el de Partidas de seis jugadores).



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 de Especia y de Solaris, las fichas de Agua restantes y los Gusanos de arena que quieras utilizar (de madera, de plástico o ambos). Estos recursos son ilimitados, por lo que si alguno de ellos se agota, habrá que encontrar un sustituto adecuado. Añade también al banco las 4 fichas de Garfios de doma.

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. 

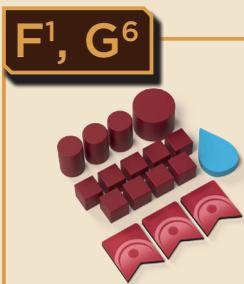
G² Coloca uno de tus dos discos en el medidor de Puntuación. En partidas de 4 jugadores, colócalo en la casilla 1. En todas las demás, colócalo en la casilla 0. 

G³ Coloca tu indicador de Combate (con la cara que aparece a la derecha boca arriba) 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 circulares 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.    



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

H Baraja las cartas de Objetivo (en algunas aparece un «1-3J» o «4/6J» para indicar ese número de jugadores; omítelas si no se está jugando con dicho número, devolviéndolas a la caja del juego).

Cada jugador roba una carta de Objetivo al azar y la deja boca arriba en su suministro. Al jugador en cuya carta de Objetivo aparezca el indicador de Jugador inicial se le entrega dicho indicador.  



En el paso A, no hay Mentat; en vez de eso se pone en el tablero la ficha de la Muralla Escudo.

En el paso C³, no hay cartas de *Espacio de pliegue*. Los Gusanos de arena y los Garfios de doma se ponen en el banco en el paso F². Los Espías se añaden a los componentes de cada jugador en el paso G. Las cartas de Objetivo se reparten en el paso H, y estas determinan quién será el jugador inicial.

RESUMEN DEL JUEGO Y CONCEPTOS IMPORTANTES

OBJETIVO

Eres el líder de una de las Grandes Casas del Landsraad (o algún otro individuo poderoso de la galaxia). 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 capacidades 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 heráldico y se activa cuando juegas tu carta de *Anillo 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 – INSURRECCIÓN* existe una estrecha relación entre los Agentes y las cartas: no puedes enviar un Agente a una casilla del tablero sin jugar primero una carta que te permita hacerlo.



En *INSURRECCIÓN* no hay Agentes Mentat.

FACCIONES

En *DUNE: IMPERIUM – INSURRECCIÓN*, las cuatro Facciones representan poderosas fuerzas de Dune y del resto del Imperio. 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 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 den 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 jugarla.

Las cartas de Intriga se obtienen principalmente de casillas del tablero como «Secretos», «Sardaukar» y «Salón de actos» (pero encontrarás otras formas de obtenerlas en las cartas donde aparezca el icono de carta de Intriga). Debes mantener las cartas de Intriga boca abajo y separadas de tu mazo, aunque las puedes mirar en cualquier momento. Revélalas 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 uno 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 – INSURRECCIÓN se juega en varias rondas. Cada ronda consta de cinco fases. Por orden:

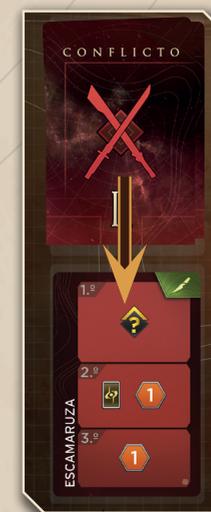


FASE 1: INICIO DE LA RONDA

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, y prosiguiendo en el sentido 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 cinco páginas siguientes. Normalmente, jugarás turnos de Agente hasta que te quedes sin Agentes por 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 aún te quedan Agentes por colocar en vez de jugar un turno de Agente.

Una vez que hayas jugado un turno de Revelación, tus turnos se omitirán durante el resto de la 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 cada uno de tus turnos, 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 un 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 boca-riba frente a ti, utilizándola para enviar 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 (aunque los Espías, explicados en la página 11, proporcionan un método alternativo).



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 un Agente a una casilla del tablero que ya está ocupada por otro (aunque los Espías, explicados a la página 11, proporcionan una manera de obviar esto).

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 (el recuadro de Revelación de la carta se ignora durante los turnos de Agente).

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 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 tu Agente a esa casilla.

Aquí se muestran las dos casillas Fremen del tablero de juego. La casilla superior, «Tácticas del desierto», requiere que pagues 1 de agua para enviar un Agente a ella.

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



Requisitos de Influencia

Para enviar un Agente a ciertas casillas del tablero, debes poseer suficiente Influencia con una Facción en particular.

- «**Privilegio imperial**» requiere tener 2 o más puntos de Influencia con el Emperador.
- «**Transporte de mercancías**» requiere tener 2 o más puntos de Influencia con la Cofradía Espacial.
- «**Sietch Tabr**» requiere tener 2 o más puntos de Influencia con los Fremen.



Los distintos iconos de Agente son ocho:

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



La carta *Maestro de espías imperial* tiene 2 iconos de Agente. El icono del Emperador te permite enviar tu Agente a una de las dos casillas del Emperador del tablero de juego, mientras que el icono de Espía te permite enviarlo a cualquier casilla del tablero conectada a un puesto de observación donde tengas un Espía.

Cuando juegas una carta y envías 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 desplazas 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, y la contraportada 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. Solo puedes pagar el coste y recibir el efecto una sola vez durante tu turno.

Cuando juegues Estación ecológica experimental, puedes decidir no pagar 2 de agua para robar 2 cartas (pero no puedes pagar 4 de agua para robar 4 cartas).



Hay casillas del tablero adicionales que requieren tener 2 puntos de Influencia con una Facción, y también hay un nuevo icono de Agente (Espía).

TURNOS DE JUGADOR - TURNOS DE AGENTE (CONTINUACIÓN)

Unidades y Conflicto

Al comienzo de cada ronda, se revela la carta del Conflicto actual, la cual ofrece recompensas que los jugadores pueden disputarse en batalla. Los jugadores tendrán que desplegar unidades para luchar por estas recompensas. Hay dos tipos de unidades: tropas y gusanos de arena.

La expansión *EL AUGE DE IX* incluye otro tipo de unidad: los acorazados.

 Cada vez que el icono de cubo aparece en una carta o en una casilla del tablero, reclutas una tropa. Toma una tropa de tu **suministro** y ponla en tu **guarnición** sobre el 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.

Las unidades no te ayudarán a ganar combates si permanecen ociosas en tu guarnición. Podrás desplegarlas en un Conflicto cuando envíes 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 («Fremochila» y «Tácticas del desierto»).

Cuando envías 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. La zona de Conflicto está dividida en cuadrantes, y deberías poner las unidades que despliegues en el cuadrante más cercano a tu guarnición.

 Cada vez que el icono de gusano de arena aparece en una carta o en una casilla del tablero, llamas y despliegas inmediatamente un gusano de arena en el Conflicto (los gusanos de arena nunca pueden estar en guarniciones). Se aplican dos restricciones para llamar gusanos de arena:

 Primero, el icono de gusano de arena suele estar precedido por el requisito de tener una ficha de Garfios de doma en tu guarnición (estas fichas pueden obtenerse en «Sietch Tabr»).

 Segundo, no se pueden llamar gusanos de arena a Conflictos protegidos por la Muralla Escudo (ver el apartado de «Lugares cruciales y la Muralla Escudo»).

Lugares cruciales y la Muralla Escudo

 Algunas cartas de Conflicto (que se explican con más detalle en el capítulo «Fase 3: Combate») representan enfrentamientos que se producen en uno de estos tres lugares de Dune: «Arrakeen», «Depresión Imperial» o «Refinería de especia» (según el título de la carta). Si vences en uno de estos Conflictos, tus recompensas incluyen hacerte con el control de esa casilla del tablero: toma un **indicador de Control** de tu suministro y ponlo sobre la bandera que aparece debajo de la casilla del 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 un Agente a ella. La bonificación consiste en 1 solari para «Arrakeen» o «Refinería de especia», y 1 de especia para «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.

Estos tres lugares están resguardados de las tormentas y los gusanos de arena por una Muralla Escudo, cuya ficha se pone en el tablero durante la preparación. Mientras esta ficha siga allí, no se podrán llamar gusanos de arena a ningún Conflicto que se produzca en uno de estos tres lugares protegidos. Sin embargo, los jugadores tienen la posibilidad de abrir una brecha en la Muralla Escudo.

 Cuando el icono de detonación en la Muralla Escudo aparece en una carta o en una casilla del tablero, *puedes* retirar la ficha de Muralla Escudo de su sitio en el tablero (devolviéndola a la caja del juego). Cuando esta ficha haya sido retirada, será posible llamar gusanos de arena a *cualquier* Conflicto.

 Los gusanos de arena son un nuevo tipo de unidad que se explica en los tres últimos párrafos a la izquierda. La Muralla Escudo protege contra su uso, tal como se explica en los dos últimos párrafos más arriba.

Espías

En el tablero hay varios **puestos de observación** donde los personajes pueden colocar Espías. Cada uno de estos puestos está conectado a una o más casillas del tablero.

 Cada vez que el icono de Espía aparece en una carta o en una casilla del tablero, puedes colocar un Espía de tu suministro en un puesto de observación vacío del tablero. Si no te queda ningún Espía en tu suministro cuando necesites colocar uno, puedes hacer retornar primero uno de tus Espías (sin generar ningún efecto por ello).

Algunos efectos que te permiten colocar un Espía (como el de la Líder *Dama Margot Fenring*, que se muestra a la derecha) especifican un icono de Agente en concreto que debe estar conectado al puesto de observación, o de lo contrario no podrás colocar el Espía.

 Cuando el icono de Retornar Espía aparece en una carta, puedes hacer retornar uno de tus Espías de un puesto de observación a tu suministro (esto suele ser un coste para generar algún efecto potente).

También se puede hacer retornar un Espía (sin el uso de un icono de Retornar Espía) para generar uno de estos dos efectos:

Infiltrarse: si quieres enviar un Agente a una casilla del tablero ocupada por otro jugador, puedes hacer retornar uno de tus Espías que esté en un puesto de observación conectado a esa casilla para ignorar al Agente del otro jugador y enviar tu Agente a esa misma casilla.

Recabar información: cada vez que envíes un Agente a una casilla del tablero, puedes hacer retornar uno de tus Espías que esté en un puesto de observación conectado a esa casilla para robar una carta. Debes decidir si haces esto inmediatamente después de colocar tu Agente (antes de recibir cualquier efecto de la casilla del tablero o de la carta que has jugado).

Si tienes a dos Espías en puestos de observación distintos pero que están conectados a la misma casilla del tablero, puedes hacer retornar a ambos Espías siempre que cada uno se utilice para generar un efecto diferente (Por ejemplo: si tienes Espías en dos puestos de observación de «Puesto de investigación», puedes hacer retornar a uno para Infiltrarse y al otro para Recabar información, pero no a ambos para Recabar información).

 El icono de Agente Espía te permite enviar un Agente a una casilla del tablero conectada a un puesto de observación donde tengas actualmente un Espía. No haces retornar el Espía para este propósito.



Juan juega Dune, el Planeta del Desierto para enviar un Agente a «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 Proveedor rebelde para enviar un Agente a «Arrakeen». Como tiene un Espía allí, decide hacerlo retornar para recabar información, con lo que roba una carta. El indicador de Control de Juan también está allí desde una ronda anterior, por lo que Juan toma 1 solari del banco.

Gracias a la casilla del tablero, Alba recluta una tropa y roba otra carta. Con Proveedor rebelde, recluta dos tropas adicionales porque ha hecho retornar un Espía en este turno.

Alba podría colocar en su guarnición las tres tropas que acaba de reclutar, pero «Arrakeen» 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 Daga para enviar un Agente a «Reunir apoyo». Decide pagar el coste opcional de 2 solaris de esa casilla, por lo que recibe una ficha de agua y recluta dos 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.



Los Espías son un nuevo elemento del juego que se explica en esta misma página.

TURNOS 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), dicho jugador realiza un turno de Revelación, que consta de los siguientes pasos en el orden presentado: Revelar cartas, Resolver efectos de Revelación y Despejar la mesa.

REVELAR CARTAS

Revela todas las cartas que quedan en tu mano, dejándolas bocarriba y en juego 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

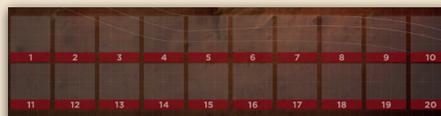
Después de Revelar cartas, pero antes de Despejar la mesa, también debes calcular tu Potencia de Combate para esta ronda.

Cada unidad que tengas **en el Conflicto** contribuye a tu Potencia de Combate (las unidades que están en tu guarnición o en tu suministro no lo hacen). Cada tropa otorga 2 puntos de Potencia de Combate, y cada gusano de arena otorga 3 puntos.

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

Debes tener al menos una unidad en el Conflicto para poder tener Potencia de Combate. Si tu última unidad llega a ser eliminada, tu Potencia de Combate pasa a ser 0.

Cuando hayas calculado tu Potencia de Combate, dísela a tus adversarios y desplaza tu indicador de Combate a la casilla correspondiente del medidor de Combate. Si tu Potencia 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 cualesquiera de las cinco cartas de la Fila del Imperio o de las cartas *Preparar el camino* o *La especia debe fluir* de la Reserva.

El coste de adquisición de una carta se indica en su 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, y también puedes repartir puntos de Persuasión procedentes de una misma fuente para pagar distintas cartas. Los puntos de Persuasión no se representan con fichas porque no pueden conservarse para más adelante; todos los puntos de Persuasión que no gastes durante tu turno de Revelación 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 significa que, tras 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 realiza un turno de Revelación, mostrando las tres cartas que le quedaban en su mano: Flota de ataque, Preparar el camino y Proveedor rebelde.

Proveedor rebelde *posee un efecto por resolver*. Para ello, Juan toma 1 de especia del banco. Además, sus cartas también le proporcionan puntos de Persuasión y espadas.

Las cartas de Juan le proporcionan 3 puntos de Persuasión en total. Emplea 2 de estos puntos para adquirir Supervivencia en el desierto de la Fila del Imperio, poniéndola 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. Aunque a Juan todavía le queda 1 punto de Persuasión, ninguna de las cartas disponibles cuesta menos de 2 puntos.

Juan tiene 2 tropas en el Conflicto, que le proporcionan una Potencia de Combate de 4. Las cartas que ha revelado en este turno le proporcionan 4 puntos más: 1 espada de Proveedor rebelde y 3 espadas de Flota de ataque. Sitúa su indicador de Combate en la casilla 8 del medidor de Combate.



Juan decide jugar una carta de Intriga, Aliados inesperados. Juan paga 2 de agua, retira la ficha de la Muralla Escudo del tablero y llama a un gusano de arena, que toma del banco y despliega directamente en el Conflicto. Con este gusano de arena sumado a sus fuerzas, Juan mueve su indicador de Combate de la casilla 8 a la 11, y luego descarta la carta de Intriga.

Por último, Juan toma las cartas que aún 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.



«Calcular tu Potencia de Combate» ya no es un paso explícito entre «Resolver efectos de Revelación» y «Despejar la mesa». Determinas tu Potencia de Combate en cualquier momento mientras resuelves efectos de Revelación, y la vas actualizando según sea necesario. Esta distinción permite que cartas como la del nuevo Líder *Gurney Halleck* mencionen tu Potencia de Combate durante tu turno de Revelación.

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 prosigue en el sentido de las agujas del reloj. Los jugadores que tengan al menos una unidad 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 fase de Combate. Cuando todos los jugadores que participan en el Combate dejan pasar su turno **de forma consecutiva**, se procede entonces a resolver el Combate.

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



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 mayor Potencia de Combate será el vencedor del Conflicto y recibirá la primera recompensa de la carta de Conflicto. El jugador con la segunda mayor Potencia de Combate recibirá la segunda recompensa. En las partidas de 4 o 6 jugadores, el jugador que tenga la tercera mayor Potencia de Combate recibirá la tercera recompensa. Con 3 o menos jugadores, la tercera recompensa solo se

utiliza en los desempates por la segunda posición, tal como se explica en el recuadro a la derecha. Por último, el vencedor toma la carta de Conflicto, la deja bocarriba en su suministro, y luego comprueba si hay alguna coincidencia de iconos de batalla (ver «Iconos de batalla» más abajo).

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

En la contraportada 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, y los gusanos de arena que hubiera en el Conflicto se devuelven al banco.

Iconos de batalla

Hay tres iconos de batalla: Cuchillo crys, Ratón del desierto y Ornitóptero. Cuando venzas en un Conflicto y dejes esa carta en tu suministro, comprueba si tienes en tu suministro alguna otra carta de Conflicto u Objetivo bocarriba con ese mismo icono de batalla. De ser así, debes dejar ambas cartas bocabajo y obtienes 1 Punto de Victoria.



Recompensas duplicadas por gusanos de arena

Cuando recibas recompensas, si tienes uno o más gusanos de arena en el Conflicto, **duplicas las recompensas** que recibes. Casi todas las recompensas pueden ser duplicadas, (pero no el tomar el control de un lugar, ni tampoco los iconos de batalla de las cartas de Conflicto en las que venzas). Cuando una recompensa te ofrezca la opción de pagar un coste para recibir algo, puedes pagar ese coste una segunda vez para volver a recibir ese algo.

Si consigues esta recompensa con uno o más gusanos de arena, recibes 2 puntos de Influencia (sobre la misma Facción o sobre dos Facciones distintas) y también puedes pagar 3 de especia para obtener 1 Punto de Victoria, o 6 de especia para obtener 2 puntos.



Empates

Cuando se dé un empate entre jugadores por la primera posición:

- Cada jugador empatado recibirá la segunda recompensa. Nadie vencerá ni pondrá la carta de Conflicto en su suministro.
- En las partidas de menos de 4 jugadores, no se otorgarán otras recompensas por el Conflicto. En las partidas de 4 o 6 jugadores, si al menos 3 jugadores empatan por la primera posición, no se otorgarán otras recompensas; sin embargo, si han empatado exactamente 2 jugadores por la primera posición, el resto de los jugadores competirán por la tercera recompensa.

Cuando se dé un empate entre jugadores por la segunda posición, cada jugador empatado recibirá la tercera recompensa. El vencedor del Conflicto conservará sus recompensas (y dejará la carta de Conflicto en su suministro), pero no se otorgarán más recompensas.

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



Los iconos de batalla y las recompensas duplicadas por gusanos de arena añaden nuevas consideraciones estratégicas para el Combate. Después de recibir las recompensas, el vencedor del Conflicto pone la carta de Conflicto en su suministro y comprueba si hay alguna coincidencia de iconos de batalla. Los gusanos de arena se devuelven al banco tras el Combate.

Al empezar la fase de Combate, la Potencia de Combate de Juan es 11 y la de Alba es 9. 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, Plan de contingencia, que le otorga 3 puntos más de Potencia de Combate, por lo que desplaza su indicador de Combate a la casilla 12.

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.



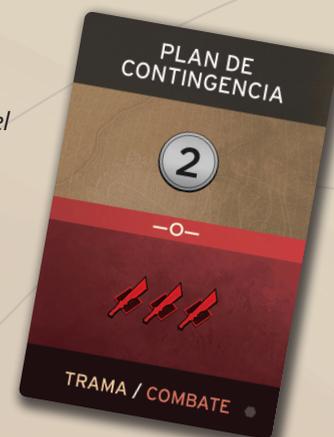
Con sus 12 puntos de Potencia de Combate, Alba es la vencedora del Conflicto. La primera recompensa de la carta de Conflicto, Ocupar la Depresión Imperial, le proporciona 2 de especia, 1 tropa (reclutada de su suministro y colocada en su guarnición) y el control de «Depresión Imperial». Alba pone uno de sus indicadores de Control sobre la bandera que hay debajo de la casilla del tablero «Depresión Imperial».

Juan obtiene la recompensa por la segunda posición, duplicada porque tenía un gusano de arena en el Conflicto (lo que solo fue posible porque destruyó la Muralla Escudo previamente, durante su turno de Revelación), por lo que toma 4 de agua y 2 tropas (reclutadas de su suministro y colocadas en su guarnición).

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.

Como vencedora, Alba pone también la carta de Conflicto en su suministro. Si tuviera otra carta bocarriba con un icono de batalla de Ratón del desierto, pondría bocabajo ambas cartas y obtendría 1 Punto de Victoria. Pero como no la tiene, a partir de ahora tratará de vencer en algún otro Conflicto que tenga un icono de batalla de Ratón del desierto.

Por último, todas las tropas se quitan de la zona de Conflicto y se devuelven a los suministros de sus propietarios. El gusano de arena de Juan se devuelve al banco.



FASE 4: HACEDORES

En esta fase, la especia puede acumularse en las casillas de Hacedor del tablero. Comprueba cada una de las casillas del tablero con un icono de Hacedor: «Depresión Hagga», «Depresión Imperial» y «Desierto profundo» (en las partidas de 6 jugadores hay otra: «Erg Habbanya»). 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 «Depresión Imperial» (Juan lo puso allí en un momento anterior de la ronda), pero, como no hay ningún Agente en «Depresión Hagga» ni en «Desierto profundo», cada una de esas casillas recibe 1 ficha de Especia adicional. En «Desierto profundo» 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:

- Los jugadores hacen retornar a sus Agentes, devolviéndolos a sus Líderes.
- Entrega el indicador de Jugador inicial al siguiente jugador en el sentido 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 todos 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.

MÓDULO DE LA CHOAM

DUNE: IMPERIUM – INSURRECCIÓN incluye una miniexpansión llamada módulo de la CHOAM. Te recomendamos jugar al menos una vez sin este módulo para familiarizarte con el juego. Cuando conozcas bien las reglas, puedes añadir el módulo de la CHOAM para aumentar la profundidad estratégica.

PREPARACIÓN

Añade o modifica los siguientes pasos de la preparación:

A³ Baraja los 20 contratos bocabajo, dale la vuelta a dos de ellos para dejarlos bocarriba y ponlos en las casillas indicadas en el tablero debajo de «Consejo del Landsraad». Pon los 18 contratos bocabajo restantes en el banco.



C¹ Añade las cuatro cartas de Intriga adicionales a tu mazo de Intriga y barájalo.

C² Añade las cuatro cartas del Imperio adicionales a tu mazo del Imperio y barájalo.

D Uno de los jugadores tiene la opción de elegir a *Shaddam Corrino IV* como su Líder (aunque esto no es obligatorio).

COMPONENTES



4 cartas del Imperio,
4 cartas de Intriga y
Shaddam Corrino IV

*Las cartas adicionales
muestran este símbolo.*



20 fichas de Contrato

Solo se usa con la
expansión **EL AUGE DE IX**
(ver más abajo)



10 fichas de Contrato
con dorsos diferentes

TOMAR CONTRATOS



Cuando juegues **sin** el módulo de la CHOAM, el icono de Contrato solo significa que recibes 2 solaris, tal como se explica en el tablero. Pero cuando juegues **con** el módulo de la CHOAM, este icono significa que debes tomar uno de los dos contratos bocarriba del tablero y ponerlo en tu suministro. Cuando hagas esto, pon otro contrato del banco bocarriba en la casilla donde estaba el que acabas de tomar. Si todos los contratos han sido tomados por jugadores, el icono vuelve a limitarse a darte 2 solaris.

COMPLETAR CONTRATOS

Un contrato representa tu promesa de cumplir un servicio para la corporación CHOAM. Tan solo cuando hayas cumplido dicha promesa recibirás un «pago».

- La mayoría de los contratos mencionan una casilla específica del tablero, y se completan enviando un Agente a esa casilla.
- Un contrato de **Recolección** se completa enviando un Agente a una casilla de Hacedor del tablero y obteniendo la cantidad de especia indicada durante ese turno (en total, incluyendo la recibida de fuentes que no sean la propia casilla).
- El contrato **Inmediato** se completa en el momento en que lo tomas.
- El contrato de **Adquirir** *La especia debe fluir* se completa cuando adquieres esa carta.



Cuando completes un contrato, comunícaselo a los demás jugadores, recibe las recompensas que se indican en él, y luego ponlo bocabajo. Deja ese contrato en tu suministro, pues ciertas cartas mencionan «contratos completados».

Si tomas un contrato relacionado con la casilla del tablero a la que ya has enviado tu Agente en este turno, deberás esperar a un turno posterior para completar ese contrato (es decir, *debías* estar ya en posesión del contrato en el momento en que enviaste tu Agente).

Combinar el módulo de la CHOAM con EL AUGE DE IX

La expansión *EL AUGE DE IX* reemplaza uno de los lugares del tablero de *INSURRECCIÓN* donde puedes tomar un nuevo contrato. Para compensarlo y facilitar el cumplimiento de contratos, *INSURRECCIÓN* incluye 10 contratos adicionales (con dorsos distintos) que solo se utilizan cuando se juega con *EL AUGE DE IX*.

Tras preparar los 20 contratos normales, baraja los 10 contratos de *EL AUGE DE IX* y entrega dos de ellos a cada jugador. Todos los jugadores miran los dos contratos que han recibido y eligen simultáneamente con cuál de ellos desean **empezar la partida** (dejándolo bocarriba en su suministro). Todos los demás contratos de *EL AUGE DE IX* se devuelven a la caja del juego.



ACLARACIONES

Dama Jessica — Empiezas la partida con este lado (no el de Reverenda Madre Jessica) bocarriba.

Dama Margot Fenring / Princesa Irulan — Se considera que «llegas» a Influencia 2 incluso si avanzas más allá de esa casilla porque recibes varios puntos de Influencia simultáneamente. También es posible llegar a Influencia 2 con una Facción varias veces a lo largo de la partida si pierdes Influencia con ella y luego la recuperas, aunque solo llegas a Influencia 2 si te mueves *hacia arriba* en el medidor de Influencia, no hacia abajo.

Emisario de la Cofradía — Debes descartar una carta cuando juegues esta durante un turno de Agente.

Favor de la Cofradía Espacial — Mover esta carta de su estado en juego a tu pila de descartes durante el paso de «Despejar la mesa» no activa la capacidad de descartar.

Feyd-Rautha Harkonnen — Durante la preparación, pon la ficha de Feyd en la casilla más a la izquierda del medidor de Entrenamiento impreso en este Líder. Cuando la ficha llegue a la casilla más a la derecha, permanecerá allí durante el resto de la partida.

Shaddam Corrino IV — Cuando juegues tu Anillo heráldico para enviar un Agente a una casilla del tablero, la restricción «Emperador de los Mundos Conocidos» para desplegar unidades en el Conflicto tiene efecto inmediatamente.



Estas aclaraciones pertenecen a las cartas de *INSURRECCIÓN*. El módulo de la CHOAM que se explica en la página anterior es un elemento completamente nuevo.

CONSEJOS DE ESTRATEGIA



En Dune, el agua es tan rara como valiosa y resulta esencial para recolectar la preciada especia. La Cofradía Espacial puede proporcionarte suministros cruciales si necesitas ayuda. Otra opción consistiría en ganarte los favores de los Fremen y visitar el Sietch Tabr.

La especia es una sustancia versátil con múltiples usos. Tres Facciones te proporcionarán valiosos servicios a cambio de distintas cantidades de especia.



Los solaris son la moneda del Imperio y el lubricante para la maquinaria 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 algunas tropas adicionales, 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 enviar Agentes a casillas cruciales del tablero.



Alcanzar los 2 puntos de Influencia con una Facción no solo te proporciona un Punto de Victoria, sino que también desbloquea una capacidad exclusiva relacionada con esa Facción. Con el Emperador, la Cofradía Espacial y los Fremen, se desbloquea una nueva casilla del tablero. Con la Bene Gesserit, varias cartas se vuelven más potentes. Intenta desbloquear algunas de estas capacidades lo antes posible y úsalas en tu beneficio.

Para vencer en los Conflictos, la posición lo es todo. Cuanto más tiempo puedas retrasar el momento de desplegar tus unidades, 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 te impiden predecir con 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!



Los Espías pueden proporcionarte cierta sensación de seguridad; su capacidad de infiltrarse significa que no se les puede obstaculizar enviando un Agente a una casilla en la que estén espiando. Sin embargo, no tengas reparos en hacerles retornar para recabar información, especialmente cuando tengas más de un Espía en el tablero.

Los gusanos de arena de Dune son poderosísimas fuerzas de la naturaleza, pero con la ayuda de los Fremen, es posible convertirse en un caballero de la arena. Este proceso requiere tiempo, por lo que si decides seguir este camino, puedes acabar por detrás de otros jugadores a mitad de la partida. Asegúrate de aprovechar tu inversión llamando gusanos de arena siempre que tengas ocasión en un Conflicto. ¡Incluso aunque no vengas en él, duplicar las recompensas por la segunda o la tercera posición puede ser muy útil!



COMBINAR *INSURRECCIÓN* CON OTROS PRODUCTOS DE *DUNE: IMPERIUM*

DUNE: IMPERIUM – INSURRECCIÓN es compatible con todos los productos anteriores de *DUNE: IMPERIUM*.

AÑADIR *EL AUGE DE IX*

- Durante la preparación, deja el suplemento de tablero de la CHOAM plegado por la mitad y tapando solamente la esquina superior derecha del tablero de *INSURRECCIÓN*. Esto creará una nueva sección de la CHOAM y solo tapaná las casillas «Reunir apoyo» y «Salón de actos» del *Landsraad*, dejando el resto de esas casillas del tablero de juego sin cambios.
- Debido a que *EL AUGE DE IX* fue producido antes que *INSURRECCIÓN*, el suplemento de tablero de la CHOAM y el tablero de IX no tienen puestos de observación impresos en ellos. **Juega como si hubiera un puesto de observación en cada uno de esos tableros:** uno de estos puestos estará conectado con «Contrabando» y «Fletado interestelar», y el otro estará conectado con «Acorazado» y «Negociación tecnológica».
- Recomendamos no añadir las cartas de Conflicto de *EL AUGE DE IX*. Puedes hacerlo si lo así deseas, pero dificultarán un poco el poder emparejar iconos de batalla. Aun así, necesitarás una carta de Conflicto III adicional para jugar con la modalidad de partidas épicas; en este caso, deberías añadir *Supremacía económica*.
- Para utilizar a *Ilesa Ecaz* se requieren cartas de *Espacio de pliegue* de *DUNE: IMPERIUM*, así que *Ilesa Ecaz* podrá adquirir cartas de *Espacio de pliegue*, incluso aunque estas no podrán ser adquiridas por nadie más.



AÑADIR *INMORTALIDAD*

- Aunque la casilla «Puesto de investigación» de *INSURRECCIÓN* es distinta de la del tablero de juego original de *DUNE: IMPERIUM*, sigues teniendo que tapanla con el «Puesto de investigación» alternativo.



COMBINAR CON EL *DUNE: IMPERIUM* BÁSICO

- Recomendamos no añadir las cartas de Conflicto de *DUNE: IMPERIUM*. Puedes hacerlo si así lo deseas, pero dificultarán el poder emparejar iconos de batalla.
- Dado que en *INSURRECCIÓN* no hay ningún Mentat, debes quitar la carta de Intriga *Cálculos suplementarios* (y la carta de Conflicto *Trazar orden en el caos* si has elegido usar las cartas de Conflicto de *DUNE: IMPERIUM*).
- Puedes mezclar todas las demás cartas de Intriga y del Imperio con las de *INSURRECCIÓN* si así lo deseas, o crear tu propia combinación de una selección de cartas de *DUNE: IMPERIUM* y de *INSURRECCIÓN*.



Para las correcciones y aclaraciones más recientes, consulta el documento de Preguntas Frecuentes en:

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

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

CRÉDITOS

DIRE WOLF DIGITAL

Diseño del juego

Paul Dennen

Productor ejecutivo

Scott Martins

Dirección artística y diseño gráfico

Clay Brooks, Nate Storm

Ilustraciones de las cartas

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

Producción

Evan Lorentz, Marshall Britt

Desarrollo del juego

Justin Cohen, Paul Dennen, Caleb Vance

Desarrollo adicional del juego

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

Traducción

Alfred Moragas

Revisión de la traducción

Joaquín C. Martín-Rayó

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 — INSURRECCIÓN*.



www.direwolfdigital.com

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

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



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

Publicado por Dire Wolf Digital

© Copyright 2023 Dire Wolf Digital, Inc. Todos los derechos reservados.

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

DUNE © 2023 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).

 **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 heráldico.** Cuando juegues tu carta *Anillo heráldico* en un turno de Agente, utilizas la capacidad de Anillo heráldico (con el icono correspondiente) de tu Líder.

 **Contrato.** Si juegas sin el módulo de la CHOAM, recibe 2 solaris. Si juegas con el módulo de la CHOAM, toma un contrato bocarriba (o, si no queda ninguno, recibe 2 solaris).

 **Control.** Si vences en un Conflicto con una recompensa de Control (de «Arrakeen», «Depresión Imperial» o «Refinería de especia»), 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 suministro.

 **Descarta** una carta a tu elección de tu mano. Para esta y cualquier otra ocasión en la que se te indique que descartes una carta, esta no puede ser una carta de Intriga a menos que se especifique.

 **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.

 **Desecha una carta de Intriga** a tu elección de tu mano.

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 Potencia de Combate en un Conflicto.

 **Espía.** Coloca un Espía; tómalo de tu suministro y ponlo en un puesto de observación vacío del tablero. Algunos efectos limitan su colocación. Por ejemplo: « en » significa que el puesto de observación debe estar conectado a una casilla del tablero . Si no te quedan Espías en tu suministro, puedes hacer retornar primero uno de tus Espías (sin generar ningún efecto por ello).

 **Gusano de arena.** No hace nada si el Conflicto actual está protegido por la Muralla Escudo. De lo contrario, llama y despliega un gusano de arena, tomándolo del banco y poniéndolo en tu cuadrante del Conflicto.

 Puedes retirar la ficha de **Muralla Escudo** del tablero de juego.

 **Hacedor.** Las 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 un Agente a una de estas casillas, 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).

 **Icono de batalla.** Cuando vengas en un Conflicto y pongas esa carta en tu suministro, comprueba si tienes alguna otra carta bocarriba con ese mismo icono de batalla (Cuchillo crys, Ratón del desierto u Ornitóptero). Si es así, pon bocabajo ambas cartas y obtén 1 Punto de Victoria.

 Durante el Desenlace, puedes emparejar el **icono de batalla comodín** con uno de los tres iconos de batalla (cualquiera de ellos) en tu suministro. Pon bocabajo ambas cartas y obtén 1 Punto de Victoria.

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).

 **Insurrección.** Este icono aparece cerca de la esquina inferior derecha de todas las cartas de esta expansión, y solo sirve como referencia.

 **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. No estás obligado a pagar el coste de una carta, y no puedes pagar el coste más de una vez por turno (excepto si se trata de una recompensa de una carta de Conflicto duplicada por gusanos de arena).

 **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.

 **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.

 **Retornar Agente.** Haz que uno de tus *otros* Agentes en el tablero (no el Agente que has enviado durante este turno) retorne a tu Líder. Puedes volver a usar este icono en otro turno de Agente de la misma ronda.

 **Retornar Espía.** Haz que uno de tus Espías en un puesto de observación del tablero retorne a tu suministro.

 **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.

 **Toma una ficha de Garfios de doma** del banco, si no tienes ya una, ponla en tu guarnición y déjala ahí durante el resto de la partida. Esta ficha indica que ahora posees la capacidad de llamar gusanos de arena. Cuando este icono va seguido de dos puntos, eso indica un requisito para que puedas tener una ficha de Garfios de doma en tu guarnición.

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

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