

DUNE

IMPERIUM

INSURRECCIÓN

GUÍA DE CASILLAS DEL TABLERO

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

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

Hay casillas adicionales para las partidas de 6 jugadores. Consulta la contraportada de ese suplemento de reglas para más detalles.



Aceptar contrato

Icono de Agente: comercio de especia
Roba una carta. Si estás jugando con el módulo de la CHOAM, toma un contrato. Si no queda ninguno o si estás jugando sin el módulo de la CHOAM, en vez de eso recibe 2 solaris.



Alto Consejo

Icono de Agente: Landsraad
Coste: 5 solaris

La primera vez que envíes un Agente a esta casilla: coloca tu ficha de Consejero en un asiento vacío del Consejo (a la derecha de la casilla). Durante el resto de la partida, en cada uno de tus turnos de Revelación, recibes 2 puntos de Persuasión.

Cada vez después de la primera que envíes un Agente a esta casilla: recibe 2 de especia, roba una carta de Intriga y recluta 3 tropas.



Arrakeen

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



Crucero

Icono de Agente: Cofradía Espacial
Casilla de Combate
Coste: 5 de especia
Recibe 1 punto de Influencia con la Cofradía Espacial. Recluta cinco tropas.



Depresión Hagga

Icono de Agente: comercio de especia
Casilla de Combate
Coste: 1 de agua
Recibe toda la especia adicional que se haya acumulado aquí sobre el icono de Hacedor. Elige también entre: recibe 2 de especia O, si tienes una ficha de Garfios de doma, llamar un gusano.



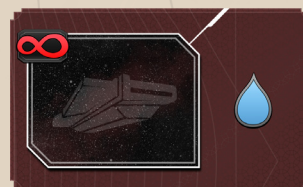
Depresión Imperial

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



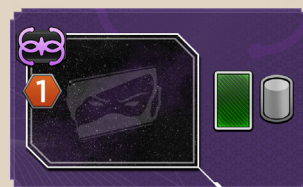
Desierto profundo

Icono de Agente: comercio de Especia
Casilla de combate
Coste: 3 de agua
Recibe toda la especia adicional que se haya acumulado aquí sobre el icono de Hacedor. Elige entre ganar 4 de especia O, si tienes una ficha de Garfios de doma, llamar dos gusanos de arena.



Entregar suministros

Icono de Agente: Cofradía Espacial
Recibe 1 punto de Influencia con la Cofradía Espacial. Recibe 1 de agua.



Espionaje

Icono de Agente: Bene Gesserit
Coste: 1 de especia
Recibe 1 punto de Influencia con las Bene Gesserit. Roba una carta y coloca un Espía.



Fremochila

Icono de Agente: Fremen

Casilla de combate

Recibe 1 punto de Influencia con los Fremen.
Roba una carta.



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 (tu tercer Agente, el que dejaste junto al tablero durante la preparación). Ponlo sobre tu Líder. Durante el resto de la partida (incluida esta ronda), tienes tres Agentes.

Esta casilla funciona de una manera distinta en las partidas de 6 jugadores. Consulta la contraportada del suplemento de reglas para Partidas de 6 jugadores para más detalles.



Privilegio Imperial

Icono de Agente: Landsraad

Requisito: Debes tener 2 o más puntos de Influencia con el Emperador.

Coste: 3 solaris

Puedes descartar una carta de Intriga para robar una carta de Intriga. Haz retornar uno de tus Agentes *que no sea este* del tablero, y roba una carta.



Puesto de investigación

Icono de Agente: ciudad

Casilla de combate

Coste: 2 de agua

Recluta dos tropas y roba dos cartas.



Refinería de especia

Icono de Agente: ciudad

Casilla de combate

Coste: elige entre 0 o 1 de especia

Recibe 2 solaris, o recibe 4 solaris si pagaste 1 de especia. El controlador de «Refinería de especia» recibe 1 solari.



Reunir apoyo

Icono de Agente: Landsraad

Coste: Elige entre 0 o 2 solaris

Recluta dos tropas. Si has pagado 2 solaris, también recibes 1 de agua.

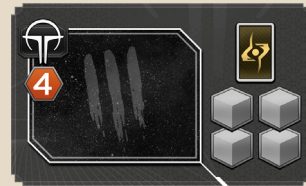


Salón de actos

Icono de Agente: Landsraad

Roba una carta de Intriga.

Durante tu turno de Revelación, recibe 1 punto de Persuasión si tienes un Agente aquí.



Sardaukar

Icono de Agente: Emperador

Coste: 4 de especia (3 de especia en una partida de 6 jugadores)

Recibe 1 punto de Influencia con el Emperador.
Roba una carta de Intriga y recluta cuatro tropas.



Secretos

Icono de Agente: Bene Gesserit

Recibe 1 punto de Influencia con la Bene Gesserit.

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



Servicio leal

Icono de Agente: Emperador

Recibe 1 punto de Influencia con el Emperador. Si estás jugando con el módulo de la CHOAM, toma un contrato. Si no queda ninguno o si estás jugando sin el módulo de la CHOAM, en vez de eso recibe 2 solaris.



Sietch Tabr

Icono de Agente: ciudad

Casilla de combate

Requisito: Debes tener 2 o más puntos de Influencia con los Fremen.

Elige entre: recibe una ficha de Garfio de doma (si no tienes ninguna), recluta una tropa y recibe 1 de agua O, recibe 1 de agua y *puedes* retirar la ficha de Muralla Escudo del tablero.



Tácticas del desierto

Icono de Agente: Fremen

Casilla de combate

Coste: 1 de agua

Recibe 1 punto de Influencia con los Fremen.
Recluta una tropa y desecha una carta.



Transporte de mercancías

Icono de Agente: comercio de especia

Requisito: debes tener 2 o más puntos de Influencia con la Cofradía Espacial.

Coste: 3 de especia

Recibe 5 solaris y recibe 1 punto de Influencia con cualquier Facción.