

D U N E

I M P E R I U M

L I N A J E S



# COMPONENTES DEL JUEGO



## 32 cartas de mazo del Imperio

5 de ellas solo se usan con el módulo de la CHOAM  
2 de ellas solo se usan con el módulo de Tecnología



## 18 cartas de Intriga

1 de ellas solo se usa con el módulo de la CHOAM  
2 de ellas solo se usan con el módulo de Tecnología



Las fuerzas Sardaukar del Emperador se cuentan entre los guerreros más temidos de todo el Universo Conocido y son tan despiadados como leales, aunque esa lealtad puede comprarse si se paga lo suficiente...



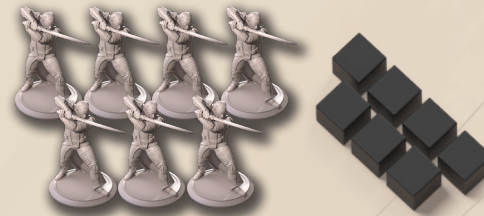
## 9 Líderes

1 de ellos solo se usa con el módulo de Tecnología



## 2 cartas de Conflicto

1 de Conflicto I  
1 de Conflicto II



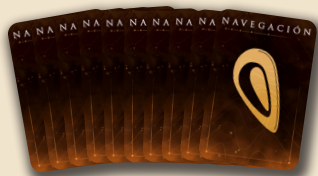
## Comandantes Sardaukar

7 de plástico, 7 de madera  
Solo se utilizan los de un tipo (el que se prefiera)



## 14 Habilidades de Comandante Sardaukar

## COMPONENTES ESPECÍFICOS DE LÍDER



10 cartas de Navegación para el Navegante Y'rkoon



## 12 cartas de Intriga retorcida

para Piter de Vries  
en cada una aparece su imagen



Casilla del tablero «Sietch de Tuek» para Esmar Tuek



Ficha de Tácticas para Chani



Para jugar con el módulo de Tecnología, consulta los componentes y reglas adicionales indicados en las páginas 6-7.

## MÓDULO DE LA CHOAM



Si se va a utilizar el módulo de la CHOAM de *DUNE: IMPERIUM – INSURRECCIÓN*, deben añadirse estos componentes a la preparación de la partida.



5 cartas del Imperio se añaden al mazo del Imperio

Si también se utiliza el módulo de Tecnología (ver páginas 6-7)



Transportes de la CHOAM se añade a las demás piezas de Tecnología



8 fichas de Contrato se añaden a los contratos existentes



Negociación coercitiva se añade al mazo de Intrigas

El contrato **Obtener cualquier Alianza** se completará cuando obtengas una nueva ficha de Alianza (que no tuvieras ya).



No podrás tomar el nuevo contrato **Inmediato** a menos que tengas alguna carta de Intriga para desechar.



# PREPARACIÓN

Cuando se juegue con *LINAJES*, estos pasos modifican y se añaden a la secuencia de preparación de *DUNE: IMPERIUM – INSURRECCIÓN*.

- 1** Toma los 7 Comandantes Sardaukar del tipo que prefieras (de madera o de plástico); solo se utiliza un tipo porque son un recurso limitado.

Coloca cinco de ellos en el tablero de juego, poniendo uno en cada una de estas casillas: «Sardaukar», «Servicio leal», «Entregar suministros», «Alto Consejo» y «Reunir apoyo». En cada casilla debe dejarse espacio suficiente para poder poner un Agente en ella durante la partida.

Para partidas de cuatro jugadores, coloca un sexto Comandante Sardaukar en la casilla «Salón de actos» (de lo contrario, devuélvelo a la caja).

Coloca el último Comandante Sardaukar en el banco, donde se utilizará con la carta del Imperio *Estandarte Sardaukar*.

- 2** Baraja las 14 Habilidades de Comandante Sardaukar y déjalas bocabajo formando una pila junto al tablero de juego. Roba cuatro cartas de esa pila y déjalas bocarriba.



- 3** Añade las nuevas cartas de Conflicto a las ya existentes.

Aunque sus cartas se seleccionen de entre un repertorio mayor de lo habitual, el mazo de Conflictos se seguirá creando la manera normal, formando un mazo de 10 cartas con **una carta de Conflicto I** encima del resto, **cinco cartas de Conflicto II** debajo de ella y **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.

- 4** Añade todas las demás cartas nuevas a las ya existentes.

Baraja las 15 cartas de Intriga en el mazo de Intrigas.



Baraja las 25 cartas del Imperio en el mazo del Imperio (antes de formar la Fila del Imperio).

Añade los 8 Líderes nuevos a los ya existentes. Cuando escojan a sus Líderes, los jugadores podrán elegir cualquier combinación de Líderes nuevos o ya existentes.



Para partidas de uno o dos jugadores, consulta los componentes y reglas adicionales en las páginas 8-9.

Para las partidas de seis jugadores, consulta las reglas adicionales en la página 10.

Cuando se juegue combinando *LINAJES* con *DUNE: IMPERIUM*:

En el paso 1, coloca los cinco Comandantes Sardaukar en «Conspirar», «Riqueza», «Espacio de pliegue», «Alto Consejo» y «Convocar tropas». En las partidas de cuatro jugadores, coloca el sexto Comandante Sardaukar en el «Salón de oratoria».

En el paso 2, no incluyas las dos Habilidades de Comandante Sardaukar «Feroz».

Omite el paso 3; no añadas las nuevas cartas de Conflicto.

En el paso 4, no incluyas los componentes del Módulo de la CHOAM, y no incluyas tampoco:

- **5 cartas de Intriga:** Aduñarse de Arrakis, Información privilegiada, Ondulaciones en la arena, Órdenes falsas, Unidad durmiente.
- **7 cartas del Imperio:** Consejo velado, Eliminar aliados, Formación en espionaje (2), Guerra santa, Vigilante en Arrakis, Yo señalo el camino.
- **3 cartas de Líder:** Conde Hasimir Fenring, Gaius Helen Mohiam, Liet Kynes

Si un jugador utiliza el Líder *Navegante Y'rkoon*, no incluyas la carta de Navegación que coloca o hace retornar un Espía.

# COMANDANTES SARDAUKAR

LINAJES permite a los jugadores reclutar un nuevo tipo de unidad: los poderosos Comandantes Sardaukar del Emperador.

## USO DE COMANDANTES SARDAUKAR

Durante uno de tus turnos, si has enviado un Agente a una casilla del tablero donde hay un Comandante Sardaukar, puedes gastar 2 solaris para **adquirir** e inmediatamente después **reclutar** a ese Comandante Sardaukar. Esto es un efecto de la casilla: puedes gastar estos 2 solaris en el orden que prefieras junto con los efectos de cartas y otras casillas del tablero.

Cada vez que **adquieras** un Comandante Sardaukar, recibirás una Habilidad de Comandante Sardaukar; elige una de las que estén bocarriba y ponla en tu suministro (a la vista de todos los jugadores). No puedes elegir una copia de una Habilidad de Comandante Sardaukar que ya tengas en tu suministro. Tras tu elección, roba otra de la pila y déjala bocarriba con las demás.

Cada vez que **reclutes** a un Comandante Sardaukar, lo utilizarás en muchos aspectos como si fuera cualquier otra unidad:

- Puedes colocarlo en tu guarnición o, si enviaste un Agente a una casilla de Combate en este turno, desplegarlo en el Conflicto.
- Más tarde, si se halla en tu guarnición cuando envíes un Agente a una casilla de Combate, puede ser una de las «hasta dos» unidades que despliegues de tu guarnición.
- Es una «tropa» que otorga 2 puntos de Potencia de Combate en el Conflicto.
- Tras resolver el combate y entregar las recompensas, regresa a tu suministro.

*Es el turno de Agente de Amanda, quien envía un Agente a «Servicio leal». Junto con los demás efectos de su turno, Amanda paga 2 solaris para adquirir y reclutar el Comandante Sardaukar de «Servicio leal». Amanda escoge la Habilidad de Comandante Sardaukar Pertinaz y la deja en su suministro. Dado que «Servicio leal» no es una casilla de Combate, Amanda coloca el Comandante Sardaukar en su guarnición.*



*Durante su siguiente turno de Agente, Amanda envía un Agente a «Reunir apoyo» y vuelve a pagar 2 solaris para adquirir y reclutar el Comandante Sardaukar de esa casilla. Amanda no puede elegir Pertinaz por segunda vez como su nueva Habilidad de Comandante Sardaukar porque ya la tiene, por lo que escoge Astuto. Como en la ocasión anterior, Amanda coloca su nuevo Comandante Sardaukar en su guarnición.*

*En un turno de Agente posterior, Amanda envía un Agente a «Arrakeen» y despliega en el Conflicto la tropa reclutada por esa casilla y los dos Comandantes Sardaukar en su guarnición.*

Los Comandantes Sardaukar que tengas en tu suministro no se pueden reclutar por medios normales; en vez de eso, una vez por turno (de Agente o de Revelación), puedes **pagar 2 solaris para reclutar 1 Comandante Sardaukar** de tu suministro, moviéndolo a tu guarnición (o al Conflicto si enviaste un Agente a una casilla de Combate en este turno). Cuando hagas esto no elegirás otra Habilidad de Comandante Sardaukar (porque no lo estás adquiriendo).

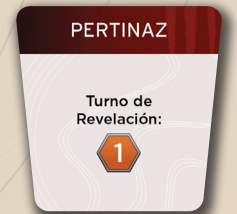
*Es el turno de Agente de Bruno, quien envía un Agente a «Entregar suministros», paga 2 solaris para reclutar el Comandante Sardaukar de esa casilla y toma una Habilidad de Comandante Sardaukar. Bruno tiene a otros dos Comandantes Sardaukar en su suministro y decide pagar 2 solaris más para reclutar a uno de ellos (no puede pagar 4 solaris para reclutar ambos porque solo puedes reclutar 1 Comandante Sardaukar de tu suministro en cada turno). Bruno no toma ninguna otra Habilidad de Comandante Sardaukar porque no está **adquiriendo** el Comandante Sardaukar de su suministro.*

## HABILIDADES DE COMANDANTE SARDAUKAR

Mientras tengas cualquier cantidad de Comandantes Sardaukar en el Conflicto, los efectos de **todas** tus Habilidades de Comandante Sardaukar estarán activos. Cada una de ellas te dará una bonificación al llevar a cabo tu turno de Revelación o te otorgará Potencia de Combate adicional al resolver el combate. Cada Habilidad funcionará una sola vez en cada ronda, incluso aunque tengas a más de un Comandante Sardaukar en el Conflicto.

*Cuando llega su turno de Revelación, Amanda recibe 1 de especia por Pertinaz (solo recibe 1, incluso aunque tenga dos Comandantes Sardaukar en el Conflicto).*

*Durante la fase de Combate, Amanda juega una carta de Intriga, Resguardarse, por lo que puede retirar uno o ambos de sus Comandantes Sardaukar (porque son «tropas»). Si retira a los dos, no obstante, ya no tendrá ningún Comandante Sardaukar en el Conflicto y por lo tanto no recibirá ninguna Potencia de Combate adicional por Astuto.*



# OTRAS MECÁNICAS NUEVAS

## ESPÍA CON ENCUBRIMIENTO



Este icono te permite colocar un Espía mediante las reglas normales. Sin embargo, también puedes optar por ignorar a los Espías de los adversarios cuando coloques el tuyo (aunque no podrás poner tu Espía donde ya tengas otro Espía tuyo).

*Cuando juegues Vigilante en Arrakis durante tu turno de Agente, puedes descartar una carta para colocar un Espía, ya sea en un puesto de observación vacío o en uno ocupado por cualesquiera de los Espías de tus adversarios (pero ninguno tuyo).*



## MANDO

Varias cartas del Imperio incluyen «Mando (6+)» en su recuadro de Revelación. En un turno de Revelación, si generas 6 o más puntos de Persuasión podrás utilizar el efecto descrito en ese apartado de la carta.

*Cuando reveles Yo sí creo, si generas 6 o más puntos de Persuasión durante ese turno de Revelación (esto incluye el punto generado por Yo sí creo), reclutas 2 tropas (si no tienes ningún modo de desplegarlas en el Conflicto, deberás ponerlas en tu guarnición).*



## COMBATE



Este icono (que ya había aparecido en la expansión INMORTALIDAD) te permite desplegar tropas en el Conflicto como si hubieras enviado un Agente a una casilla de Combate: podrás desplegar cualesquiera de las unidades que hayas reclutado en este turno y hasta dos más de tu guarnición. Incluso aunque tengas más de uno de estos iconos durante tu turno, no puedes desplegar más de dos unidades de tu guarnición.

*Cuando reveles Tácticas de disrupción, si eliges desecharla, puedes desplegar hasta dos unidades de tu guarnición en el Conflicto. Si durante este turno de Revelación reclutas cualquier cantidad de tropas (como con Yo sí creo en el ejemplo anterior), también podrás desplegarlas.*



## ICONO DE BATALLA COMODÍN



En DUNE: IMPERIUM – INSURRECCIÓN solo había un icono de batalla comodín disponible, por lo que las reglas decían que durante el Desenlace lo combinarías con uno de los otros tres iconos de batalla en tu suministro. LINAJES añade más iconos de batalla comodines, lo que requiere algunas aclaraciones:

Durante el Desenlace, puedes emparejar un icono de batalla comodín con cualquier otro icono de batalla en tu suministro (uno de los tres iconos de batalla normales o un segundo icono de batalla comodín). Pon bocabajo ambas cartas y obtén 1 Punto de Victoria.

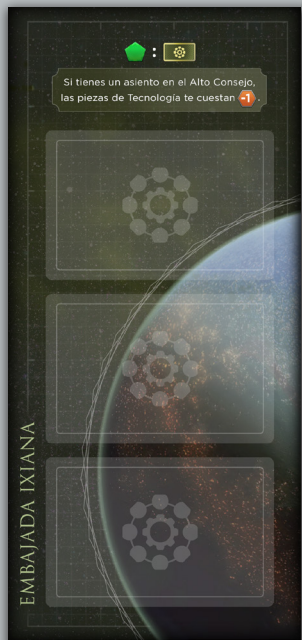
*Al final la partida, Esteban tiene tanto Propaganda como Tormentas en el sur en su suministro. Puede emparejar ambas cartas para obtener 1 Punto de Victoria, o emparejar cada carta con su propio icono de batalla normal para obtener 1 Punto de Victoria por cada emparejamiento.*



# MÓDULO DE TECNOLOGÍA

LINAJES incluye una miniexpansión llamada módulo de Tecnología que proporciona acceso a la tecnología y máquinas ixianas; puede utilizarse con o sin el módulo de la CHOAM de *DUNE: IMPERIUM – INSURRECCIÓN* o con *DUNE: IMPERIUM*.

## COMPONENTES

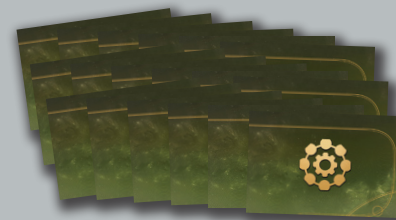


Tablero de la Embajada ixiana



2 cartas del Imperio,  
2 cartas de Intriga y  
Kota Odax de Ix

*Las cartas adicionales  
muestran este símbolo.*



18 piezas de Tecnología

Solo se usan en las  
partidas en solitario  
(ver páginas 8-9)



4 cartas de la Casa Hagal  
y 1 carta de Rival

## PREPARACIÓN

Modifica los siguientes pasos de la preparación:

**A** Coloca el tablero de la Embajada ixiana junto al tablero de juego.

Mezcla las 18 piezas de Tecnología y déjalas bocabajo repartidas en tres montones de 6 piezas cada uno. Coloca estos montones sobre las tres casillas del tablero de la Embajada ixiana y luego dale la vuelta a la primera pieza de cada montón para dejarla bocarriba.

En algunas ocasiones deberás quitar ciertas piezas de Tecnología antes de mezclarlas. Procura repartirlas en tres montones lo más iguales posibles.

Si se juega sin el módulo de la CHOAM, quita la pieza de Transportes de la CHOAM.

Si se juega con el *DUNE: IMPERIUM* original en vez de *INSURRECCIÓN*, quita las piezas de Análisis avanzado de datos, Armas prohibidas, Drones espía, Flota de ornitópteros y Panóptico.



**B** Añade las dos cartas de Intriga adicionales al mazo de Intrigas y barájalo.



**C** Añade las dos cartas del Imperio adicionales al mazo del Imperio y barájalo.




**D** Uno de los jugadores tiene la opción de elegir a Kota Odax de Ix como su Líder.



## ADQUISICIÓN DE PIEZAS DE TECNOLOGÍA



El icono de **Adquirir tecnología** es la única forma de adquirir una pieza de Tecnología. La principal manera de hacer esto se muestra en la parte superior del tablero de la Embajada ixiana: durante un turno en el que hayas enviado un Agente a una casilla del tablero , podrás adquirir **una** pieza de Tecnología. No hay ningún *límite* para el número de piezas de Tecnología que un jugador puede llegar a tener.


Para adquirir una pieza de Tecnología, elige una de las piezas que están bocarriba en la parte superior de cada montón, paga el coste en especia indicado y, a continuación, pon la pieza elegida en tu suministro (a la vista de todos los jugadores). Por último, dale la vuelta a la siguiente pieza de ese montón para dejarla bocarriba. Si se agota algún montón, eso solo significa que habrá menos opciones disponibles para adquirir piezas de Tecnología.

Hay dos maneras de reducir el coste de una pieza de Tecnología, teniendo en cuenta que su coste nunca puede ser inferior a 0.

**Tablero de la Embajada ixiana.** Este tablero ofrece el siguiente descuento: si tienes un asiento en el Alto Consejo, el coste en especia de cada pieza de Tecnología se te reduce en 1.

**Descuento tecnológico.** Este icono aparece en algunas cartas y te permite adquirir una sola pieza de Tecnología con su coste en especia reducido en 1. Este descuento puede combinarse con el del tablero de la Embajada ixiana por tener un asiento en el Alto Consejo, pero no se pueden combinar descuentos de dos o más de estos iconos.



*Es el turno de Agente de Bruno, quien envía un Agente a la casilla del «Alto Consejo» (pagando los 5 solaris necesarios) y pone su ficha de Consejero en un asiento del Consejo. Como «Alto Consejo» es una casilla del tablero , Bruno puede usar la Embajada ixiana para adquirir una pieza de Tecnología, y su asiento en el Alto Consejo reduce en 1 el coste en especia de la pieza de Tecnología. Bruno paga 1 de especia para adquirir Globos luminosos y pone esa pieza en su suministro, lo que le proporciona inmediatamente 1 punto de Influencia con la facción que elija. Para el resto de la partida, Bruno podrá mirar la primera carta de su mazo en cualquier momento.*



## DESCRIPCIÓN DE LAS PIEZAS DE TECNOLOGÍA



- A** Coste en especia
- B** Nombre
- C** Efecto de adquisición  
*Recibes este efecto una sola vez, cuando adquieres la pieza. No todas las piezas lo tienen.*
- D** Capacidad
- E** Pieza de Tecnología de Rival (junto al icono de la expansión)  
*Un Rival puede adquirirla en las partidas en solitario. Consulta la página 9 para más detalles.*

## USO DE PIEZAS DE TECNOLOGÍA

Las piezas de Tecnología poseen todo tipo de capacidades que entran en juego en distintos momentos de la partida: durante tu turno de Revelación, cuando vences en un Conflicto, al final de la partida, etcétera.



Las capacidades que muestren este icono se utilizan durante uno de tus turnos, y pueden usarse **una sola vez por cada ronda** de la partida. Al utilizar una de estas piezas, debes dejar constancia de ello dándole la vuelta y dejándola bocabajo. Al inicio de la siguiente ronda (durante la «Fase 1: Inicio de la ronda»), la pieza se vuelve a poner bocarriba para que puedas usarla de nuevo.

### Cómo combinar el módulo de Tecnología con EL AUGE DE IX

Durante la preparación, el módulo de Tecnología puede combinarse con la expansión *EL AUGE DE IX* para tener más piezas de Tecnología, que tras mezclarlas deberán repartirse en tres montones lo más iguales posibles.

Para utilizar solamente las piezas de Tecnología de *EL AUGE DE IX* (sin ningún otro elemento de esa expansión), hay que quitar las piezas de Detonadores y Transportes de tropas. Las otras 16 piezas de Tecnología se mezclan con las de *LINAJES*.

Para utilizar **toda** la expansión *EL AUGE DE IX*, no uses el tablero de la Embajada ixiana de *LINAJES*. En vez de eso, los tres montones de Tecnología se ponen sobre el tablero de *Ix* de la manera normal (se podrá usar «Negociación tecnológica» para obtener descuentos, pero no habrá descuentos de la Embajada ixiana por tener un asiento en el Alto Consejo).

Si se utiliza toda la expansión *EL AUGE DE IX*, habrá dos Comandantes Sardaukar que no podrán ponerse durante la preparación porque el suplemento de tablero de la *CHOAM* cubrirá sus casillas. En consecuencia, un Comandante Sardaukar se pone en «Acorazado». Si se trata de una partida de cuatro jugadores, el otro Comandante Sardaukar se pone en «Negociación tecnológica» (de lo contrario, se devuelve a la caja del juego).



# AÑADIDOS A PARTIDAS EN SOLITARIO Y DE DOS JUGADORES

Hay nuevas reglas para la interacción entre los Rivales y algunos elementos de *LINAJES* en las partidas en solitario o de dos jugadores.

Para las partidas en solitario con el módulo de Tecnología, las reglas de la siguiente página explican cómo puede un Rival adquirir piezas de Tecnología. Para las partidas de dos jugadores o sin el módulo de Tecnología, la siguiente página puede ignorarse; en esta ya se explica todo lo que hace falta saber.

## PREPARACIÓN

Las nuevas cartas de Rival añaden más opciones a las ya existentes en *DUNE: IMPERIUM – INSURRECCIÓN*.

El nuevo Líder *Kota Odax de Ix* solo puede usarse en las partidas en solitario con el módulo de Tecnología.

Las 6 nuevas cartas de la Casa Hagal se añaden al mazo de la Casa Hagal, pero solo se utilizan en casos concretos:

Las 2 cartas *Sietch de Tuek* solo se utilizan si un jugador está usando el Líder *Esmar Tuek* (estas cartas permiten a los Rivales acceder a esa casilla del tablero).

Las 4 cartas *Adquirir tecnología* solo se utilizan en las partidas en solitario con el módulo de Tecnología (pero no se usan si se juega con la expansión *EL AUGE DE IX*).

## ACLARACIONES



Cuando un Rival coloque un Espía con Encubrimiento, pondrá el Espía en un puesto de observación perteneciente a la primera Facción disponible en su lista de prioridad de Facciones (ignorando los Espías de los adversarios).

Cuando un Rival deba mover un Espía, actuará como si estuviera colocando un nuevo Espía según su lista de prioridad (en el primer puesto de observación posible que no sea el que está abandonando). Si todos los demás puestos de observación de Facción están llenos, el Espía se pierde.

Cuando un Rival deba perder una tropa, siempre elegirá perder una tropa normal antes que perder a un Comandante Sardaukar, y esa tropa la perderá de la guarnición (si es posible) antes que perderla del Conflicto.

## COMPONENTES DE JUEGO ADICIONALES



### 6 cartas de la Casa Hagal

4 de ellas solo se usan con el módulo de Tecnología



### 6 cartas de Rival

1 de ellas solo se usa con el módulo de Tecnología

## COMANDANTES SARDAUKAR

Un Rival no adquirirá Comandantes Sardaukar del tablero del juego hasta que haya obtenido su Maestro de armas. Una vez lo tenga, la conducta del Rival dependerá de si se está utilizando la modalidad de juego «Rivales simplificados» para partidas de dos jugadores (descrita en la página 4 del suplemento de reglas para Rivales de *INSURRECCIÓN*).



Si se utiliza «Rivales simplificados»:

- Cuando un Rival envíe un Agente a una casilla del tablero con un Comandante Sardaukar, ese Comandante Sardaukar se retira del tablero (se devuelve a la caja).

Si NO se utiliza «Rivales simplificados»:

- Cuando un Rival envíe un Agente a una casilla del tablero con un Comandante Sardaukar, si el Rival tiene al menos 2 solaris, gastará 2 solaris para adquirir y reclutar a ese Comandante Sardaukar.
- Cada vez que un Rival pueda desplegar tropas en el Conflicto, siempre desplegará un Comandante Sardaukar antes que una tropa normal.
- Los Rivales nunca reciben Habilidades de Comandante Sardaukar; en vez de eso, cada Comandante Sardaukar otorga 4 puntos de Fuerza de Combate en el Conflicto. Sin embargo, al final de un Conflicto, todos los Comandantes Sardaukar que un Rival tuviera en el Conflicto se devuelven a la caja del juego (no volverán a usarse para esta partida).

Cuando se juegue *LINAJES* con *DUNE: IMPERIUM*, las cartas de Rival no se utilizan. En vez de eso, dos de los nuevos Líderes pueden ser jugados por un Rival en una partida en solitario:

**Esmar Tuek** – No pongas el Sietch de Tuek (ningún jugador utiliza este Líder). Cuando este Rival active su *Anillo heráldico*, siempre elegirá tomar la especia adicional de la casilla donde haya más especia adicional (o cantidad total de especia en caso de un empate). Si no hay ninguna casilla con especia adicional, su *Anillo heráldico* se ignora.

**Piter de Vries** – Utiliza su *Anillo heráldico* con normalidad.

Respecto a los Comandantes Sardaukar: en las partidas en solitario, los Rivales se comportan como si NO se utilizara «Rivales simplificados» (explicado *más arriba*); en las partidas de dos jugadores, los Rivales utilizan las reglas de «Rivales simplificados» (independientemente de si han obtenido su Maestro de armas).



## RIVALES DE PARTIDAS EN SOLITARIO CON EL MÓDULO DE TECNOLOGÍA

Cuando se usa el módulo de Tecnología en una partida en solitario, los Rival pueden adquirir piezas de Tecnología, pero solo las que muestran un pequeño icono de la Casa Hagal en la esquina inferior derecha (cerca del icono de la expansión *LINAJES*). Si **en cualquier momento de la partida** no hay ninguna pieza de Tecnología bocarriba con ese icono en ninguno de los montones, se desechará la pieza del montón más grande para revelar la siguiente (si hay más de un montón que sea el más grande, se desechará la pieza del montón que esté más arriba).



En las **partidas de dos jugadores**, el Rival ignora por completo la piezas de Tecnología, por lo que ninguna de estas reglas para piezas se aplicará.

Un Rival ignorará las piezas de Tecnología hasta que haya obtenido su Maestro de armas. Una vez lo tenga, empezará a acumular especia para las piezas de Tecnología; no gastará 7 de especia para obtener un Punto de Victoria a menos que la carta de Conflicto actual sea una carta de Conflicto III.

Cuando la carta de la Casa Hagal *Adquirir tecnología* sea revelada para el turno de Agente de un Rival, este adquirirá la pieza de Tecnología más cara, con su coste en especia reducido en 1. En caso de un empate, elegirá la pieza de Tecnología del montón situado más arriba en el tablero de la Embajada ixiana. *Kota Odax de Ix* también puede adquirir tecnología de este modo, utilizando para ello su *Anillo heráldico*.



Cuando un Rival adquiere una pieza de Tecnología, esta suele funcionar como lo haría para un jugador normal, pero algunas piezas de Tecnología requieren ciertas aclaraciones:

**Cámara con cerradura genética, Globos luminosos, Mensajes autodestructibles, Servorreceptores** - El Rival *solo* utilizará los efectos de adquisición (para la Cámara con cerradura genética, elegirá robar una carta de Intriga).

**Centro de instrucción, Muelle de entrega, Panóptico** - El Rival recibirá los efectos de turno de Revelación inmediatamente después de completar su turno de Agente final de cada ronda. Para las piezas que requieran Mando, el Rival siempre recibe la bonificación de Mando.

**Drones espía** - El Rival le dará la vuelta a esta pieza durante su turno en la primera ocasión que se le presente en cada ronda, incluso en el momento inmediato de adquirir la pieza. El Rival recibe 1 solari cuando le da la vuelta a la pieza (ignorando el efecto de desecharla).

**Muelle de entrega** - El Rival ignorará el efecto de adquisición.

**Naves rápidas de descenso** - El Rival le dará la vuelta la primera vez que envíe un Agente a una casilla que no sea de Combate en una ronda.

### Partidas en solitario con *EL AUGE DE IX*

Utiliza las cartas de la Casa Hagal apropiadas de *EL AUGE DE IX* para determinar cuándo un Rival adquirirá piezas de Tecnología. Recuerda que un Rival ignorará las piezas de Tecnología si aún carece de Maestro de armas.



# AÑADIDOS A PARTIDAS DE SEIS JUGADORES

Estas modificaciones permitirán jugar partidas de seis jugadores con *DUNE: IMPERIUM – INSURRECCIÓN*.

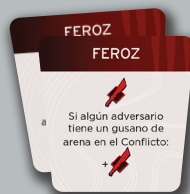
## PREPARACIÓN



Coloca cinco Comandantes Sardaukar en el tablero de juego, poniendo uno en cada una de estas casillas: «Apoyo militar», «Entregar suministros», «Alto Consejo», «Salón de actos» y «Reunir apoyo». Pon el sexto Comandante Sardaukar en la casilla «Sardaukar» del tablero del Emperador, y el último Comandante Sardaukar se pone en el banco, de la manera normal.

No incluyas las dos Habilidades de Comandante Sardaukar «Feroz».

Debido a su forma de interactuar con los gusanos de arena, **Liet Kynes no se recomienda** para las partidas de seis jugadores. Dicho esto, los Aliados pueden seleccionar cualquier combinación de Líderes nuevos o ya existentes.



### Aliados recomendados para Muad'Dib:

Chani  
Duncan Idaho  
Esmar Tuek

### Líderes adecuados para cualquier bando:

Navegante Y'rcoon  
Kota Odax de Ix

### Aliados recomendados para Shaddam Corrino IV:

Conde Hasimir Fenring  
Gaius Helen Mohiam  
Piter de Vries

## COMANDANTES SARDAUKAR

El equipo de Muad'Dib no puede adquirir ni reclutar Comandantes Sardaukar; en vez de eso, cuando Muad'Dib o uno de sus Aliados envíe un Agente a una casilla del tablero con un Comandante Sardaukar, puede pagar **2 de especia** (no 2 solaris) para robar una carta de Intriga y acto seguido retirar ese Comandante Sardaukar de la partida, devolviéndolo a la caja. No obtendrán nada por desechar la carta de *Estandarte Sardaukar*.

Cuando Shaddam adquiera un Comandante Sardaukar, lo recluta para su Aliado activado, quien elige una Habilidad de Comandante Sardaukar para su suministro. A partir de ese momento, el Comandante Sardaukar pertenece a ese Aliado. Más adelante, cuando regrese a su suministro, el Aliado deberá pagar para reclutarlo en uno de sus turnos; Shaddam no podrá pagar para reclutarlo.

## ACLARACIONES

El Comandante de un equipo solo puede obtener la ficha de Alianza de su tablero personal; esta es la única manera en que podrán completar el contrato «Obtener cualquier Alianza».

Cuando se utilice el módulo de Tecnología:

**Alto mando Sardaukar, Hojas de plástiacero** – El equipo de Muad'Dib puede adquirir estas piezas de Tecnología (se beneficiarán de los efectos de adquisición). Si Shaddam tiene alguna de estas piezas, solo podrá usarla cuando esté adquiriendo un Comandante Sardaukar (porque, tras adquirirlo, pertenecerá a su Aliado activado).

**Flota de ornitópteros** – Dado que un Comandante no puede tomar ninguna carta de Conflicto para dejarla en su suministro, no tendrá ningún icono de batalla que esta pieza de Tecnología pueda afectar.

## DIRE WOLF DIGITAL

### Diseño y desarrollo del juego

Paul Dennen,  
Phil Amylon, Andy Clautice, Caleb Vance

### Productor ejecutivo

Scott Martins

### Dirección artística

Clay Brooks, Nate Storm

### Diseño gráfico

Leah Falin, Julianne Stone

### Ilustraciones de las cartas

Derek Herring, Kenan Jackson, Raul Ramos

### Producción

Evan Lorentz

### Desarrollo adicional del juego

Corey Burkhart, Justin Cohen, Kevin Spak, Jay Treat

## GALE FORCE 9

### Productor y coordinador de marca

Joe LeFavi  
Genuine Entertainment

### Coprodutor

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*.

Y Frank Herbert, autor y creador del universo de *Dune*, cuya visión e imaginación tan singulares nos inspiraron a todos.



[www.direwolfdigital.com](http://www.direwolfdigital.com)

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

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



LEGENDARY



GENUINE  
ENTERTAINMENT

Publicado por: Dire Wolf Digital


© 2025 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 © 2025 Legendary. Todos los derechos reservados.

# GUÍA DE ICONOS Y TÉRMINOS



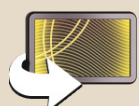
**Adquirir tecnología** – Puedes adquirir **una** pieza de Tecnología bocarriba de la parte superior de cualquier montón del tablero de la Embajada ixiana. Paga su coste en especia, ponla en tu suministro y luego revela la siguiente pieza del montón. El tablero de la Embajada ixiana te da esta opción cada vez que envíes un agente a una casilla del tablero .



Esta versión del icono de Adquirir tecnología te proporciona un descuento de 1 de especia.



**Combate** – En este turno puedes desplegar tropas en el Conflicto como si hubieras enviado un Agente a una casilla de Combate.



**Dale la vuelta** a esta pieza de Tecnología (dejándola bocabajo) para usar su capacidad. Vuelve a darle la vuelta (poniéndola bocarriba) al inicio de la siguiente ronda. Solo puedes utilizarla una vez por ronda.



**Descarta** de tu mano la carta que quieras. Para esta y cualquier otra ocasión en la que se te pida descartar una carta, esta no puede ser una carta de Intriga a menos que se especifique lo contrario.



**Desecha una carta de Intriga** de tu mano (la que quieras).



**Espía con Encubrimiento** – Coloca un Espía; puedes optar por ignorar a los Espías de los **adversarios** cuando coloques el tuyo.



**Intriga retorcida** – Esto señala una carta de Intriga que solo se emplea al jugar con el Líder Piter de Vries.



**Linajes** – Este icono aparece en la esquina inferior derecha de los componentes de esta expansión. Solo sirve de referencia.

**Mando (6+)** – Solo puedes usar este efecto durante un turno de Revelación en el que hayas generado 6 o más puntos de Persuasión.



**Módulo de Tecnología** – Esto señala una carta que solo se emplea en partidas con el módulo de Tecnología. Consulta las páginas 6-7 para más detalles.



**Pieza de Tecnología de Rival** – Solo se emplea en partidas en solitario con el módulo de Tecnología y señala las piezas de Tecnología que pueden ser adquirida por un Rival. Consulta la página 9 para más detalles.

## ACLARACIONES

**Armas prohibidas** – Para esta pieza de Tecnología, si eliges la opción que proporciona 3 puntos de Fuerza de Combate, debes perder 1 punto de Influencia con una Facción con la que tengas al menos 1 punto de Influencia (si es posible).

**Chani** – Durante la preparación, pon la ficha de Tácticas en el medidor impreso en este Líder, en la casilla correspondiente al número de jugadores. Cuando la ficha llegue a la casilla más a la derecha, vuelve a ponerla en la casilla en la que empezó.

Si pierdes o retiras un número de tropas que te hace sobrepasar el final del medidor de Tácticas, sigues devolviendo la ficha a la casilla en la que empezó (y no la harás avanzar por esas tropas adicionales).

**Conde Hasimir Fenring** – No recibirás solaris cuando deseches una carta de Intriga.

**Esmar Tuek** – Durante la preparación, pon la casilla del tablero «Sietch de Tuek» junto al tablero de juego. Es una casilla de Hacedor y por lo tanto se acumula especia en ella.

Cuando uses tu *Anillo heráldico*, puedes poner especia adicional en «Sietch de Tuek» y luego recibirla mediante el Agente que hayas enviado a ella (todo en el mismo turno).

**Flota de ornitópteros** – Cada icono de batalla que tengas (incluidos los comodines) se transforma en un icono de Ornitóptero. Esto puede hacerte emparejar iconos de batalla cuando adquieras esta pieza, y mientras la tengas no podrás usar las cartas de Intriga *Cuchillo crys* y *Ratón del desierto* para obtener 1 Punto de Victoria.

**Navegante Y'rkoon** – Puedes mirar tus cartas de Navegación bocabajo en cualquier momento. Perdiendo y recuperando Influencia, es posible alcanzar repetidas veces los 2 puntos de Influencia con una misma Facción, jugando una carta de Navegación cada vez que eso ocurra.