

DUNE

I M P E R I U M

INSURREZIONE

Arrakis. Dune. Il pianeta desertico. Sede della risorsa più preziosa dell'universo: la spezia melange. Dopo aver tradito e distrutto la Casa Atreides, l'imperatore Shaddam Corrino IV ha ridato alla Casa Harkonnen il controllo del pianeta Arrakis. Ma un misterioso guerriero di nome Muad'Dib è salito al potere tra i Fremen, minacciando i piani dell'Imperatore e dei suoi alleati. Altre fazioni hanno preso atto del punto di rottura raggiunto nel conflitto su Arrakis. Quella che una volta era una faida di sangue tra Grandi Case rivali è diventata qualcosa di più grande. Dai piccoli contrabbandieri alla sorellanza Bene Gesserit, fino all'Imperatore stesso, molti hanno ruoli critici da svolgere per determinare il futuro dell'Impero. Come sempre, una cosa è certa:

Chiunque controlli la spezia controlla l'universo...



PANORAMICA DELL'IMPERO

DUNE: IMPERIUM - INSURREZIONE è un gioco di costruzione del mazzo e piazzamento lavoratori che trae ispirazione dagli elementi e dai personaggi della saga di Dune, da entrambi i film della Legendary Pictures e dalla serie di romanzi best seller di Frank Herbert, Brian Herbert e Kevin J. Anderson.

Nota: Il gioco include vari leader delle Grandi Case. Per un'esperienza di gioco più fedele alla storia, si consiglia di non usare più di un leader della stessa Casa nella stessa partita, nonostante il gioco sia concepito anche per consentire combinazioni alternative dei leader e scenari ipotetici.

Questa pagina non contiene alcuna regola del gioco e potete saltarla se lo desiderate. Ma chi non conosce a fondo il mondo di *Dune* o desidera scoprire in che modo il gioco da tavolo si collega alla saga può consultare la sezione sottostante.



Shaddam IV della Casa di Corrino è lo spietato **Imperatore** dell'universo conosciuto. Chi si assicura i suoi favori riempirà le proprie tesorerie e potrà ricevere l'assistenza dalle sue forze armate d'élite, i Sardaukar.



L'Imperatore presiede il **Landsraad**, l'organo governativo dove sono rappresentate le Grandi Case dell'Impero. Non è una coincidenza che i solari fluiscano in quantità per acquisire contatti, procurarsi favori oppure ottenere un vantaggio strategico permanente.



La Combine Honnete Ober Advancer Mercantiles (o più semplicemente **CHOAM**) è una gigantesca organizzazione commerciale che abbraccia tutto l'Impero. Tramite i contratti commerciali si ricevono solari, la valuta dell'Impero, mentre vendendo loro la spezia si ottengono guadagni ancora maggiori e si rafforzano importanti intese politiche.



La **Gilda Spaziale** detiene il monopolio sui viaggi interstellari. I suoi giganteschi transatlantici spaziali possono trasportare grandi quantità di truppe, se il committente può permettersi di pagare l'elevato prezzo in spezia richiesto.



Gli intrighi e le macchinazioni della sorellanza **Bene Gesserit** e i loro piani di durata generazionale influenzano ogni angolo dell'Impero, che si sappia o meno.



Gli aspri territori di Dune hanno trasformato i **Fremen** in feroci guerrieri. Farseli amici può aiutare ad accumulare il potere del deserto e l'incredibile capacità di cavalcare i vermi delle sabbie in battaglia.



Le **aree popolate** di Dune sono luoghi importanti da cui lanciare qualsiasi campagna militare, in quanto consentono di reclutare grandi quantità di truppe. Inoltre, alcuni luoghi (assieme al Bacino Imperiale) sono protetti dai vermi delle sabbie grazie a una possente barriera di solida roccia.



Nei **deserti** di Dune si raccoglie la sostanza più preziosa dell'Impero: la spezia melange. Sono inoltre abitati dai colossali vermi delle sabbie. I raccoglitori di spezia devono fuggire quando si avvicinano, ma coloro che padroneggiano le vie dei Fremen e dei loro amici potrebbero avere altri piani...

CONTENUTO



Tabellone a Due Lati



20 Segnalini Acqua



Segnalini Solari
8 grandi (di valore 5)
20 piccoli (di valore 1)



Segnalini Spezia
7 grandi (di valore 5)
20 piccoli (di valore 1)



Vermi delle Sabbie
4 in plastica, 4 in legno
Usa un tipo o entrambi, a piacere



Segnalino Primo Giocatore



4 Segnalini Alleanza



Muro Scudo



4 Ami per Creatore



18 carte Riserva
8 Preparare la Strada
10 La Spezia Deve Scorrere



9 Leader a due lati
(incluso 1 usato solo con il Modulo CHOAM)



44 carte Intrigo
(incluse 4 usate solo con il Modulo CHOAM)



Segnalino Feyd
Usato con il Leader Harkonnen Feyd-Rautha



Guida alle Caselle del Tabellone



69 carte mazzo Impero
(incluse 4 usate solo con il Modulo CHOAM)



16 carte Conflitto
3 Conflitto I
9 Conflitto II
4 Conflitto III



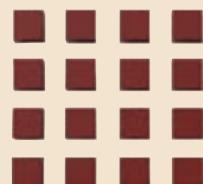
5 carte Obiettivo

Per giocare con il Modulo CHOAM, vedi il contenuto e le regole aggiuntive a pagina 16.

COMPONENTI DEI GIOCATORI



Mazzo di partenza da 10 carte
Composto da:
Argomentazione Convincente (2)
Pugnale (2)
Diplomazia (1)
Dune, il Pianeta Desertico (2)
Ricognizione (1)
Cercare Alleati (1)
Anello con Sigillo (1)



16 cubi



2 Dischi
1 Segnapunti
1 Segnalino Consigliere



3 Segnalini Spia



3 Segnalini Controllo



3 Segnalini Agente



1 Segnalino Combattimento

I componenti soprastanti hanno un colore diverso per ogni giocatore. Qui viene mostrato solo il colore rosso.

Le carte del mazzo di partenza sono identificate da questo simbolo.



Hai giocato a *DUNE: IMPERIUM*? Cerca questo simbolo. Evidenzia le differenze con *INSURREZIONE*.

Per le partite a 1-2 giocatori, vedi il contenuto e le regole aggiuntive nel supplemento Rivali.

Per le partite a 6 giocatori, vedi il contenuto e le regole aggiuntive nel supplemento Partite a Sei Giocatori.



PREPARAZIONE

A Collocare il tabellone di gioco sulla vostra superficie di gioco (con questo lato a faccia in su), poi collocare i componenti seguenti su di esso:

A¹ Collocare il Muro Scudo nell'area designata sotto la casella del tabellone Raffineria di Spezia.



A² Collocare i 4 segnalini Alleanza sulle aree contrassegnate degli Indicatori di Influenza delle fazioni (Imperatore, Gilda Spaziale, Bene Gesserit e Fremen).



B Comporre il mazzo dei Conflitti:

Separare le carte Conflicto in base al loro dorso: Conflicto I, Conflicto II e Conflicto III.

Mescolare le 4 carte Conflicto III e collocarle **tutte** in una pila a faccia in giù nell'area contrassegnata sul tabellone.

Mescolare le 9 carte Conflicto II, poi collocarne **5** a faccia in giù in cima alle carte Conflicto III.

Mescolare le 3 carte Conflicto I, poi collocarne **1** a faccia in giù in cima alle carte Conflicto II.

Viene così a crearsi un mazzo dei Conflitti da 10 carte sul tabellone, così composto: 1 carta Conflicto I in cima, 5 carte Conflicto II sotto di essa e 4 carte Conflicto III sul fondo. Rimettere le carte Conflicto inutilizzate nella scatola del gioco senza guardarle.

C Disporre queste carte lungo il bordo del tabellone di gioco (se il Modulo CHOAM descritto a pagina 16 non è usato, tralasciare le carte con).

C¹ Mescolare il mazzo degli Intrighi e collocarlo a faccia in giù.

C² Mescolare il mazzo dell'Impero e collocarlo a faccia in giù. Pescarne 5 carte dalla cima e collocarle a fianco a formare la Fila dell'Impero.

C³ Accanto alla Fila dell'Impero, collocare le carte Riserva in 2 mazzetti: uno per *Preparare la Strada* e uno per *La Spezia Deve Scorrere*.

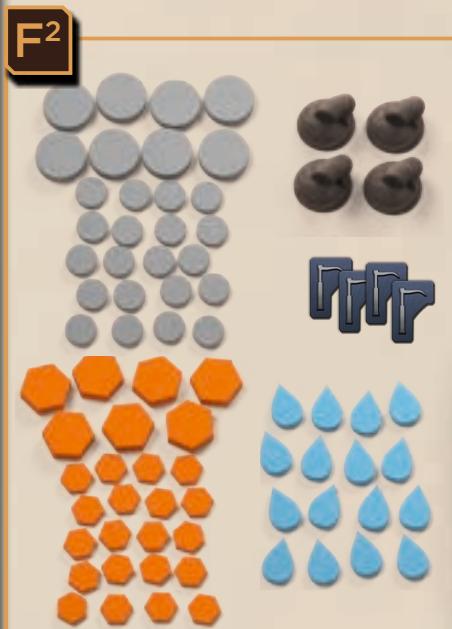
D Ogni giocatore prende un Leader e lo colloca davanti a sé (è possibile sceglierli o selezionarli casualmente). Usare *Shaddam Corrino IV* solo se è usato il Modulo CHOAM.

Il nome di ogni Leader è seguito da un numero di icone che può variare da 1 a 3. I Leader con più icone sono strategicamente più complessi. **Per la prima partita si consiglia a ogni giocatore di scegliere un Leader con 1 sola icona.**



E Ogni giocatore prende un mazzo di partenza da 10 carte, lo mescola e lo colloca a faccia in giù nella sua scorta, a sinistra del suo Leader.

Le partite a 1, 2 o 6 giocatori richiedono una preparazione aggiuntiva. Per ulteriori dettagli, vedi i supplementi alle regole separati: Rivali o Partite a Sei Giocatori.



F¹ Ogni giocatore prende 1 segnalino Acqua e lo colloca nella sua scorta. 

F² Comporre una banca accanto al tabellone con i segnalini Solari, Spezia, Acqua rimanenti e i vermi delle sabbie che preferite (di legno, di plastica o entrambi). Questi componenti sono considerati illimitati, quindi se i giocatori li esauriscono e hanno bisogno utilizzarne altri, possono sostituirli come ritengono più opportuno. Inoltre, aggiungere i 4 segnalini Amo per Creatore alla banca.

G Ogni giocatore sceglie un colore e prende tutti i componenti di quel colore.

G¹ Collocare 2 dei propri Agenti sul proprio Leader. Collocare il proprio terzo Agente (il Maestro di Scherma) accanto al tabellone. 

G² Collocare 1 dei 2 dischi sull'Indicatore dei Punteggi. In una partita a 4 giocatori, collocarlo sulla casella 1. Altrimenti, collocarlo sulla casella 0. 

G³ Collocare il proprio segnalino Combattimento (con il lato mostrato a destra a faccia in su) sulla casella 0 dell'Indicatore di Combattimento. 

G⁴ Collocare 4 cubi, 1 per ogni fazione, sulle caselle più in basso degli Indicatori di Influenza delle 4 fazioni. 

G⁵ Gli altri 12 cubi rappresentano le truppe. Collocarne 3 in una delle 4 guarnigioni circolari sul tabellone (ogni giocatore utilizza quella a lui più vicina). 

G⁶ Collocare i componenti rimasti nella propria scorta, ben visibili a tutti i giocatori. 

F¹, G⁶



E



D, G¹



Ogni giocatore possiede la sua scorta, che include componenti simili.

H Mescolare le carte Obiettivo. (Alcune hanno l'indicazione "1-3G" o "4/6G" per il rispettivo numero di giocatori. Tralasciare quelle che non corrispondono al numero di giocatori attuali, rimettendole nella scatola del gioco.)

Ogni giocatore pesca 1 Obiettivo casuale, poi lo colloca a faccia in su nella sua scorta. Il giocatore il cui Obiettivo mostra il segnalino Primo Giocatore prende quel segnalino



Nel passo A, non ci sono i Mentat: collocare invece il segnalino Muro Scudo sul tabellone. Nel passo C³, non ci sono carte *Viaggi Interstellari*. I vermi delle sabbie e gli Ami per Creatore sono collocati nella banca nel passo F². Le spie sono aggiunte ai componenti presi da ogni giocatore nel passo G. Le carte Obiettivo sono distribuite nel passo H e determinano il primo giocatore.



PANORAMICA DEL GIOCO E CONCETTI PRINCIPALI

OBIETTIVO

Ogni giocatore è il Leader di una delle grandi Case del Landsraad (o un altro potente protagonista della scena galattica). Dovrà sconfiggere i suoi rivali in combattimento, esercitare influenza politica e stipulare alleanze con le 4 fazioni principali. I suoi successi saranno misurati in **Punti Vittoria**.



Ogni volta che un giocatore ottiene o perde 1 Punto Vittoria, muove il suo segnapunti su o giù di 1 casella sull'Indicatore dei Punteggi. Alla fine di un round, se un qualsiasi giocatore è arrivato a 10 o più Punti Vittoria oppure se il mazzo dei Conflitti è vuoto, la partita termina e chiunque possieda il maggior numero di Punti Vittoria vince.

LEADER

Ogni Leader possiede 2 capacità uniche diverse:

La prima, sulla sinistra, viene utilizzata durante il gioco come descritto sul Leader.

La seconda, sulla destra e contrassegnata dall'icona Anello con Sigillo, viene attivata quando il giocatore gioca la sua carta *Anello con Sigillo* durante un suo turno dell'Agente.



COSTRUZIONE DEL MAZZO

Ogni giocatore inizia la partita con un mazzo di 10 carte contenente le stesse carte degli altri giocatori. Aggiungere e cambiare le carte di quel mazzo è un elemento essenziale in un gioco di costruzione del mazzo. Durante ogni round i giocatori acquisiscono nuove carte e, dal momento che influiscono su molti aspetti diversi, il mazzo e la strategia di ogni giocatore finiranno per differenziarsi man mano che la partita procede.

Ogni volta che un giocatore acquisisce una nuova carta Impero o Riserva, la colloca per prima cosa nella sua **pila degli scarti**. Ogni volta che non è in grado di pescare una carta perché il suo mazzo è vuoto, rimescola la sua pila degli scarti per comporre un nuovo mazzo, poi continua a pescare come necessario.

Esistono anche modi per “**eliminare**” le carte, vale a dire rimuoverle definitivamente dal proprio mazzo per il resto della partita. Rimuovendo strategicamente le carte più deboli dal proprio mazzo, il giocatore aumenterà le possibilità di pescare le carte più forti con maggior frequenza.

Le carte di qualsiasi tipo hanno la precedenza sulle regole generali del gioco!

AGENTI



Ogni giocatore inizia la partita con 2 Agenti (e può ottenerne un terzo nel corso del gioco). Invierà questi Agenti sulle caselle del tabellone, a volte a raccogliere risorse, a volte pagando risorse per portare avanti la propria strategia (questa procedura è spiegata in dettaglio nella “Fase 2: Turni dei Giocatori”, mentre le caselle del tabellone sono descritte in dettaglio nella “Guida alle Caselle del Tabellone”).

In *DUNE: IMPERIUM - INSURREZIONE*, gli Agenti e le carte sono strettamente collegati: un giocatore non può inviare un Agente su una casella del tabellone senza prima aver giocato una carta che lo consenta.



Non ci sono Agenti Mentat in *INSURREZIONE*.

FAZIONI

In *DUNE: IMPERIUM - INSURREZIONE*, le quattro fazioni rappresentano le forze più potenti su Dune e nel resto dell'Impero. Aumentare la propria **Influenza** e assicurarsi un'alleanza con una o più di queste forze è uno dei metodi principali per assicurarsi la vittoria nel gioco. Vedi "Panoramica dell'Impero" a pagina 2 per una breve descrizione di ogni fazione.



I cubi fazione di ogni giocatore partono in fondo all'Indicatore di Influenza di ogni fazione. Nel corso della partita, l'Influenza dei giocatori presso le varie fazioni aumenterà o diminuirà in base alle carte giocate e alle azioni effettuate. Quando un giocatore invia un Agente su una casella fazione del tabellone, ottiene 1 Influenza presso quella fazione e fa avanzare il suo cubo di 1 casella sul suo Indicatore di Influenza. Esistono anche altri effetti di gioco che potrebbero fare avanzare (o in certi casi retrocedere) il cubo sull'indicatore.

Quando un giocatore raggiunge 2 Influenza presso una fazione, ottiene 1 Punto Vittoria. Se scende a meno di 2 Influenza, perde quel Punto Vittoria.

Quando un giocatore raggiunge 4 Influenza presso una fazione, guadagna il bonus mostrato su quella casella dell'indicatore. Se scende al di sotto di 4 Influenza, non restituisce il bonus (è possibile, anche se insolito, guadagnare lo stesso bonus più di una volta, se il giocatore scende e poi risale su quell'indicatore).

Il **primo** giocatore a raggiungere 4 Influenza presso una fazione guadagna anche un'**Alleanza** con quella fazione. Prende il segnalino Alleanza dall'indicatore, lo mette nella sua scorta e ottiene il Punto Vittoria mostrato sul segnalino Alleanza. Se un avversario lo supererà salendo fino a una casella **superiore** sull'indicatore, dovrà cedere il segnalino Alleanza a quell'avversario: perderà quel Punto Vittoria, e sarà l'avversario a guadagnarlo.



CARTE INTRIGO



Le carte Intrigo rappresentano sotterfugi, accordi nascosti e colpi di scena che possono fornire risorse come acqua e spezia, aumentare l'influenza di un giocatore presso una fazione o perfino assegnare Punti Vittoria. Ogni carta Intrigo indica quando può essere giocata, che effetto ha e gli eventuali costi o condizioni particolari per giocarla.

I giocatori possono ricevere le carte Intrigo principalmente da caselle del tabellone quali Segreti, Sardaukar e Sala dell'Assemblea (ma troveranno anche altre opportunità nelle carte, ogni volta che compare l'icona carta Intrigo). Le carte Intrigo vanno conservate a faccia in giù, separate dal proprio mazzo; il giocatore può guardare le sue carte Intrigo in qualsiasi momento, ma le rivela ai suoi avversari soltanto quando le gioca. Una volta che una carta Intrigo è stata giocata e risolta, viene collocata a faccia in su in una pila degli scarti accanto al mazzo degli Intrighi.



Esistono **3 tipi** di carte Intrigo: Trama, Combattimento e Fine Partita.

- Un giocatore può giocare una carta Intrigo Trama in qualsiasi momento durante un proprio turno dell'Agente o di Rivelazione.
- Un giocatore può giocare una carta Intrigo Combattimento soltanto durante il Combattimento.
- Un giocatore può giocare una carta Intrigo Fine Partita soltanto alla fine della partita.



STRUTTURA DEL ROUND

DUNE: IMPERIUM - INSURREZIONE si svolge in una serie di round. Ogni round è composto da 5 fasi, nell'ordine seguente.



1. Inizio del Round



2. Turni dei Giocatori

Turno dell'Agente
Turno di Rivelazione



3. Combattimento



4. Creatori



5. Ripristino

FASE 1: INIZIO DEL ROUND

Ogni round inizia rivelando 1 nuova carta Conflitto dalla cima del mazzo dei Conflitti e collocandola a faccia in su nella casella accanto ad esso (in cima ad eventuali carte Conflitto dei round precedenti).



Poi, ogni giocatore pesca 5 carte dal proprio mazzo, formando la propria mano per quel round.



FASE 2: TURNI DEI GIOCATORI

A partire dal giocatore con il Segnalino Primo Giocatore e procedendo in senso orario, i giocatori svolgono un turno alla volta.

Nel proprio turno, un giocatore può svolgere 1 **turno dell'Agente** oppure 1 **turno di Rivelazione**. Questi tipi di turni sono descritti in dettaglio nelle pagine successive. In generale, un giocatore svolge turni dell'Agente finché non esaurisce gli Agenti da collocare, poi svolge un turno di Rivelazione (è importante ricordare che i turni dell'Agente sono facoltativi. Se un giocatore lo desidera, può svolgere un turno di Rivelazione mentre gli rimangono ancora degli Agenti, anziché svolgere un turno dell'Agente).

Una volta svolto un turno di Rivelazione, il giocatore salta i suoi turni per il resto della fase, mentre gli altri giocatori finiscono di svolgere i propri. Una volta che tutti i giocatori hanno svolto un turno di Rivelazione, questa fase termina.

Un giocatore può giocare un qualsiasi numero di **carte Intrigo Trama** in suo possesso durante questa fase, in qualsiasi momento durante un suo turno dell'Agente o di Rivelazione.

ANATOMIA DELLE CARTE

Gli effetti di ogni carta nel proprio mazzo sono suddivisi in due parti: un riquadro Agente e un riquadro Rivelazione. In un dato turno, un giocatore può usare soltanto gli effetti contenuti in 1 di quei riquadri: il riquadro Agente durante un turno dell'Agente o il riquadro Rivelazione durante un turno di Rivelazione.

- A** Nome
- B** Fazione
Non tutte le carte sono associate a una fazione.
- C** Icone Agente
- D** Riquadro Agente
- E** Riquadro Rivelazione
- F** Costo in Persuasione
- G** Effetto di Acquisizione
Non tutte le carte hanno un effetto di Acquisizione (le acquisizioni sono descritte nella quarta di copertina di questo regolamento).



TURNO DEL GIOCATTORE - TURNO DELL'AGENTE



In un turno dell'Agente, un giocatore gioca 1 carta dalla sua mano a faccia in su davanti a sé, usandola per inviare un Agente dal suo Leader fino a una casella libera sul tabellone.

Nell'angolo in alto a sinistra di questa casella deve essere presente una icona che corrisponda ad una delle icone Agente sulla sua carta (sebbene le Spie, come spiegato a pagina 11, forniscano un'alternativa a ciò).



Un giocatore deve scegliere **solo 1** icona Agente sulla sua carta: una carta non può inviare più Agenti.

Un giocatore non può inviare un Agente su una casella del tabellone che già ne contiene uno (sebbene le Spie, come spiegato a pagina 11, possano aggirare questo limite).

Un giocatore deve pagare ogni costo e soddisfare ogni requisito della casella del tabellone che ha scelto.

Il riquadro Agente sulla carta potrebbe inoltre fornire un effetto quando essa viene giocata in un turno dell'Agente (durante i turni dell'Agente, il riquadro Rivelazione della carta viene ignorato).

Una carta che non possiede alcuna icona Agente non può essere giocata durante un turno dell'Agente. Può soltanto essere rivelata durante un turno di Rivelazione.



Costi delle Caselle del Tabellone

Per inviare un Agente su alcune caselle del tabellone, un giocatore deve pagare un costo. Se non può pagarlo **immediatamente** (ovvero prima di risolvere qualsiasi effetto sulla casella o sulla carta che ha giocato), non può inviare il suo Agente su quella casella.

Queste sono le 2 caselle Fremen sul tabellone. La casella "Tattiche nel Deserto" richiede un pagamento di 1 acqua per inviare un Agente su di essa.

La casella "Fremkit" non prevede alcun costo aggiuntivo.



Requisiti di Influenza

Per inviare un Agente su alcune caselle del tabellone, un giocatore deve possedere sufficiente Influenza presso una determinata fazione.

- **Privilegio Imperiale** richiede 2 o più Influenza presso l'Imperatore.
- **Spedizioni** richiede 2 o più Influenza presso la Gilda Spaziale.
- **Sietch Tabr** richiede 2 o più Influenza presso i Fremen.



Le otto diverse icone Agente sono:

- Imperatore
- Gilda Spaziale
- Bene Gesserit
- Fremen
- Landsraad
- Città
- Commercio della Spezia
- Spia



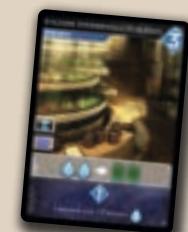
Questa carta *Capo delle Spie Imperiali* possiede 2 icone Agente. L'icona Imperatore consente al giocatore di inviare questo Agente su una delle 2 caselle Imperatore del tabellone, mentre l'icona Spia gli consente di inviarlo su una qualsiasi casella del tabellone collegata a un punto di osservazione dove possiede una Spia.

Quando un giocatore gioca una carta e invia un Agente su una casella del tabellone, ottiene gli effetti della casella del tabellone **nonché** gli effetti contenuti nel riquadro Agente della carta giocata. Se la casella del tabellone appartiene a una delle fazioni, il giocatore sposta inoltre il suo cubo di 1 casella verso l'alto sul relativo Indicatore di Influenza. **Può applicare tutti questi effetti nell'ordine che preferisce.**

Gli effetti di alcune carte sono descritti testualmente, ma la maggior parte sono rappresentati da icone. La Guida alle Caselle del Tabellone contiene la descrizione di tutte le caselle e la quarta di copertina del regolamento mostra una guida a tutte le icone del gioco e ai termini di gioco aggiuntivi.

Le frecce sulle carte e sul tabellone (→) indicano che c'è un costo (riportato a sinistra della freccia o sopra di essa) che il giocatore deve pagare per ottenere quell'effetto (riportato a destra della freccia o sotto di essa). Un giocatore non è mai obbligato a pagare tale costo. Tuttavia, se non lo fa, non otterrà l'effetto in questione.

Quando un giocatore gioca Stazione Sperimentale Ecologica, può decidere di non pagare 2 acqua per pescare 2 carte (non può pagare 4 acqua per pescare 4 carte).



Ci sono caselle del tabellone aggiuntive che richiedono 2 o più Influenza presso una Fazione e una nuova icona Agente (Spia).



TURNO DEL GIOCATTORE - TURNO DELL'AGENTE (CONTINUA)

Unità e Conflitti

All'inizio di ogni round viene rivelata la carta Conflitto attuale, la quale riporta le ricompense che i giocatori si contenderanno con il Combattimento. I giocatori dovranno schierare le unità per combattere per tali ricompense. Esistono 2 tipi di unità: truppe e vermi delle sabbie.

L'espansione *L'ASCESA DI IX* include un altro tipo di unità: le corazzate.

Ogni volta che l'icona cubo compare su una carta o su una casella del tabellone, il giocatore recluta 1 truppa, ovvero prende 1 truppa dalla sua **scorta** e la colloca nella sua **guarnigione** sul tabellone (se le truppe nella scorta sono esaurite, non può reclutarne altre finché alcune non fanno ritorno nella scorta).

Tuttavia, un giocatore non può certo guadagnare ricompense lasciando le unità a poltrire nella propria guarnigione: può schierarle in un Conflitto quando invia un Agente in una casella Combattimento. Le caselle Combattimento sono le caselle del tabellone che mostrano un'illustrazione del deserto e due spade incrociate. Anche se molte compaiono sul pianeta Dune vero e proprio, ve ne sono 3 che compaiono nella sezione delle fazioni: 1 presso la Gilda Spaziale (Transatlantico Spaziale) e 2 presso i Fremen (Tattiche nel Deserto e Fremkit).



Quando un giocatore invia un Agente su una casella Combattimento, può schierare le unità nell'area del Conflitto, vale a dire l'area del tabellone al centro delle guarnigioni. Può schierare **un qualsiasi numero di unità** tra quelle reclutate durante il proprio turno (sia dalla casella del tabellone che dalla carta che ha giocato), **più fino ad altre 2 unità** dalla propria guarnigione (l'area del Conflitto è divisa in quadranti: ogni giocatore tiene le unità schierate nel quadrante più vicino alla sua guarnigione).



Ogni volta che l'icona verme delle sabbie compare su una carta o su una casella del tabellone, il giocatore convoca un verme delle sabbie e lo schiera immediatamente nel Conflitto (i vermi delle sabbie non possono mai essere collocati in una guarnigione). Ci sono due limitazioni alla convocazione dei vermi delle sabbie:

In primis, l'icona verme delle sabbie è generalmente preceduta dal requisito di possedere un segnalino Amo per Creatore nella propria guarnigione (che si può ottenere dal Sietch Tabr).

Inoltre, non è possibile convocare un verme delle sabbie in un Conflitto protetto dal Muro Scudo (vedi Luoghi Critici e il Muro Scudo).



Luoghi Critici e il Muro Scudo

Alcune carte Conflitto (spiegate in maggior dettaglio nella Fase 3: Combattimento) rappresentano gli scontri svolti in 1 tra 3 luoghi di Dune: Arrakeen, Raffineria di Spezia o Bacino Imperiale (in base al nome della carta).

Se un giocatore vince uno di questi Conflitti, prende **1 segnalino Controllo** dalla sua scorta e lo colloca sulla bandiera sotto la casella del tabellone appropriata.



Finché il suo segnalino Controllo si trova su una di queste caselle, il giocatore riceve il bonus mostrato ogni volta che un qualsiasi giocatore (incluso sé stesso) invia un Agente su quella casella. Il bonus è di 1 solari per Arrakeen o la Raffineria di Spezia e di 1 spezia per il Bacino Imperiale.

Quando una carta Conflitto viene rivelata per una casella già controllata da un giocatore, quel giocatore riceve un bonus difensivo: può schierare 1 truppa in più dalla sua scorta nel Conflitto.

Questi tre importanti luoghi sono protetti dalle tempeste e dai vermi delle sabbie grazie al Muro Scudo, un segnalino collocato sul tabellone durante la preparazione. Mentre questo segnalino si trova al suo posto, non è possibile convocare vermi delle sabbie in un Conflitto in uno di questi tre luoghi protetti. Tuttavia, è possibile che un giocatore apra uno squarcio nel Muro Scudo.



Quando l'icona detonazione Muro Scudo compare su una carta o una casella del tabellone, il giocatore può rimuovere il segnalino Muro Scudo dal suo posto nel tabellone (rimettendolo nella scatola). Una volta rimosso, questo segnalino è possibile convocare i vermi delle sabbie in **qualsiasi** Conflitto.



I vermi delle sabbie sono un nuovo tipo di unità, descritto nel dettaglio negli ultimi tre paragrafi a sinistra. Il Muro Scudo protegge dal loro utilizzo, come descritto nei due paragrafi sopra.

Spie

Sparsi per il tabellone ci sono diversi **punti di osservazione** dove i giocatori possono collocare le Spie. Ognuno di essi è collegato a 1 o più caselle del tabellone.

Ogni volta che l'icona Spia compare su una carta o su una casella del tabellone, il giocatore può collocare 1 Spia dalla sua scorta su un punto di osservazione libero del tabellone. Se il giocatore ha esaurito le Spie nella sua scorta quando ne deve collocare una, può prima richiamarne 1 senza attivare alcun effetto.

Alcuni effetti che consentono a un giocatore di collocare una Spia (come quello della Leader *Lady Margot Fenring*, raffigurata a destra) specificano una determinata icona Agente che deve essere collegata al punto di osservazione, o la Spia non può essere collocata.

Quando l'icona Richiamare Spia compare su una carta, il giocatore può richiamare nella sua scorta 1 sua Spia da un punto di osservazione (in genere, si tratta di un costo per attivare effetti potenti).

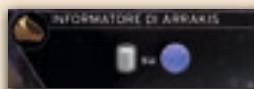
Una Spia può essere inoltre richiamata (senza l'uso di un'icona Richiamare Spia) per 1 degli effetti seguenti:

Infiltrarsi: Se il giocatore vuole inviare un Agente su una casella del tabellone occupata da un altro giocatore, può richiamare 1 sua Spia da un punto di osservazione collegato per ignorare l'Agente dell'altro giocatore e inviare il suo su quella stessa casella.

Raccogliere Informazioni: Ogni volta che invia un Agente su una casella del tabellone, il giocatore può richiamare 1 sua Spia da un punto di osservazione collegato per pescare 1 carta. Il giocatore deve decidere se farlo o meno immediatamente dopo aver collocato il suo Agente (prima di ricevere qualsiasi effetto della casella o della carta che ha giocato).

Se un giocatore possiede 2 Spie su punti di osservazione differenti collegati alla stessa casella del tabellone, può richiamarle entrambe fintanto che ne usa ognuna per un effetto diverso (per esempio, con le Spie sui 2 punti di osservazione della Stazione di Ricerca, il giocatore può richiamarne una per Infiltrarsi e 1 per Raccogliere Informazioni, ma non entrambe per Raccogliere Informazioni).

L'icona Agente Spia consente a un giocatore di inviare un Agente su una casella del tabellone collegata a un punto di osservazione dove attualmente c'è una sua Spia. Non richiama la Spia a questo scopo.



Ettore gioca Dune, il Pianeta Desertico per inviare un Agente sul Bacino Imperiale. Prende la spezia da quella casella. La sua carta non fornisce alcun effetto aggiuntivo per il turno dell'Agente.



Il Bacino Imperiale è una casella Combattimento, ma Ettore non ha reclutato alcuna truppa né con la carta che ha giocato, né con la casella del tabellone sulla quale ha inviato il suo Agente. Tuttavia, possiede 3 truppe nella sua guarnigione. Decide di combattere con tutti i mezzi a sua disposizione e schiera 2 truppe dalla sua guarnigione nel Conflitto (il numero massimo consentito).



Silvia gioca Fornitore Ribelle per inviare un Agente su Arrakeen. Possiede 1 Spia lì e decide di richiamarla per Raccogliere Informazioni, pescando 1 carta. Su quella casella c'è anche il segnalino Controllo di Ettore da un round precedente, pertanto lui ottiene 1 solari dalla banca.

Grazie alla casella del tabellone, Silvia recluta 1 truppa e pesca 1 altra carta. Siccome ha richiamato una Spia in questo turno, grazie a Fornitore Ribelle recluta 2 truppe aggiuntive.

Silvia potrebbe tenere nella sua guarnigione le 3 truppe che ha appena reclutato, ma Arrakeen è anche una casella Combattimento e crede di poter avere la meglio contro Ettore. Schiera quelle truppe nel Conflitto, più un'altra che già si trovava nella sua guarnigione (se avesse avuto una seconda truppa nella guarnigione, avrebbe potuto schierare anche quella).

Stefano decide di usare il suo turno per ammassare forze da utilizzare in un round successivo. Gioca Pugnale per inviare un Agente su Ottenere Supporto. Decide di pagare il costo opzionale della casella di 2 solari, pertanto ottiene 1 acqua e 2 truppe. Non si tratta però di una casella Combattimento, quindi non può schierare alcuna truppa nel Conflitto: le colloca invece nella sua guarnigione.



Le Spie sono un nuovo elemento del gioco, descritto sopra in dettaglio.

TURNO DEL GIOCATTORE - TURNO DI RIVELAZIONE

Quando a un giocatore non restano più Agenti per i turni dell'Agente (o quando il giocatore **decide** di non usare gli eventuali Agenti che gli sono rimasti), quel giocatore svolge un turno di Rivelazione. Tale turno è composto dai passi seguenti, in quest'ordine: Rivelare le Carte, Risolvere gli Effetti di Rivelazione e Riordinare.

RIVELARE LE CARTE

Il giocatore rivela tutte le carte che gli restano in mano, collocandole in gioco a faccia in su davanti a sé. Dovrà tenerle separate dalle altre carte che ha giocato in precedenza, nei turni dell'Agente.

RISOLVERE GLI EFFETTI DI RIVELAZIONE

Ora il giocatore ottiene gli effetti nei riquadri Rivelazione di tutte le carte che ha appena rivelato (ma non di quelle carte che ha giocato in precedenza, durante i suoi turni dell'Agente di quel round).

Il giocatore può risolvere gli effetti di Rivelazione nell'ordine che preferisce. Può inoltre usare la Persuasione che ha ottenuto per acquisire nuove carte per il suo mazzo, prima, durante o dopo la risoluzione dei suoi effetti di Rivelazione.



Stabilire la Forza

Dopo il passo Rivelare le Carte, ma prima di Riordinare, il giocatore calcola la sua forza totale di Combattimento in questo round.

Ogni unità che il giocatore possiede **nel Conflitto** contribuisce alla sua forza (le unità nella sua guarnigione o nella scorta non contribuiscono in alcun modo). Ogni truppa vale 2 forza. Ogni verme delle sabbie vale 3 forza.

 Ogni spada che il giocatore ha rivelato durante il suo turno di Rivelazione vale 1 forza.

Un giocatore deve avere almeno 1 unità nel Conflitto per avere una qualsiasi forza. Se la sua ultima unità viene rimossa, la sua forza diventa 0.

Quando il giocatore ha calcolato la sua forza totale, la annuncia ai suoi avversari e colloca il suo segnalino Combattimento sulla casella corrispondente dell'Indicatore di Combattimento. Se il valore della sua forza totale è superiore a 20, sottrae 20 a quel valore, gira il segnalino Combattimento sul lato +20 e lo colloca sull'Indicatore di Combattimento come di norma.



RIORDINARE

Il giocatore rimuove tutte le carte da davanti a sé (sia quelle dei suoi turni dell'Agente che di Rivelazione) e le mette nella sua pila degli scarti.

Acquisire Carte

1 La Persuasione che un giocatore ottiene durante un round viene utilizzata durante il suo turno di Rivelazione per acquisire nuove carte per il proprio mazzo. Il giocatore può acquisire qualsiasi delle 5 carte nella Fila dell'Impero o *Preparare la Strada* e *La Spezia Deve Scorrere* dalla Riserva.

Il costo di acquisizione di una carta è mostrato nell'angolo in alto a destra di quella carta. Un giocatore può acquisire tutte le carte che desidera, a patto che abbia abbastanza Persuasione da spendere; è possibile sommare la Persuasione ottenuta da più fonti diverse (carte e caselle del tabellone) per acquisire 1 singola carta oppure suddividere la Persuasione ottenuta da una singola fonte per pagare più carte. La Persuasione non è rappresentata da alcun segnalino perché non viene mai accumulata: la Persuasione inutilizzata durante il proprio turno di Rivelazione va perduta.

Quando un giocatore acquisisce una carta, la colloca nella sua pila degli scarti (a faccia in su, a destra del suo Leader). Non gli è consentito usare la nuova carta immediatamente, bensì la mescolerà assieme al resto della sua pila degli scarti quando esaurirà le carte da pescare.

La Fila dell'Impero deve sempre essere formata da 5 carte; ogni volta che viene rimossa 1 carta dalla fila, viene pescata 1 carta dalla cima del mazzo Impero e collocata nella Fila dell'Impero a prenderne il posto. Questo implica che dopo che un giocatore ha acquisito 1 carta dalla Fila dell'Impero, può eventualmente acquisire quella che la rimpiazza (se ha abbastanza Persuasione per farlo).

Ettore svolge un turno di Rivelazione, rivelando le 3 carte che gli rimangono in mano: Preparare la Strada, Fornitore Ribelle e Flotta d'Assalto.

Fornitore Ribelle prevede un effetto che Ettore deve risolvere: ottiene 1 spezia dalla banca. Le sue altre carte forniscono inoltre Persuasione e spade.

Le carte di Ettore gli forniscono un totale di Persuasione pari a 3. Ne usa 2 per acquisire la carta Sopravvivenza nel Deserto dalla Fila dell'Impero e la colloca nella sua pila degli scarti. Viene poi pescata 1 nuova carta dal mazzo dell'Impero per riempire lo spazio vuoto rimasto nella Fila dell'Impero. Anche se a Ettore resta 1 Persuasione, non c'è alcuna carta disponibile con un costo pari a 1.

Ettore ha 2 truppe nel Conflitto, cosa che gli fornisce un totale di 4 forza. Le carte che ha rivelato in questo turno gli forniscono altri 4 forza: 1 spada da Fornitore Ribelle e 3 spade da Flotta d'Assalto. Regola il suo segnalino Combattimento a 8 sull'Indicatore di Combattimento.



Ettore decide di giocare una carta Intrigo, Alleati Inaspettati: paga 2 acqua, rimuove il segnalino Muro Scudo dal tabellone e convoca 1 verme delle sabbie, che prende dalla banca e colloca direttamente nel Conflitto. Con il verme delle sabbie a dargli man forte, Ettore regola il suo segnalino Combattimento da 8 a 11, poi scarta la carta Intrigo.

Infine, Ettore prende le carte davanti a lui e le mette nella sua pila degli scarti.

La fase continua, Silvia e Stefano svolgeranno un turno di Rivelazione più avanti; nel frattempo Ettore attende la fase di Combattimento.



Stabilire la Forza non è più un passo principale tra "Risolvere gli Effetti di Rivelazione" e "Riordinare". Ogni giocatore calcola la sua forza in qualsiasi momento mentre risolve gli effetti di rivelazione e la aggiorna di volta in volta. Questa distinzione permette a carte come il nuovo Leader *Gurney Halleck* di fare riferimento alla forza di un giocatore durante il suo turno di Rivelazione.

X FASE 3: COMBATTIMENTO

I combattimenti vengono risolti durante questa fase, ma prima i giocatori hanno la possibilità di giocare le carte Intrigo Combattimento.

CARTE INTRIGO COMBATTIMENTO

A partire dal giocatore con il segnalino Primo Giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore che possiede almeno 1 unità nel Conflitto può giocare un qualsiasi numero di carte Intrigo Combattimento o passare.

Un giocatore che ha già passato durante la fase di Combattimento non è obbligato a passare nuovamente. Una volta che tutti i giocatori coinvolti nel Combattimento hanno passato **consecutivamente**, il Combattimento viene risolto.

Se una carta cambia il numero di unità che un giocatore possiede nel Conflitto (o altera in altri modi la loro forza), quel giocatore sposta il suo segnalino Combattimento di conseguenza sull'Indicatore di Combattimento (è importante ricordare che se un giocatore non possiede unità nel Conflitto, la sua forza è pari a 0).



RISOLVERE I COMBATTIMENTI



Le ricompense della carta Conflitto vengono assegnate ai giocatori in base alla loro forza, come riportato sull'Indicatore di Combattimento.

Il giocatore con la forza più alta vince il Conflitto e ottiene la prima ricompensa sulla carta Conflitto. Il giocatore con la seconda forza più alta ottiene la seconda ricompensa. In una partita a 4 giocatori (e soltanto in quel caso) il giocatore con la terza forza più alta riceve la terza ricompensa (con 3 o meno giocatori, la terza ricompensa viene usata solamente in caso di parità per il secondo posto, come descritto nel riquadro a destra).

Infine, il vincitore prende la carta Conflitto, la mette nella sua scorta a faccia in su, poi verifica la corrispondenza delle icone battaglia (vedi Icone Battaglia a seguire).

Un giocatore con forza 0 non riceve alcuna ricompensa.

Consultare la quarta di copertina di questo regolamento per una guida alle icone usate sulle carte Conflitto.

Una volta che tutte le ricompense sono state assegnate, ogni giocatore recupera le proprie truppe dal Conflitto e le mette nella sua scorta (**non nella sua guarnigione**). Collocare tutti i segnalini Combattimento sullo 0 sull'Indicatore di Combattimento. Rimettere nella banca i vermi delle sabbie dal Conflitto.

Icane Battaglia

Esistono 3 icone battaglia: Cryss, Topo del Deserto e Ornitottero. Quando un giocatore vince un Conflitto e colloca quella carta nella sua scorta, controlla se ha un'altra carta Conflitto o Obiettivo a faccia in su nella sua scorta con la stessa icona battaglia. Se sì, deve girare a faccia in giù la coppia di carte con la stessa icona e riceve 1 Punto Vittoria.



Raddoppio delle Ricompense dei Vermi delle Sabbie

Quando un giocatore riceve le ricompense, se possiede 1 o più vermi delle sabbie nel Conflitto, **raddoppia le ricompense** che riceve. È possibile raddoppiare quasi ogni ricompensa (tranne il controllo di un luogo e le icone battaglia sulle carte Conflitto vinte). Quando una ricompensa offre l'opzione di pagare un costo per ottenere qualcosa, il giocatore può pagare nuovamente quel costo per ottenerlo una seconda volta.

Se un giocatore vince questa ricompensa con 1 o più vermi delle sabbie, ottiene 2 Influenza (presso la stessa Fazione o presso 2 Fazioni diverse) e può inoltre pagare 3 spezia per ottenere 1 Punto Vittoria o 6 spezia per ottenerne 2.



Le icone battaglia e il raddoppio delle ricompense dei vermi delle sabbie portano a nuove considerazioni strategiche nel Combattimento. Dopo che tutte le altre ricompense sono state ricevute, il vincitore di un Conflitto colloca la carta Conflitto nella sua scorta e verifica la corrispondenza delle icone battaglia. Rimettere nella banca i vermi delle sabbie dopo il Combattimento.

Quando la Fase di Combattimento ha inizio, Ettore possiede 11 forza e Silvia 9 forza. Ettore possiede inoltre il segnalino Primo Giocatore, ma è già in vantaggio nel Conflitto: nonostante abbia la possibilità di giocare una carta Intrigo Combattimento, passa.

Poi tocca a Silvia, che gioca una carta Intrigo, Piano di Emergenza. Le fornisce 3 forza aggiuntiva, che di conseguenza fanno avanzare il suo segnalino Combattimento fino a 12.

Ora tocca di nuovo a Ettore. Anche se in questa fase aveva già passato in precedenza, ora potrebbe decidere di giocare una carta Intrigo; controllando però le sue carte Intrigo nota che nessuna di esse è una carta Intrigo Combattimento, quindi passa di nuovo.

Silvia, soddisfatta della sua vittoria, passa a sua volta.



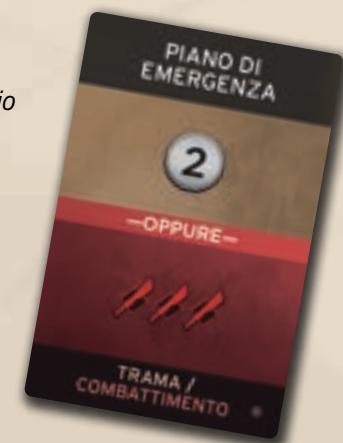
Con forza 12, è Silvia a vincere il Conflitto. La prima ricompensa della carta Conflitto, Proteggere il Bacino Imperiale, le fornisce 2 spezia, 1 truppa (reclutata dalla sua scorta alla sua guarnigione) e il controllo del Bacino Imperiale. Colloca 1 suo segnalino Controllo sulla bandiera sotto la casella Bacino Imperiale del tabellone.

Ettore vince la seconda ricompensa, raddoppiata perché aveva un verme delle sabbie nel Conflitto (possibile solo dopo aver distrutto il Muro Scudo nel suo Turno di Rivelazione). Prende 4 acqua e 2 truppe (reclutate dalla sua scorta alla sua guarnigione).

Stefano non riceve nulla da questo Conflitto. Possiede 0 forza e comunque la ricompensa per il terzo posto non è disponibile in una partita a 3 giocatori.

In quanto vincitrice, Silvia colloca inoltre la carta Conflitto nella sua scorta. Se avesse avuto un'altra carta a faccia in su con l'icona battaglia Topo del Deserto, le avrebbe girate entrambe a faccia in giù e avrebbe ottenuto 1 Punto Vittoria. Purtroppo non è così, e da ora in avanti farà meglio a vincere un altro Conflitto con un'icona battaglia Topo del Deserto.

Infine, tutte le truppe dall'area del Conflitto vengono rimesse nelle scorte dei rispettivi proprietari. Il verme delle sabbie di Ettore torna nella banca.



FASE 4: CREATORI

In questa fase, la spezia può accumularsi sulle caselle Creatore del tabellone. Verificate ognuna delle caselle del tabellone con un'icona Creatore: Deserto Profondo, Bacino di Hagga e Bacino Imperiale (in una partita con 6 giocatori, verificare anche l'Erg di Habbanya). Se la casella non contiene un Agente, collocare 1 spezia dalla banca su di essa (nello spazio designato per la spezia bonus). Questa spezia si aggiunge a qualsiasi spezia bonus che poteva già essere presente dai round precedenti.

C'è un Agente sul Bacino Imperiale (Ettore l'aveva inviato su quella casella in precedenza durante il round). Tuttavia, non ci sono Agenti sul Deserto Profondo o sul Bacino di Hagga, quindi ognuna di quelle caselle riceve 1 spezia bonus. Il Deserto Profondo possedeva già 1 spezia bonus da un round precedente, quindi ora possiede 2 spezia bonus.



FASE 5: RIPRISTINO

Se un giocatore si trova a 10 o più Punti Vittoria sull'Indicatore dei Punteggi o se il mazzo dei Conflitti è vuoto, si innesca la procedura di Fine Partita.

Se nessuno ha vinto, preparare il round successivo:

- I giocatori richiamano i loro Agenti e li riportano nelle rispettive scorte.
- Passare il segnalino Primo Giocatore al giocatore successivo in senso orario, poi iniziare un nuovo round dalla Fase 1.

Nessuno ha raggiunto 10 Punti Vittoria, quindi gli Agenti dei giocatori tornano nelle scorte dei loro proprietari e il segnalino Primo Giocatore viene passato in senso orario a Silvia. Ha poi inizio un nuovo round, con la Fase 1.

FINE PARTITA

Per prima cosa, i giocatori possono giocare e risolvere qualsiasi carta Intrigo Fine Partita che possiedono. Poi, chiunque possieda il maggior numero di Punti Vittoria è dichiarato vincitore.

In caso di parità, vince il giocatore col maggior ammontare di spezia, altrimenti di solari, altrimenti di acqua, altrimenti di truppe nelle guarnigioni.

IL MODULO CHOAM

DUNE: IMPERIUM - INSURREZIONE include una mini-espansione chiamata Modulo CHOAM. Si consiglia ai giocatori di giocare almeno una partita senza di essa per familiarizzare con il gioco. Quando si sentono pronti, possono utilizzare il Modulo CHOAM per aggiungere profondità strategica alle partite.

PREPARAZIONE

Aggiungere o modificare i passi seguenti della preparazione:

A³ Mescolare a faccia in giù i 20 contratti, poi girarne a faccia in su 2 e collocarli sulle caselle del tabellone contrassegnate sotto il Consiglio del Landsraad. Collocare a faccia in giù i 18 rimanenti nella banca.

C¹ Mescolare le 4 carte Intrigo aggiuntive nel mazzo degli Intrighi.

C² Mescolare le 4 carte Impero aggiuntive nel mazzo dell'Impero.

D Un giocatore ha la possibilità di scegliere *Shaddam Corrino IV* come suo Leader (ma non è necessario).



CONTENUTO



4 carte Impero,
4 carte Intrigo e
Shaddam Corrino IV

Le carte aggiuntive
mostrano questo simbolo.



20 segnalini Contratto

Usati solo con l'espansione
L'ASCESA DI IX
vedi sotto



10 segnalini Contratto
con il retro bordato

PRENDERE I CONTRATTI



Nelle partite **senza** il Modulo CHOAM, l'icona contratto comporta semplicemente l'ottenimento di 2 solari, come descritto sul tabellone. Nelle partite con il Modulo CHOAM, quest'icona significa che il giocatore prende 1 dei 2 contratti a faccia in su sul tabellone e lo colloca nella sua scorta. Quando il giocatore ne prende uno, lo sostituisce con 1 altro contratto dalla banca girandolo a faccia in su (se i giocatori hanno preso tutti i contratti, l'icona torna a fornire 2 solari).

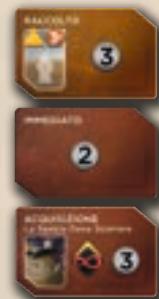
COMPLETARE I CONTRATTI

Un contratto rappresenta la promessa di un giocatore di soddisfare una richiesta della Corporazione CHOAM. Solo quando terrà fede all'impegno preso, il giocatore riceverà un "pagamento".

- Molti contratti nominano una specifica casella del tabellone e si completano inviando un Agente su quella casella.
- Un contratto **Raccolto** si completa inviando un Agente su una casella Creatore del tabellone e ottenendo l'ammontare di spezia mostrato durante quel turno (in totale, inclusa la spezia proveniente da fonti diverse da quella casella).
- Il contratto **Immediato** si completa non appena viene preso.
- Il contratto **Acquisizione** La Spezia deve Scorrere si completa quando il giocatore acquisisce quella carta.

Quando un giocatore completa un contratto, annuncia di averlo fatto, ottiene le ricompense mostrate su di esso e lo gira a faccia in giù. Va lasciato nella scorta del giocatore, dato che alcune carte fanno riferimento ai "contratti completati".

Se un giocatore prende un contratto che coinvolge la casella del tabellone su cui ha già inviato il suo Agente in questo turno, deve attendere uno dei prossimi turni per completarlo (ovvero, deve avere già il contratto quando invia l'Agente).



il

Giocare il Modulo CHOAM con **L'ASCESA DI IX**

L'espansione *L'ASCESA DI IX* sostituisce uno dei luoghi sul tabellone di *INSURREZIONE* dove si può prendere un nuovo contratto. Per compensare e velocizzare il completamento dei contratti, *INSURREZIONE* include 10 contratti aggiuntivi (con il retro diverso) da usare esclusivamente quando si gioca con *L'ASCESA DI IX*.

Dopo aver preparato i 20 contratti standard, mescolare i 10 contratti *L'ASCESA DI IX* e distribuirne 2 a ogni giocatore. Ogni giocatore guarda i 2 ricevuti, scegliendo contemporaneamente con quale contratto vogliono **iniziare la partita** (collocandolo a faccia in su nella propria scorta). Rimettere i contratti *L'ASCESA DI IX* non scelti nella scatola.



CHIARIMENTI

Favore della Gilda Spaziale — Quando il giocatore sposta questa carta dal gioco alla pila degli scarti durante il passo Riordinare, non innesca la capacità di scarto.

Feyd-Rautha Harkonnen — Durante la preparazione, collocare il segnalino Feyd sulla casella più a sinistra dell'Indicatore di Addestramento stampato sul Leader. Quando il segnalino raggiunge la casella più a destra, resta lì per il resto della partita.

Inviato della Gilda — Il giocatore deve scartare 1 carta quando lo gioca in un turno dell'Agente

Lady Jessica — Il giocatore inizia la partita con questo lato del Leader (non Reverenda Madre Jessica) a faccia in su.

Lady Margot Fenring / Principessa Irulan — Un giocatore “raggiunge” 2 Influenza anche quando supera la casella 2 per aver ottenuto più Influenza nello stesso momento. È possibile raggiungere 2 Influenza presso la stessa Fazione più volte nella stessa partita perdendola e poi riottenendola in seguito, tuttavia un giocatore raggiunge 2 Influenza solo quando avanza sull'Indicatore di Influenza, non quando retrocede.

Shaddam Corrino IV — Quando il giocatore gioca il suo Anello del Sigillo per inviare un Agente su una casella del tabellone, la restrizione Imperatore dell'Universo Conosciuto sullo schieramento delle unità nel Conflitto ha effetto immediatamente.



Questi chiarimenti fanno riferimento alle carte di *INSURREZIONE*. Il Modulo CHOAM nella pagina accanto è completamente nuovo.

SUGGERIMENTI E STRATEGIE



L'acqua è rara e preziosa su Dune, nonché essenziale per raccogliere la preziosa spezia. Se ne avete bisogno, la Gilda Spaziale può fornirne scorte vitali. Un approccio alternativo è ottenere il favore dei Fremen e far visita al Sietch Tabr.

La spezia è una sostanza versatile che può essere usata in molti modi. Tre Fazioni offrono servizi straordinari a chi può permettersi di pagare con il melange.



I solari sono la valuta dell'Impero e tornano utili per “oliare gli ingranaggi” del Consiglio del Landsraad. Sia che vogliate aggiungere ulteriori strumenti al vostro arsenale, come un Maestro di Scherma o un seggio nel Gran Consiglio, sia che abbiate bisogno di un contingente di truppe supplementare, non presentarsi a mani vuote è fondamentale.



Quando acquistate carte per il vostro mazzo, ricordate che parte di ciò per cui pagate è l'accesso alle varie fazioni. Assicuratevi di non restare senza gli strumenti giusti per inviare gli Agenti nelle caselle chiave del tabellone.



Ottenere 2 Influenza con una Fazione non solo fornisce 1 Punto Vittoria, ma sblocca anche una capacità unica di quella Fazione. L'Imperatore, la Gilda Spaziale e i Fremen rendono disponibile una nuova casella del tabellone, mentre le Bene Gesserit rinforzano svariate carte. Cercate di sbloccare alcune di queste capacità velocemente per usarle a vostro vantaggio.

Quando si tratta di vincere i Conflitti, il giusto tempismo è tutto. Più aspettate a inviare le vostre unità, più informazioni avrete su dove farlo e meno opportunità avranno i vostri avversari per reagire.

A volte in un Conflitto una vittoria di portata minore raggiunta a un costo inferiore può essere più preziosa di una grande vittoria pagata a caro prezzo.



Le carte Intrigo assicurano una risoluzione mai certa dei Conflitti.

Ottenere un'Alleanza con una delle fazioni può essere una risorsa chiave sulla strada della vittoria. Fate attenzione agli avversari che cercano di superarvi e non perdetevi alcuna occasione di fare altrettanto!



Le Spie possono fornire un senso di sicurezza: la loro capacità di Infiltrarsi vi consente di inviare gli Agenti sulle caselle occupate che stanno tenendo sotto controllo, ma non esitate nel richiamarle per Raccogliere Informazioni, specialmente quando ne avete schierate già diverse.

I vermi delle sabbie di Dune sono una potente forza della natura, con l'aiuto dei Fremen è possibile domarli per cavalcare le sabbie. Si tratta di un procedimento che richiede tempo, pertanto seguendo questa strategia potreste rimanere indietro a metà partita rispetto agli altri. Assicuratevi di capitalizzare il vostro investimento convocando i vermi delle sabbie ogni volta che ne avete l'opportunità, aggiudicandovi così le ricompense dei Conflitti. Vincere non è essenziale: anche raddoppiare le ricompense di un secondo o terzo posto può essere importante!



COMBINARE *INSURREZIONE* CON ALTRI PRODOTTI *DUNE: IMPERIUM*

DUNE: IMPERIUM - INSURREZIONE è compatibile con tutti i prodotti precedenti *DUNE: IMPERIUM*.

AGGIUNGERE *L'ASCESA DI IX*

- Durante la preparazione, tenere il sovrastrato CHOAM piegato in due e coprire solo l'angolo in alto a destra del tabellone di *INSURREZIONE*. In questo modo, si crea una nuova sezione CHOAM e si coprono le caselle Sala dell'Assemblea e Ottenere Supporto nel Landsraad, lasciando invariato il resto delle caselle del Landsraad sul tabellone di *INSURREZIONE*.
- Dato che *L'ASCESA DI IX* è stata prodotta prima di *INSURREZIONE*, il sovrastrato CHOAM e il tabellone di *Ix* non presentano punti di osservazione. **Si richiede di giocare come se ci fosse 1 punto di osservazione su ognuna di quelle plance:** un punto di osservazione collegato a Spedizione Interstellare e Contrabbando, l'altro collegato a Negoziato Tecnologico e Corazzata.
- Si consiglia di non aggiungere le carte Conflitto de *L'ASCESA DI IX*. I giocatori sono liberi di farlo se lo desiderano, ma ciò renderà leggermente più difficile riuscire a trovare corrispondenze con le icone battaglia (tuttavia la Modalità di Gioco Epica richiederà 1 carta Conflitto III aggiuntiva; in questo caso, si consiglia di aggiungere *Supremazia Economica*).
- Usare *Ilesa Ecaz* richiede le carte *Viaggi Interstellari* da *DUNE: IMPERIUM* (solo il giocatore con *Ilesa Ecaz* potrà acquisire le carte *Viaggi Interstellari*).



AGGIUNGERE *IMMORTALITÀ*

- Anche se la Stazione di Ricerca di *INSURREZIONE* è diversa da quella della plancia originale di *DUNE: IMPERIUM*, i giocatori devono coprirla comunque con il sovrastrato Stazione di Ricerca.



COMBINARE CON *DUNE: IMPERIUM BASE*

- Si consiglia di non aggiungere le carte Conflitto di *DUNE: IMPERIUM*. I giocatori sono liberi di farlo, se lo desiderano, ma ciò renderà leggermente più difficile riuscire a trovare corrispondenze con le icone battaglia.
- Dato che in *INSURREZIONE* non ci sono Mentat, rimuovere la carta Intrigo *Ingaggio Calcolato* (e la carta Conflitto *Ordine nel Caos* se vengono utilizzate le carte Conflitto di *DUNE: IMPERIUM*).
- I giocatori possono mescolare tutte le altre carte Intrigo e Impero con quelle di *INSURREZIONE* se lo desiderano, oppure possono creare una miscellanea di carte selezionate da *DUNE: IMPERIUM* e *INSURREZIONE*.



Per le regole e i chiarimenti più aggiornati, controllate su:

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

Volete migliorare la vostra esperienza di gioco a *DUNE: IMPERIUM - INSURREZIONE*? Date un'occhiata all'app di supporto di Dire Wolf Game Room per il vostro PC, smartphone o tablet.

DIRE WOLF DIGITAL

Design del Gioco

Paul Dennen

Produttore Esecutivo

Scott Martins

Illustrazioni e Progetto Grafico

Clay Brooks, Nate Storm

Illustrazioni delle Carte

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

Produzione

Evan Lorentz, Marshall Britt

Sviluppo del Gioco

Justin Cohen, Paul Dennen, Caleb Vance

Sviluppo Aggiuntivo del Gioco

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

GALE FORCE 9

Produttore e Brand Manager

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

Coprodotto

John-Paul Brisigotti

Ringraziamenti speciali a tutti coloro che hanno partecipato alla creazione di questo gioco:

Brian Herbert, Kevin J. Anderson, Byron Merritt e la Herbert Properties, LLC

I nostri collaboratori alla Legendary Entertainment

Tutti gli straordinari membri della squadra Dire Wolf Digital, i loro amici e le loro famiglie
che hanno contribuito come playtester di *DUNE: IMPERIUM - INSURREZIONE*.



www.direwolfdigital.com

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

[@direwolfdigital](https://www.instagram.com/direwolfdigital)



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

Pubblicato da: Dire Wolf Digital

© 2024 Dire Wolf Digital, Inc. Tutti i diritti riservati.

DUNE: IMPERIUM - INSURREZIONE è pubblicato sotto licenza da Gale Force Nine, una compagnia del Battlefront Group.

DUNE © 2024 Legendary. Tutti i diritti riservati.

GUIDA ALLE ICONE E TERMINI AGGIUNTIVI

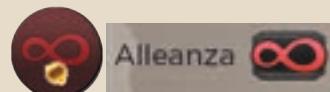


Acquisire. Alcune carte sono dotate di uno speciale riquadro di acquisizione, che compare sotto il loro costo. Il giocatore ottiene l'effetto indicato in quel riquadro 1 volta, cioè quando acquisisce la carta (e non quando la gioca dalla sua mano successivamente).



Agente. Il giocatore può ottenere il suo terzo Agente (che era stato collocato accanto al tabellone durante la preparazione) dalla casella Maestro di Scherma, poi può usarlo per il resto della partita.

Alleanza — Il giocatore può usare questo effetto solo se possiede il segnalino Alleanza della fazione indicata (a fianco un esempio di Alleanza con la Gilda Spaziale).



Amo per Creatore. Il giocatore prende 1 segnalino Amo per Creatore dalla banca se non ne possiede già uno. Lo colloca nella sua guarnigione per il resto della partita: gli conferisce la capacità di convocare i vermi delle sabbie. Quando questa icona compare prima dei due punti, indica il requisito di possedere un segnalino Amo per Creatore nella propria guarnigione.



Anello con Sigillo. Quando un giocatore gioca la sua carta *Anello con Sigillo* in un turno dell'Agente, usa la sua capacità di Anello con Sigillo (con l'icona corrispondente) sul proprio Leader.



Icona Battaglia. Quando il giocatore vince un Conflitto e colloca quella carta nella sua scorta, controlla se ha un'altra carta a faccia in su con la stessa icona battaglia (Cryss, Topo del Deserto od Ornitottero). Se sì, gira a faccia in giù la coppia di carte con la stessa icona e ottiene 1 Punto Vittoria.



Durante il Fine Partita, un giocatore può abbinare l'icona battaglia jolly con 1 qualsiasi delle 3 icone battaglia nella sua scorta. Se lo fa, gira a faccia in giù la coppia di carte e ottiene 1 Punto Vittoria.



Contratto. Giocando senza il Modulo CHOAM, il giocatore ottiene 2 solari. Giocando con il Modulo CHOAM, il giocatore prende 1 contratto a faccia in su (o, se non ne restano altri, ottiene 2 solari).



Controllo. Se il giocatore vince un Conflitto con una ricompensa di Controllo (Arrakeen, Raffineria di Spezia o Bacino Imperiale), colloca 1 suo segnalino Controllo sulla bandiera sotto quella casella (sostituendo eventualmente il segnalino di un avversario già presente). Quando una carta Conflitto viene rivelata per una casella già controllata da un giocatore, quel giocatore riceve un bonus difensivo: può schierare 1 truppa in più dalla sua scorta nel Conflitto.



Creatore. Ogni casella del tabellone con l'icona Creatore che non contiene un Agente ottiene 1 spezia bonus durante la Fase 4: Creatori. Quando un giocatore invia un Agente su una di quelle caselle del tabellone, ottiene anche tutta la spezia bonus presente su quella casella.



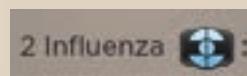
Eliminare 1 carta Intrigo a scelta dalla propria mano.



Eliminare 1 carta dalla propria mano, dalla propria pila degli scarti o in gioco: il giocatore la rimette nella scatola e non verrà più usata per il resto della partita (le carte Riserva vengono invece rimesse nel loro mazzetto di provenienza). Eliminare una carta è facoltativo, a meno che l'eliminazione non sia parte di un costo o se una carta richieda al giocatore di essere eliminata.

In Gioco — Le carte che il giocatore gioca nei suoi turni dell'Agente e che rivela durante il suo turno di Rivelazione restano a faccia in su e sono considerate "in gioco" finché non vengono rimosse alla fine del suo turno di Rivelazione (a meno che non vengano eliminate prima).

Influenza — Il giocatore può usare questo effetto soltanto se possiede almeno l'ammontare di Influenza indicato presso la fazione indicata (in questo esempio, 2 o più Influenza presso i Fremen).



Insurrezione — Questa icona compare nell'angolo in basso a destra di tutte le carte di questa espansione. Serve solo per distinguerle.

Legame con i Fremen — Il giocatore può usare questo effetto se possiede 1 o più altre carte Fremen in gioco. Due carte con Legame con i Fremen possono attivarsi a vicenda, a prescindere dall'ordine in cui sono state giocate (vedi "In Gioco").



Il giocatore può rimuovere il segnalino **Muro Scudo** dal tabellone.



Persuasione (dell'ammontare indicato). Il giocatore riceve Persuasione principalmente dai riquadri di Rivelazione sulle sue carte. Viene utilizzata per acquisire carte Impero o Riserva, pagando il costo mostrato nell'angolo in alto a destra di una carta.



Pescare 1 carta dal proprio mazzo. Se il mazzo del giocatore è vuoto, il giocatore rimescola la sua pila degli scarti per comporre un nuovo mazzo, poi continua a pescare.



Pescare 1 carta Intrigo dal mazzo degli Intrighi. Il giocatore la tiene a faccia in giù finché non la gioca. Può guardarla in qualsiasi momento.



Ottenere Influenza presso la fazione indicata: Imperatore, Gilda Spaziale, Bene Gesserit o Fremen.



Ottenere 1 o 2 Influenza, perdere 1 Influenza. Il giocatore sceglie 1 qualsiasi tra le 4 fazioni (quando ottiene 2 Influenza, non può scegliere 2 fazioni diverse).



Pagare un costo. Le frecce sulle carte e sul tabellone indicano che c'è un costo (riportato a sinistra della freccia o sopra di essa) che il giocatore deve pagare per ottenere un effetto (riportato a destra della freccia o sotto di essa). Il giocatore non è mai

obbligato a pagare il suddetto costo su una carta. Non è possibile pagare il costo più di 1 volta per turno (tranne quando si applica il raddoppio della ricompensa dei vermi delle sabbie a una ricompensa su una carta Conflitto).



Punto Vittoria. Quando il giocatore ottiene 1 Punto Vittoria, fa avanzare il suo segnapunti di 1 casella sull'Indicatore dei Punteggi. Quando ne perde 1, lo fa retrocedere di 1 casella.



Richiamare 1 Agente. Il giocatore richiama 1 dei suoi *altri* Agenti sul tabellone (non quello che ha inviato durante questo turno) e lo riporta nella propria scorta. Può usarlo di nuovo in un altro turno dell'Agente nello stesso round.



Richiamare 1 Spia. Il giocatore richiama nella propria scorta 1 sua Spia da un punto di osservazione sul tabellone.



Risorse: solari, spezia, acqua. Quando il giocatore ottiene una risorsa o ne paga una come costo, la prende o la rimette nella banca (nel caso di solari e spezia, ottiene o paga l'ammontare mostrato).

Ritirare — Quando un giocatore ritira una truppa, la sposta dal Conflitto alla propria guarnigione.



Rubare Intrigo. Ogni avversario che possiede 4 o più carte Intrigo deve cederne 1 casuale al giocatore.



Scartare 1 carta a scelta dalla mano (per questa e ogni altra volta in cui il gioco richiede di scartare una carta, non può essere una carta Intrigo, salvo diversamente specificato).



Spada. Ogni spada aggiunge 1 forza alla forza totale del giocatore in un Conflitto.



Spia. Il giocatore colloca 1 Spia: la prende dalla sua scorta e la mette su un punto di osservazione libero del tabellone (alcuni effetti possono limitarne il collocamento, come per esempio "su" indica che il punto di osservazione deve essere collegato a una casella del tabellone). Se il giocatore non ha Spie nella sua scorta, può prima richiamare 1 sua Spia senza attivare effetti.



Truppa. Il giocatore recluta 1 truppa: la prende dalla propria scorta e la mette nella propria guarnigione sul tabellone (se ha reclutato quella truppa mentre inviava un Agente su una casella di Combattimento, può schierarla nel Conflitto).



Verme delle Sabbie. Non ha alcun effetto se il Conflitto è protetto dal Muro Scudo. Altrimenti, il giocatore convoca e schiera 1 verme delle sabbie: lo prende dalla banca e lo colloca nel suo quadrante del Conflitto.