

DUNE

IMPERIUM

INSURRECCIÓN

PARTIDAS DE SEIS JUGADORES

Un misterioso líder llamado Muad'Dib libra en Arrakis una guerra desde lo más profundo del desierto y amenaza el suministro de la sustancia más valiosa del universo: la especia. ¡Pero el Emperador ignora que Muad'Dib se propone apoderarse del mismísimo Trono del León Dorado!

En las partidas de seis jugadores, estos se organizan en dos equipos de tres jugadores, con cada equipo dirigido por un Comandante: Muad'Dib o Shaddam Corrino IV. Cada Comandante contará con otros cuatro líderes como sus Aliados.

Cada jugador posee su propio medidor de Puntuación, y el Desenlace se produce igual que en las partidas normales. La puntuación de cada equipo se determina sumando las puntuaciones individuales de cada jugador que lo compone.

Los Comandantes carecen de ejércitos propios y no pueden obtener recompensas de Conflicto. ¡Pero siguen pudiendo reclutar unidades! Cuando vayan a recibir una unidad, la reclutarán para uno de sus Aliados. Además, **cada Aliado lucha en los Conflictos por separado**; las Potencias de Combate de dos Aliados del mismo equipo no se combinan. Por lo tanto, las tres recompensas de cada carta de Conflicto están disponibles para todo el mundo y se entregan a Aliados individuales. Si tu equipo consigue las recompensas para la primera y la segunda posición de un Conflicto, eso puede ser toda una hazaña. ¡Pero lo más probable es que los miembros de un equipo quieran planificar quién irá a por el premio gordo del Conflicto y a quién le bastarán las migajas!

COMPONENTES DE JUEGO ADICIONALES



6 fichas de Bonificación de Maestro de armas



2 fichas de Alianza
Grandes Casas y
Mundos Fronterizos



2 tableros personales

Emperador para el jugador Shaddam
Fremen para el jugador Muad'Dib



Dos mazos iniciales de 10 cartas



Jugador Shaddam

Anillo heráldico,
Argumento convincente,
Asalto devastador,
Búsqueda de aliados,
Exigir resultados,
Mercancías cruciales,
Ornitóptero imperial (2),
El poder de los Corrino,
Tienda imperial



Jugador Muad'Dib

Acceso limitado al
Landsraad (2), Amenazar
la producción de
especia, Anillo heráldico,
Argumento convincente,
Búsqueda de aliados,
Exigir atención, Inspirar
respeto, La llamada
del desierto, Usul

COMPONENTES DE JUGADOR ADICIONALES



2 discos

1 indicador de Puntuación
1 ficha de Consejero



3 fichas de Agente



Cubo de Facción



3 Espías

Estos componentes son de color azul claro para el jugador Muad'Dib (como se muestran aquí) y de color gris para el jugador Shaddam (no se muestran).

PREPARACIÓN

Los jugadores eligen líderes y equipos antes de sentarse en torno a la mesa. Los Comandantes se sientan el uno frente al otro, con Muad'Dib situado ante la parte inferior del tablero de juego («en Arrakis») y Shaddam situado ante la parte superior («en el Landsraad»). Los Aliados se sientan a continuación a cada lado del líder *adversario*, para que el orden de juego en el sentido de las agujas del reloj haga que se vayan alternando jugadores de cada equipo.

Luego, añade o modifica los pasos normales de la preparación tal como se indica aquí:

A Utiliza la cara alternativa del tablero de juego, que presenta varios cambios, siendo el más destacable que las Facciones del Emperador y de los Fremen han sido reemplazadas por las Facciones de las Grandes Casas y de los Mundos Fronterizos.

Cada Comandante toma un tablero personal y lo deja frente a él, junto a su carta de Líder; Muad'Dib se queda con el tablero Fremen y Shaddam se queda con el tablero del Emperador.



Pon las *seis* fichas de Alianza en sus correspondientes medidores (las fichas de Alianza con el Emperador y con los Fremen se dejan sobre los tableros personales de sus respectivos Comandantes).



B Al crear el mazo de Conflictos, no uses ninguna carta de Conflicto I. El mazo solo debe contener cinco cartas de Conflicto II encima de las cuatro cartas de Conflicto III, lo que significa que la partida durará un máximo de 9 rondas.



C El módulo de la CHOAM debe utilizarse (ver página 16 del reglamento principal). Añade las correspondientes cartas del Imperio y de Intriga a sus mazos. Antes de barajar los contratos, deja aparte los dos contratos Sardaukar tal como se explica en la carta de Líder de Shaddam Corrino IV.



E Tanto Muad'Dib como Shaddam toman sus respectivos mazos iniciales de Comandante en vez de un mazo inicial normal.



Para que la experiencia de juego sea lo más fiel posible a la historia, recomendamos asignar los siguientes Líderes a cada equipo, pero los jugadores son libres de probar otras combinaciones y plantear escenarios de historia alternativa (también se pueden usar los Líderes de productos anteriores de *DUNE: IMPERIUM*).

Aliados recomendados para Muad'Dib:
Dama Jessica
Gurney Halleck
Staban Tuek

Aliados recomendados para Shaddam Corrino IV:
Dama Margot Fenring
Feyd-Rautha Harkonnen
Princesa Irulan

Líderes aptos para cualquier bando:
Dama Amber Metulli

G Los Comandantes (Shaddam y Muad'Dib) no reciben todos los componentes personales que sí reciben los Aliados. Carecen de tropas, indicadores de Combate, indicadores de Control y Agentes normales, pero sí reciben fichas de Espía y dos discos.

G¹ En vez de Agentes normales, los Comandantes reciben tres fichas de Espía. Empiezan la partida con las dos fichas de Espía con una sola flecha, y la que tiene dos flechas (su Maestro de armas) la dejan aparte junto con los demás Maestros de armas.



Pon también todas las fichas de Bonificación de Maestro de armas junto con los Maestros de armas, cerca del tablero de juego.



G² Los Comandantes ponen un disco en la casilla «4» del medidor de Puntuación (señalada con una «C»). Cada Aliado pone un disco en la casilla «1» (señalada con una «A»).



G⁴ Los Aliados ponen un cubo de Facción en la casilla inferior de cada medidor de Influencia del tablero de juego, como en las partidas normales. No ponen cubos de Facción en el tablero personal de ningún Comandante.

Cada Comandante pone su único cubo de Facción en la casilla inferior del medidor de Influencia en su tablero personal.



H Solamente los jugadores Aliados roban cartas de Objetivo. Si ambos Objetivos de Ratón del desierto son robados por el mismo equipo, el jugador con el Objetivo de Ratón del desierto «4/6J» lo intercambia con el Aliado adversario que esté sentado a su lado, de manera que cada quipo tenga un Objetivo de Ratón del desierto y un Objetivo de Cuchillo crys.



NUEVOS CONCEPTOS IMPORTANTES

ACTIVACIÓN DE ALIADOS

Los Comandantes suelen usar cartas y casillas del tablero igual que cualquier otro jugador, pero carecen de tropas para reclutar o desplegar en el Conflicto, y también de cubos en los cuatro medidores de Influencia del tablero de juego. En vez de eso, en cada uno de sus turnos, *activan* a uno de sus Aliados, quien es el destinatario de todos los efectos que el Comandante no pueda utilizar directamente.

En un turno de Agente, el Aliado en ser activado lo determina la flecha de la ficha de Agente que utilice el Comandante: puede ser el Aliado sentado a su izquierda o a su derecha (más allá del jugador adversario inmediatamente adyacente). Cuando usa la ficha de Maestro de armas, el Comandante elige a cuál de sus Aliados activa para ese turno.



En un turno de Revelación, el Comandante elige a cuál de sus Aliados activa.

El Aliado activado asume el papel del Comandante siempre que:

-     Se ganan o pierden puntos de Influencia en un medidor de Influencia del tablero de juego.
-   Se recluta alguna unidad y debe tomarse alguna decisión respecto a su despliegue en el Conflicto.
-  Se está aplicando cualquier cantidad de espadas a la Potencia de Combate.

Muad'Dib envía un Agente a «Guerreros avezados», gastando 1 de agua y activando a su Aliado: Dama Jessica. El cubo de Facción de Muad'Dib en el medidor de Influencia con los Fremen se desplaza hacia arriba y Dama Jessica recluta dos tropas. «Guerreros avezados» es una casilla de Combate, por lo que Dama Jessica puede desplegar en el Conflicto cualquier cantidad de estas tropas, junto con hasta dos más de su guarnición.



En un turno posterior, Shaddam envía un Agente a «Espionaje», gastando 1 de especia y activando a Feyd-Rautha, quien ya tenía 3 puntos de Influencia con las Bene Gesserit y ahora obtiene uno más, moviendo su indicador para recibir la Alianza y la carta de Intriga como bonificación de esa Facción. Cabe señalar que es Feyd-Rauhta quien roba la carta de Intriga de la bonificación porque ha sido su cubo de Facción el que ha llegado a esa casilla.

Si, durante el turno de Revelación de un Comandante, este activa a un Aliado que no ha llevado a cabo todavía su propio turno de Revelación, el Comandante sigue pudiendo entregar espadas a ese Aliado, quien anotará en ese momento cuánta Potencia de Combate aportan y la añadirá posteriormente cuando efectúe su propio turno de Revelación (o establecerá su Potencia de Combate como 0 si no tiene ninguna unidad en el Conflicto en ese momento).

Un Comandante puede hacer que un Aliado activado despliegue o retire tropas incluso después de que ese Aliado efectúe su turno de Revelación. El Aliado modificará su indicador de Combate en consecuencia. Esto puede hacer que un Aliado se incorpore a un Conflicto en el que no participaba durante su propio turno de Revelación, pero en estos casos, todas las espadas que ese Aliado hubiera generado durante ese turno de Revelación se pierden debido a la falta de coordinación en el campo de batalla.

COMUNICACIÓN

Aunque se anima a los jugadores a hablar entre ellos, se recomienda que los jugadores de un mismo equipo no puedan comunicarse *en privado* entre ellos. Esto incluye hablar en voz baja, enviar mensajes de texto, mostrar una carta a un compañero de equipo, etcétera. Esta regla intenta reflejar la idea de que por todo el Imperio hay espías vigilando tus movimientos.

Algunos grupos de juego pueden querer aplicar distintas reglas para la comunicación entre los jugadores. ¡Tú eres quien mejor conoce a tu grupo!

TABLEROS PERSONALES



Cada Comandante posee un tablero personal con dos casillas a las que solo él puede enviar un Agente. Cada vez que lo haga, su cubo de Facción avanzará por el medidor de Influencia de su tablero personal. Estos medidores tienen bonificaciones como los del tablero de juego, pero dichas bonificaciones benefician al equipo del Comandante por entero.

-  Cada vez que Muad'Dib llegue a la casilla «1» o «3» del medidor de Influencia con los Fremen, todos los miembros de su equipo reciben la recompensa indicada: 1 de especia o 1 de agua.
-  Cada vez que Shaddam llegue a la casilla «1» o «3» del medidor de Influencia con el Emperador, todos los miembros de su equipo reciben la recompensa indicada: 1 solari o la oportunidad de colocar un Espía.

Asimismo, cada tablero personal proporcionará a su Comandante un Punto de Victoria cuando llegue a los 2 puntos de Influencia, y una Alianza (con su Punto de Victoria asociado) cuando llegue a los 4 puntos de Influencia.



Únicamente Shaddam posee Influencia con la Facción del Emperador, y únicamente Muad'Dib posee Influencia con la Facción de los Fremen. Un Aliado no pueden afectar de ningún modo la Influencia en el tablero personal de su Comandante.

NUEVOS CONCEPTOS IMPORTANTES (CONTINUACIÓN)

INFLUENCIA COMPARTIDA Y NUEVAS FACCIÓNES

Aunque los Comandantes carecen de cubos de Facción para los cuatro medidores de Influencia del tablero de juego, sus Aliados les proporcionan Influencia con esas Facciones. **El Aliado que tiene más Influencia con una Facción del tablero de juego le proporciona a su Comandante esa misma cantidad de Influencia.** Esto ocurre incluso mientras se está activando al otro Aliado.

Muad'Dib juega Preparar el camino y envía un Agente a «Carthag», activando a Gurney Halleck, quien solo tiene 1 punto de Influencia con las Bene Gesserit. Pero como Dama Jessica (el otro Aliado de Muad'Dib) tiene 2 puntos de Influencia con las Bene Gesserit, Muad'Dib roba una carta.



Debido a la incorporación de dos nuevas Facciones al tablero de juego, dos de los iconos de Facción ahora están relacionados con dos Facciones diferentes. Para los requisitos o efectos de cualquier carta o casilla del tablero, ten esto en cuenta:

 Los cuatro Aliados y Muad'Dib utilizan la Facción de las Grandes Casas. Shaddam elige entre la Facción de las Grandes Casas o la del Emperador.

 Los cuatro Aliados y Shaddam utilizan la Facción de los Mundos Fronterizos. Muad'Dib elige entre la Facción de los Mundos Fronterizos o de los Fremen.



Cuando Gurney Halleck revela Shishakli y recibe el efecto de Vínculo Fremen, Gurney recibe un punto de Influencia con la Facción de los Mundos Fronterizos. Cuando Muad'Dib revela Shishakli y recibe el efecto de Vínculo Fremen, puede optar por recibir esa Influencia con los Fremen, avanzando el cubo de Facción en su tablero personal, o recibirla con los Mundos Fronterizos, avanzando el cubo de Facción de su Aliado activado en el medidor de Influencia de los Mundos Fronterizos.

Shaddam envía un Agente a la casilla «Transporte de mercancías», activando a Feyd-Rautha (para hacer esto, al menos uno de los Aliados de Shaddam debe tener al menos 2 puntos de Influencia con la Cofradía Espacial; no hace falta que sea Feyd-Rautha). Shaddam recibe 5 solaris y un punto de Influencia con la Facción que elija. Shaddam podría hacer avanzar uno de los cubos de Facción de Feyd-Rautha, pero en vez de eso decide recibir un punto de Influencia para el medidor de su tablero personal.



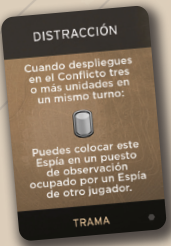
PROPIEDAD COMPARTIDA DE UNIDADES

Todas las unidades y guarniciones propiedad de un Aliado activado son **también** propiedad del Comandante de ese equipo. Esto permite que ciertas cartas puedan ser activadas durante el turno de un Comandante.

Cuando un Comandante juega Chani, estratega astuta durante un turno de Agente, roba una carta de Intriga si su Aliado activado tiene tres o más unidades en el Conflicto. Cuando juega Chani durante un turno de Revelación, puede retirar dos de las tropas de su Aliado activado para darle cuatro espadas a ese Aliado.



Cuando un Comandante recluta unidades para un Aliado activado, se considera que esas unidades han sido reclutadas tanto por el Comandante como por el Aliado. De igual modo, cuando se despliegan unidades en el Conflicto durante el turno de un Comandante, se considera que esas unidades han sido desplegadas tanto por el Comandante como por el Aliado activado.



Muad'Dib envía un Agente a «Guerreros avezados», activando a Gurney Halleck y reclutando dos tropas para ese Aliado. Gurney decide desplegar en el Conflicto esas tropas, junto con dos más de su guarnición. Muad'Dib puede jugar Distracción porque ha compartido el despliegue de esas unidades.

Debe tenerse en cuenta que cuando un Aliado vence en una carta de Conflicto, no comparte con su Comandante la posesión de esa carta.

TURNOS DE JUGADOR

La Facción de las Grandes Casas posee dos nuevos iconos que pueden ser utilizados por compañeros de equipo para ayudarse mutuamente.



Reforzar. Recluta tres tropas, repartidas como prefieras entre los dos Aliados de tu equipo. Cualesquiera de estas tropas pueden ser desplegadas en el Conflicto.

Dama Jessica envía un Agente a «Apoyo militar». Elige reclutar una tropa para sí misma y la pone en su guarnición, y permite a Gurney reclutar dos tropas para él, quien las despliega en el Conflicto. Debido a que «Apoyo militar» no es una casilla de Combate, Gurney no puede desplegar ninguna tropa más en este turno.



Comerciar. Elige a un compañero de equipo con el que comerciar: cada jugador comerciando puede darle al otro 1 o más de un único tipo de «producto» (cartas de Intriga, especia, agua o solaris). Cada jugador comerciando puede optar por no dar nada.

La Princesa Irulan envía un Agente a «Apoyo económico», recibe 1 de especia y elige comerciar con Shaddam. Irulan le entrega a Shaddam dos de sus cartas de Intriga, conservando una. Shaddam decide darle a Irulan las 3 fichas de Especia que tiene.

Más tarde, Muad'Dib juega Inspirar respeto. Como ya ha conseguido su Maestro de armas, Muad'Dib elige desechar la carta para comerciar con Dama Jessica. Muad'Dib le entrega una carta de Intriga, pero Dama Jessica está falta de recursos y decide no darle nada a cambio.

TURNOS DE JUGADOR (CONTINUACIÓN)

Fila del Trono de Shaddam

El tablero personal del Emperador y la carta *Pabellón imperial* permiten a Shaddam mover cartas de la Fila del Imperio a una Fila del Trono especial. Cuando Shaddam hace esto, reemplaza inmediatamente la carta desplazada con una nueva carta del mazo del Imperio.

Las cartas de la Fila del Trono solo pueden ser adquiridas por Shaddam y sus Aliados (nunca por Muad'Dib o sus Aliados). Estas cartas ya no forman parte de la Fila del Imperio (y no pueden verse afectadas por cartas como *Manipulación*). El tamaño de la Fila del Trono es ilimitado, y por lo tanto puede ir creciendo a lo largo de varias rondas si no se adquiere ninguna de sus cartas.



El Agente Maestro de armas de cada jugador puede ser usado una sola vez por partida. Al final de una ronda, si has enviado tu Maestro de armas a una casilla del tablero, devuélvelo a la caja del juego. Si tienes tu Maestro de armas pero no lo envías a ninguna casilla del tablero durante una ronda, lo conservas y podrás utilizarlo en una ronda posterior.



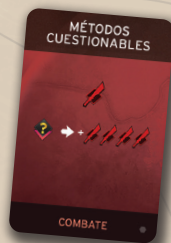
Cuando consigues tu Maestro de armas, también recibes una ficha de Bonificación de Maestro de armas que conservarás durante el resto de la partida (incluso después de utilizar a tu Maestro de armas). Pon esa ficha sobre el tablero de juego (los Aliados la ponen en su guarnición y los Comandantes la ponen en el borde de la zona de Conflicto, cerca de su lado del tablero). Cuando tengas una ficha de Bonificación de Maestro de armas sobre el tablero, añádetee 2 espadas siempre que realices un turno de Revelación.

FASE 3: COMBATE

CARTAS DE INTRIGA DE COMBATE

Los jugadores van jugando cartas de Intriga de Combate en el sentido de las agujas del reloj con normalidad. En el turno de un Comandante, se pueden jugar cartas en nombre de un Aliado que tenga al menos una unidad en el Conflicto; y luego se aplican sus efectos a ese Aliado; los Comandante no pueden «repartir» entre varios de sus Aliados los efectos de una carta de Intriga de Combate.

Muad'Dib juega Métodos cuestionables, activando a Gurney Halleck. Muad'Dib elige que Gurney pierda 1 punto de Influencia con los Mundos Fronterizos para recibir un total de 5 espadas. Muad'Dib no puede hacer que su otro Aliado (que no fue activado) pierda Influencia, aunque sí podría haber elegido perder él mismo 1 punto de Influencia con los Fremen.



Empates entre Aliados

Cuando dos Aliados de un mismo equipo empatan en un Combate, uno de ellos puede elegir conceder al otro la recompensa mayor. Si estaban empatados por la tercera recompensa del Conflicto, quien conceda la recompensa no recibirá nada.

Gurney Halleck y Dama Jessica empatan por la primera posición en un Conflicto. Gurney le concede la victoria a Dama Jessica, quien obtiene la primera recompensa y es considerada vencedora del Conflicto, mientras que Gurney obtiene la segunda recompensa.

DESENLACE

El Desenlace se produce durante la fase de Retorno de la manera normal: si algún jugador tiene 10 o más Puntos de Victoria en el medidor de Puntuación o si el mazo de Conflictos se ha agotado. Los jugadores primero jugarán las cartas de Intriga de Desenlace aplicables, y luego el equipo con la mayor puntuación total combinada será declarado vencedor. En caso de empate, se aplican las reglas normales para romperlo combinando los recursos de cada equipo.

No todas las cartas de Intriga de Desenlace son útiles para los Comandantes, ipor lo que se recomienda utilizar el icono de Comerciar cuando un jugador tenga una carta de Intriga de Desenlace que solo le resultará útil a un compañero de equipo!

- **Cuchillo crys, Ornitóptero, Ratón del desierto** — Un Comandante no puede poseer ninguna carta de Conflicto, por lo que no puede usar estas cartas durante el Desenlace.
- **Alianza clandestina, Asegurar el comercio de especia, Beneficios de la CHOAM** — Estas cartas pueden dar Puntos de Victoria a los Comandantes. Para *Alianza clandestina*, recuerda que la Influencia de un Comandante con una Facción siempre es la mayor de sus dos Aliados.



INTEGRACIÓN CON OTROS PRODUCTOS DE *DUNE: IMPERIUM*

Esta página explica cómo integrar otros títulos de *DUNE: IMPERIUM* en tus partidas de seis jugadores. Hemos intentado cubrir las dudas más probables, pero ten en cuenta que estos productos no fueron diseñados originalmente pensando en las partidas de seis jugadores. Pueden darse casos extraños o difícil de aplicar. Si surge cualquier situación que no esté cubierta por estas reglas, consulta primero el documento de preguntas frecuentes de *DUNE: IMPERIUM* (en www.duneimperium.com/FAQ). Si estás en medio de una partida y necesitas una respuesta urgente, deja que lo decida el jugador que lleva a Shaddam. ¡Ser el Emperador del Universo Conocido tiene sus ventajas!

Aunque *INSURRECCIÓN* no incluye ninguna carta con el coste o efecto «**Pierde una tropa**», otros productos de *DUNE: IMPERIUM* sí lo hacen. Cuando un Comandante active un efecto que incluya ese coste, será su Aliado activa quien pierda las tropas.

Otros productos de *DUNE: IMPERIUM* incluyen cartas y componentes que funcionan «**cuando venzas en un Conflicto**». Estos efectos no pueden ser utilizados por Comandantes, porque los Comandantes nunca vencen en los Conflictos.

DUNE: IMPERIUM

- **Al vencedor... / Exigir respeto** — Estas cartas son inútiles para los Comandantes (¡mejor que las intercambien!).
- **Kwisatz Haderach** — Esta carta no permite que otro jugador envíe un Agente al tablero personal de un Comandante.
- **La Voz** — Puedes elegir una casilla del tablero personal de un Comandante.
- **Planes en los planes** — Un Comandante puede elegir usar su tablero personal en vez de la Facción del tablero de juego con el mismo icono.
- **Prueba de humanidad / Tóptero artillado** — Los Comandantes no poseen tropas durante los turnos de otros jugadores, por lo que nunca las pierden debido a la carta de otro jugador. Para *Prueba de humanidad*, el Comandante debe descartarse de una carta si le es posible.



INMORTALIDAD

Los Comandantes no añaden copias de *Experimentación* a sus mazos (ni tampoco retiran ninguna carta).

Los Comandantes no tienen una ficha de Investigación en el medidor de Investigación ni una ficha Tleilaxu en el medidor Tleilaxu. Su Aliado activado será quien reciba los beneficios (incluida cualquier bonificación resultante) cada vez que el Comandante active un icono de Investigación o reciba un icono Tleilaxu.

Un Comandante tiene los mismos indicadores genéticos que los de aquel de sus Aliados que más haya avanzado en el medidor de Investigación. Esto ocurre incluso mientras está activando al otro Aliado.

Cuando un Comandante genera un espécimen, este procede del suministro de su Aliado activado. Un Comandante solo puede gastar los especímenes de su Aliado activado (cuando esté pagando el coste en especímenes de una carta o adquiriendo una carta Tleilaxu).

Si se juega con la variante «Hasta los 11», los Aliados empiezan con 0 Puntos de Victoria (en vez de 1). Los Comandantes, sin embargo, empezarán con 4 Puntos de Victoria.

- **Acuerdo clandestino** — Los Comandantes no activan a ningún Aliado durante el Desenlace, por lo que el efecto de Desenlace de esta carta no les proporciona nada.



EL AUGE DE IX

Durante la preparación, cada jugador recibe un contrato especial de *EL AUGE DE IX*. Baraja estos contratos y reparte dos de ellos a cada Aliado, cada uno de los cuales elige con qué contrato quedarse, y entrega el otro a su Comandante, quien se quedará con uno de los dos Contratos que ha recibido y devolverá el otro a la caja del juego.

Si un Comandante quiere colocar un Negociador, toma una tropa del suministro de su Aliado activado. Cuando un Comandante puede Adquirir tecnología, puede reducir el coste usando los Negociadores de su Aliado activado.

Los Comandantes carecen de Cargueros en el medidor de Flete, pero pueden mover el Carguero de su Aliado activado. Si un Comandante hace retornar un Carguero, el Aliado activado recibe todas las recompensas resultantes (sin embargo, se considera que tanto el Comandante como el Aliado han reclutado toda tropa fruto de las recompensas).

Cuando un jugador genera Dividendos en el medidor de Flete, todos los demás jugadores reciben 1 solari (las reglas de *EL AUGE DE IX* dicen que los «adversarios» reciben 1 solari, pero en las partidas de seis jugadores esto se aplicará tanto a tus adversarios como a tus compañeros de equipo).

Los Comandantes carecen de acorazados, pero pueden poner en servicio acorazados para sus Aliados (de forma similar a como reclutan tropas para sus Aliados).

Los iconos de Infiltración y otros efectos similares te permiten infiltrarte en casillas del tablero ocupadas por Agentes de tus compañeros de equipo, además de en aquellas ocupadas por Agentes enemigos.

- **Chaumurky** — Si la partida termina con un empate, el equipo que tenga *Chaumurky* será declarado vencedor.
- **Memorizadores** — Los Comandantes pueden elegir usar su tablero personal en vez de la Facción del tablero de juego con el mismo icono.
- **Satélites espía** — Dado que la Influencia de un Comandante con una Facción es igual a la de aquel de sus Aliados que tenga más Influencia con ella, le resultará difícil obtener el beneficio para el Desenlace de esta pieza de Tecnología, aunque sigue pudiendo gastar especia y desechar la pieza de Tecnología para obtener un Punto de Victoria.



Modalidad de partidas épicas

¡Combinar la modalidad de partidas épicas de *EL AUGE DE IX* con las partidas de seis jugadores de *INSURRECCIÓN* puede hacer que estas duren más de 3 horas, pero esperamos que ofrezcan la experiencia épica que promete su nombre!

El mazo de Conflictos se crea tal como se explica en las reglas para partidas épicas (añadiendo *Supremacía económica* a las cartas de Conflicto III, para un total de 10 cartas de Conflicto).

Puedes optar por incluir o no las demás cartas de Conflicto de *EL AUGE DE IX*. Si las incluyes, algunos Conflictos no proporcionarán al vencedor ningún icono de batalla.

Los Comandantes no añaden *Controlar la especia* a sus mazos (tampoco quitan ninguna carta).

Cada jugador roba una carta de Intriga durante la preparación (también los Comandantes).

ICONOS ADICIONALES



Carta inicial de Muad'Dib. Toda carta con este icono forma parte del mazo inicial del jugador Muad'Dib.



Carta inicial de Shaddam. Toda carta con este icono forma parte del mazo inicial del jugador Shaddam.



Comerciar. Elige a un compañero de equipo con el que comerciar: cada jugador comerciando puede darle al otro 1 o más de un único tipo de «producto» (cartas de Intriga, especia, agua o solaris).



Recompensa de equipo. Cada jugador de tu equipo recibe la recompensa indicada: 1 solari, 1 de especia, 1 de agua o la colocación de un Espía.



Reforzar. Recluta tres tropas, repartidas como prefieras entre los dos Aliados de tu equipo. Cualesquiera de estas tropas pueden ser desplegadas en el Conflicto.

GUÍA DE CASILLAS DEL TABLERO PARA SEIS JUGADORES



Apoyo económico

Icono de Agente: Emperador
Recibe 1 punto de Influencia con las Grandes Casas y recibe 1 de especia. Luego, elige a un compañero de equipo con el que comerciar: cada jugador comerciando puede darle al otro 1 o más de un único tipo de «producto» (cartas de Intriga, especia, agua o solaris).



Apoyo militar

Icono de Agente: Emperador
Coste: 2 de especia
Recibe 1 punto de Influencia con las Grandes Casas. Recluta tres tropas, repartidas como prefieras entre los dos Aliados de tu equipo. Cualesquiera de estas tropas pueden ser desplegadas en el Conflicto.



Carthag

Icono de Agente: ciudad
Casilla de Combate
Recluta una tropa y roba una carta de Intriga.



Dominio del desierto

Icono de Agente: Fremén
Casilla de combate
Recibe 1 punto de Influencia con los Fremén. Roba una carta y recibe 1 de especia.



Erg Habbanya

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



Expedición

Icono de Agente: Fremén
Recibe 1 punto de Influencia con los Mundos Fronterizos. Toma un contrato (o, si no queda ninguno, en vez de eso recibe 2 solaris).



Guerreros avezados

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



Maestro de armas

Icono de Agente: Landsraad
Coste: 8 solaris si ningún jugador tiene su Maestro de armas; 6 solaris si algún jugador lo tiene.
Puedes enviar un Agente a esta casilla una sola vez por partida. Recibe tu Maestro de armas para un único uso. Pon una ficha de Bonificación de Maestro de armas sobre el tablero. Durante el resto de la partida, en cada uno de tus turnos de Revelación, recibes 2 puntos de Potencia de Combate.



Riqueza incommensurable

Icono de Agente: Emperador
Recibe 1 punto de Influencia con el Emperador. Recibe 3 solaris.



Tecnología controvertida

Icono de Agente: Fremén
Coste: 2 de especia
Recibe 1 punto de Influencia con los Mundos Fronterizos. Roba una carta de Intriga, roba una carta y desecha una carta.