

DUNE

IMPERIUM

INSURRECCIÓN

RIVALES – PARTIDAS EN SOLITARIO Y DE DOS JUGADORES

Las partidas en solitario y de dos jugadores utilizan cartas adicionales para controlar adversarios automatizados (de aquí en adelante denominados «Rivales») que compiten contra ti ocupando casillas del tablero y disputándote Conflictos. Cada Rival está representado por una carta de Rival que detalla sus prioridades estratégicas y utiliza las cartas de la Casa Hagal para determinar la colocación de sus Agentes. ¡Si un Rival consigue 10 o más Puntos de Victoria, provocará el final de la partida y puede que te derrote!

COMPONENTES ADICIONALES



37 cartas de la casa Hagal



10 cartas de Rival

CARTAS DE RIVAL

- A** Nombre
- B** Valor de Maestro de armas
Cuanto menor sea el valor, más desafiante será el Rival.
- C** Capacidad de Anillo heráldico.
- D** Capacidad de Ardid
- E** Facciones
Una lista de las cuatro Facciones en un orden (de izquierda a derecha) que representa cómo prioriza este Rival las relaciones políticas.



PREPARACIÓN

Se eligen cartas de Rival según el número de jugadores.

Partida en solitario: elige dos cartas de Rival como tus adversarios; para tu primera partida en solitario, recomendamos que sean Rivales con valores de Maestro de armas de 8 o más. Elige un nivel de dificultad (de las opciones a la derecha) y modifica tu preparación en consecuencia.

Partida de dos jugadores: elige una carta de Rival como un adversario compartido; para tu primera partida, recomendamos que utilices las reglas de «Rivales simplificados» de la contraportada de este suplemento de reglas.

Elige un color para cada Rival. Pon uno de sus cubos en cada una de las casillas en la parte inferior de los medidores de Influencia de las cuatro Facciones. Pon tres tropas en su guarnición (excepto si se trata de una partida en solitario con la dificultad Mercenario) y el resto en su suministro. Pon dos de sus Agentes en su suministro, y deja su Maestro de armas (el tercer Agente) junto al tablero de juego (como se hace con los de los jugadores). Pon sus tres Espías y 1 de agua en su suministro.

Baraja el mazo de la Casa Hagal y déjalo cerca del Rival (o Rivales). Si juegas en solitario, quita la carta de *Vuelve a barajar* señalada con «2J» del mazo de la Casa Hagal antes de barajarlo.

Reparte las cartas de Objetivo según el número de jugadores:

Partida en solitario: tú y tus Rivales empezáis con una carta de Objetivo cada uno, repartidas al azar como si fuera una partida con varios jugadores.

Partida de dos jugadores: entrega el Objetivo *Ornitóptero* al Rival y reparte al azar los otros dos (el Rival de una partida de dos jugadores nunca tiene el indicador de Jugador inicial).

Dificultad

Hay cuatro niveles de dificultad para las partidas en solitario:

Mercenario (Novato): tus Rivales empiezan sin ninguna tropa en sus guarniciones, y tú empiezas con una carta de Intriga.

Sardaukar (Veterano): ninguna modificación especial.

Mentat (Experto): igual que en Sardaukar. Utiliza las reglas de «Escalada brutal», «Despliegue experto» y «Política hábil» descritas en «Variantes de juego» (en la contraportada de este suplemento de reglas).

Kwisatz Haderach (Experto superior): igual que en Mentat, pero además no puedes recibir ningún Maestro de armas durante la partida.

TURNOS DE AGENTE DE RIVALES

Durante la «Fase 2: Turnos de jugador», los Rivales llevan a cabo turnos de Agente como cualquier otro jugador. Un Rival realizará un turno de Agente mientras tenga al menos un Agente en su suministro, pero nunca realizará un turno de Revelación.

Partida en solitario: el indicador de Jugador inicial se transfiere en el sentido de las agujas del reloj de ronda en ronda con normalidad, y los Rivales a veces tendrán el indicador y actuarán primero.

Partida de dos jugadores: el indicador de Jugador inicial solo se transfiere entre los dos jugadores humanos. El Rival siempre se considera como el siguiente jugador sentado en el sentido de las agujas del reloj tras el jugador con el indicador de Jugador inicial (y por lo tanto actuará en cada ronda *entre* los otros dos jugadores).



Cuando un Rival realiza un turno de Agente, revela la primera carta del mazo de la Casa Hagal. Esta carta enviará un Agente a la casilla del tablero revelada, siempre que esa casilla esté vacía. De lo contrario, ignora esa carta y sigue revelando cartas hasta que aparezca una con una casilla vacía.

Si el mazo de la Casa Hagal llega a agotarse (o si se revela la carta *Vuelve a barajar*), las cartas de la Casa Hagal vuelven a barajarse de inmediato para formar un nuevo mazo.

Cuando un Rival envía un Agente a una casilla del tablero, se ignoran todos los costes y efectos normales de esa casilla, y en vez de eso solo obtiene los efectos indicados en su carta revelada:

El Rival avanza en el medidor de Influencia indicado.

El Rival recibe 1 punto de Influencia con la Facción correspondiente al número, tal como se indica en la parte inferior de la carta de Rival.

El Rival recibe el recurso indicado.

El Rival utiliza la capacidad de Anillo heráldico de su Líder.

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

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



El Rival coloca un Espía en un puesto de observación. A menos que se especifique un tipo de casilla, intentará hacerlo en un puesto de observación de Facción perteneciente a la primera Facción disponible en su lista de prioridad de Facciones. Si los cuatro puestos de observación de Facción están ocupados, ignora este efecto.

Cada una de las tres cartas *Colocar Espía* de la Casa Hagal muestra un tipo concreto de puesto de observación donde colocar el Espía. Si no hay ningún puesto de observación vacío del tipo designado, ignora este efecto. Luego, como las cartas *Colocar Espía* no envían ningún Agente a una casilla del tablero, revela otra carta de la Casa Hagal para el Rival (haya colocado un Espía o no).



El Rival adquiere una ficha de Garfios de doma y la pone en su guarnición (si no tiene ya una).



Si el Rival tiene una ficha de Garfios de Doma y la ficha de Muralla Escudo sigue en el tablero, retírala. Ignora este efecto si el Rival no tiene Garfios de doma.

Cada vez que un Rival envíe un Agente a una casilla de Combate, también despliega en el Conflicto hasta dos tropas (si tiene) de su guarnición. Hará esto incluso si no ha reclutado ninguna tropa con esa carta (por ejemplo: una carta que envíe un Agente a una casilla de Hacedor del tablero).

Los Rivales ganan y pierden fichas de Alianza igual que los jugadores, pero no obtienen bonificaciones de Facción (por llegar a los 4 puntos de Influencia en un medidor de Influencia).

Instrucciones especiales

Algunas cartas de la Casa Hagal hacen que un Rival envíe un Agente a una de dos casillas, según las condiciones de la partida.

Cuando un Rival revela Aceptar contrato / Transporte de mercancías, comprueba cuánta Influencia tiene con la Cofradía Espacial. Cuando un Rival revela Entregar suministros / Crucero, comprueba si la carta de Conflicto actual es una carta de Conflicto I, II o III. En cada caso, el Rival envía un Agente a la casilla del tablero indicada en la carta.



Otras cartas proporcionan una bonificación al Rival si tiene 2 o más puntos de Influencia con una Facción concreta (aunque el Rival enviará un Agente a la casilla independientemente de si obtiene la bonificación o no).

Cuando un Rival revela esta carta Reunir apoyo, envía un Agente a esa casilla y recluta una tropa. Luego, si tiene 2 o más puntos de Influencia con el Emperador, recibe 1 punto de Influencia con la Facción que figura en segundo lugar en la lista de Facciones de su carta de Rival.

USO DE RECURSOS DE LOS RIVALES

Los Rivales reciben recursos (solaris, especia, cartas de Intriga y agua) de las cartas de la Casa Hagal y como recompensas de Conflictos, pero no reciben recursos de casillas del tablero ni de las bonificaciones en los medidores de Influencia.

Un Rival acumulará primero recursos para conseguir un Maestro de armas. En cuanto tenga una cantidad total de recursos equivalente al valor de su Maestro de armas, los gastará para hacerse con él. Si tiene recursos de sobra para su Maestro de armas, primero gastará solaris, luego especia, luego cartas de Intriga, y por último agua (conservará todo recurso sobrante).

CASILLAS DE HACEDOR Y LLAMAR GUSANOS DE ARENA

Si la carta de la Casa Hagal que se ha revelado va a enviar un Agente a una casilla de Hacedor («Depresión Hagga», «Depresión Imperial» o «Desierto profundo»), sigue las instrucciones de la carta. Al enviar un Agente a una de estas casillas, el Rival siempre recibe la especia adicional que haya allí. Lo que ocurre a continuación depende de si tiene una ficha de Garfios de doma:

- Cuando el Rival envíe un Agente a «Depresión Hagga» o «Desierto profundo», si tiene una ficha de Garfios de doma, llamará gusanos de arena que podrá desplegar en el Conflicto actual (un gusano si es «Depresión Hagga», o dos si es «Desierto Profundo»).
- Si el Rival no llama ningún gusano de arena, en vez de eso recibe la especia de esa casilla.



ARDIDES

Los Rivales no hacen que sus Espías retornen para infiltrarse o recabar información;

en vez de eso, siempre que un Rival coloca su tercer y último Espía de su suministro, haz retornar de inmediato los *otros* dos Espías del Rival y activa la capacidad de Ardid de su carta de Rival.



Una carta de la Casa Hagal puede provocar que un Rival active su Ardid durante su turno antes de que haya enviado un Agente a una casilla del tablero. Si su Ardid recluta tropas y el Rival envía a continuación un Agente a una casilla de combate en ese mismo turno, desplegará en el Conflicto las tropas obtenidas con su Ardid.

COMBATE

Al empezar la «Fase 3: Combate», cada Rival que tenga al menos una unidad en el Conflicto recibe una bonificación de Combate. Por orden de turno, revela la primera carta del mazo de la Casa Hagal (si revelas la carta *Vuelve a barajar*, sigue las instrucciones para volver a barajar el mazo y revela otra carta). Ignora todo lo que aparece en la carta revelada excepto los iconos de espada en su parte inferior. Desplaza el indicador de Combate del Rival en el medidor de Combate según el número de espadas reveladas. Los jugadores pueden a continuación jugar cartas de Intriga de Combate antes de resolver el Combate.

Los Rivales obtienen recompensas de las cartas de Conflicto como los demás jugadores, lo que incluye la duplicación de recompensas (si tienen al menos un gusano de arena en el Conflicto). Si vencen en un Conflicto, se quedan con la carta de Conflicto y pueden recibir un Punto de Victoria si hay alguna coincidencia de iconos de batalla (poniendo bocabajo las cartas tal como haría un jugador).

Los Rivales pueden hacerse con el control de casillas del tablero, poniendo su indicador de Control en la bandera correspondiente. En los turnos posteriores, reciben la bonificación por Control siempre que un jugador o un Rival envíe un Agente a esa casilla. También reciben la bonificación defensiva de una tropa si se revela más tarde un Conflicto para esa casilla.

Cuando un Rival deba tomar una decisión para la obtención de Influencia, elegirá la Facción con la que tenga menos Influencia. En caso de un empate, se romperá aplicando la lista de prioridad en la parte inferior de la carta de Rival (eligiendo el icono más a la izquierda de las Facciones empatadas).

Cuando un Rival tenga la opción de obtener un Punto de Victoria de una carta de Conflicto, siempre lo hará si dispone de los recursos necesarios (o Espías por retornar, en el caso de *Batalla por Arrakeen*).

Los Rivales nunca toman contratos. Cuando un rival recibe una recompensa  de un Conflicto, en vez de eso recibe 2 solaris, se esté usando o no el módulo de la CHOAM.

Compra de Puntos de Victoria

Cuando un Rival tenga su Maestro de armas, empezará a gastar sus recursos para obtener Puntos de Victoria. Siempre que un Rival tenga los recursos indicados a continuación, los gastará de la siguiente manera:



VARIANTES DE JUEGO

Si quieres, puedes añadir estas reglas opcionales para el comportamiento de los Rivales.

Tiradas aleatorias para la Fila del Imperio

(para partidas en solitario)

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

Al final de cada uno de tus turnos de Revelación, tira los dos dados. Cuenta las cartas de la Fila del Imperio empezando por la izquierda y retira las que correspondan a los números que han salido en cada dado. Ignora todos los 6 (no retirarás ninguna carta para ellos). Si sacas el mismo resultado (del 1 al 5) en ambos dados, solo retirarás una carta.

Rivales simplificados

(para partidas de dos jugadores)

Recomendado para jugadores que prefieran un enfrentamiento más directo entre ellos.

Hay dos cartas de Rival que, al estar pensadas para partidas de dos jugadores, son incapaces de ganar la partida: *Dama Amber Metulli* y *Glossu «la Bestia» Rabban*. Cuando consigan su Maestro de armas, se controlarán de una manera más rápida para los jugadores, acelerando la partida.

Tras conseguir su Maestro de armas, siempre que *Dama Amber* o *La Bestia* vayan a recibir especie adicional del tablero, la pondrán en el banco en vez de recibirla.

Estas tres variantes son *obligatorias* cuando se juega con la dificultad Mentat (Experto) o superior, pero también se pueden usar en otras partidas si así se desea.

Escalada brutal

Para jugadores veteranos que quieran que los Rivales supongan un mayor desafío en los Conflictos hacia el final de la partida.

Cuando un Rival luche en una carta de Conflicto III, dale la vuelta a **dos** cartas del mazo de la Casa Hagal y añade todas las espadas de **ambas** cartas a su Potencia de Combate.

Despliegue experto

Esta variante hace que tus Rivales sean más selectivos al desplegar unidades en el Conflicto.

Cuando luchen en una carta de Conflicto I o II, los Rivales no desplegarán tropas si ya tienen tres o más unidades de ventaja. Para las cartas de Conflicto III, los Rivales volverán a desplegar sus tropas en toda ocasión que se les presente.

Un Rival siempre llamará cualquier gusano de arena que le sea posible antes de comprobar si va a desplegar tropas o no.

Política hábil

Para jugadores veteranos que quieran que los Rivales supongan un mayor desafío político.

Cuando un Rival revele una carta que vaya a enviar un Agente a una de las casillas de Facción del tablero que carezca de coste («Entregar suministros», «Fremochila», «Secretos» o «Servicio leal»), el Rival ignorará esa carta y revelará otra si se cumple cualquiera de estas condiciones:

- Si ya tiene una Alianza con esa Facción y va al menos 1 punto de Influencia por delante de todos los demás jugadores en ese medidor.
- Si ya tiene 2 o más puntos de Influencia con esa Facción y está al menos 2 puntos de Influencia por detrás de quien encabeza ese medidor de Influencia.

COMBINAR INSURRECCIÓN CON EL AUGE DE IX O INMORTALIDAD

Si deseas añadir las expansiones *EL AUGE DE IX* o *INMORTALIDAD* a tus partidas en solitario o de dos jugadores, no se deben combinar todas las cartas de la Casa Hagal de esas expansiones con todas las cartas de la Casa Hagal de *INSURRECCIÓN*. Te recomendamos lo siguiente:

EL AUGE DE IX: quita estas 5 cartas de *INSURRECCIÓN*: *Aceptar Contrato/Transporte de mercancías* (2 copias), *Reunir apoyo* (2 copias) y *Salón de actos*. De *EL AUGE DE IX*, retira la carta de *Espacio de pliegue/Fletado interestelar*, junto con todas las cartas que no sean para tu número de jugadores (si quieres, puedes conservar la carta de *Espacio de pliegue/Fletado interestelar* y hacer que un Rival envíe un Agente a «Entregar suministros» siempre que debiera ir a «Espacio de pliegue»).

INMORTALIDAD: no hay cambios para las partidas de dos jugadores (puesto que todas las cartas de *INMORTALIDAD* están señaladas como «1J»). Para partidas en solitario, quita 1 copia de la versión de *INSURRECCIÓN* de *Puesto de investigación* e incluye las 4 cartas de *INMORTALIDAD*. Siempre que reveles una carta *Carthag* para el turno de Agente de un Rival, ignora la casilla del tablero y el icono de tropas, pero haz todo lo demás indicado en la carta; a continuación, revelarás otra carta para determinar adónde enviará su Agente ese Rival.