

D U N A

I M P E R I U M

Em todo o Universo Conhecido, não há recurso mais precioso do que a especiaria mélange. Encontrada somente no cruel planeta deserto Arrakis (também conhecido como Duna), o controle da especiaria é o principal motivo do conflito entre as Casas Maiores do Imperium. Por ela, aqueles que lutam pelo poder buscam apoio e alianças para manter sua posição. O alto conselho do Landsraad. A Companhia CHOAM e sua insaciável sede de lucro. As bruxas Bene Gesserit. A Guilda Espacial com o seu monopólio da viagem em dobra espacial. Os Fremen, resilientes guerreiros do deserto. Nem mesmo o próprio Imperador pode escapar da luta pelo domínio. O conflito é inevitável e o resultado é imprevisível. Porém, uma coisa é certa:

Aquele que controla a especiaria, controla o universo...



SOBRE O IMPERIUM

DUNA: IMPERIUM é um jogo de construção de baralho com alocação de trabalhadores que se inspira em elementos e personagens do legado de *Duna*, tanto do novo filme do estúdio Legendary Pictures quanto da série de livros de Frank Herbert, Brian Herbert e Kevin J. Anderson.

Nota: O jogo vem com dois líderes de cada uma de quatro Casa Maiores. Para uma experiência temática mais autêntica, você não deveria usar dois líderes da mesma Casa na mesma partida. Mas o jogo foi pensado para permitir combinações incomuns de líderes e a criação de cenários do tipo "O que aconteceria?".



Shaddam IV da Casa Corrino é o implacável **Imperador** do

Universo Conhecido. Realizar incursões com ele encherá os seus cofres com Solari, a principal moeda do Imperium.



A **Guilda Espacial** possui o monopólio da viagem em dobra espacial. Suas

enormes paquetes podem levar várias de suas tropas para Duna, se você puder pagar o alto custo em especiaria que eles cobram.



As intrigas e maquinções da Irmandade **Bene Gesserit** e seus planos para várias gerações estão em todo lugar do Imperium, quer você perceba ou não.

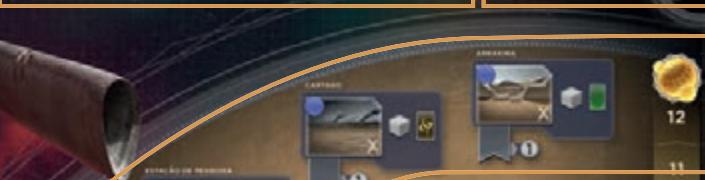


Os **Fremen** são guerreiros ferozes, e sua hidrodisciplina Ihes dá uma vantagem única na luta pelo controle de Duna. A ajuda deles é essencial para minerar a valiosa especiaria.



O Imperador preside o **Landsraad**, o corpo governante que representa as Casas Maiores do Imperium.

Não é coincidência que o Solari pode ajudar muito a estabelecer conexões, obter favores ou uma vantagem estratégica permanente.



Esta página não descreve nenhuma regra; você pode ignorá-la se quiser. Mas se você não estiver familiarizado com o universo de *Duna*, ou quiser saber como o tabuleiro do jogo se conecta com a história, veja abaixo.



No universo de *Duna*, os computadores (ou máquinas pensantes) foram banidos por vários milênios, desde uma grande guerra na qual a Inteligência Artificial quase dizimou a humanidade. Após o conflito, alguns humanos dedicaram a um rigoroso treinamento para se tornarem "computadores humanos" — eles são chamados de **Mentats**.



A Combine Honnête Ober Advancer Mercantiles (ou simplesmente **CHOAM**) é uma enorme companhia que engloba todo o Imperium. Se você precisa de algum Solari rápido, eles estão sempre dispostos a negociar.



As **áreas habitadas** de Duna são lugares importantes onde você pode preparar uma campanha militar, já que é possível convocar tropas na maioria desses locais.



Os colossais vermes da areia de Duna controlam seus **desertos**, uma ameaça constante para aqueles que buscam a especiaria do planeta. Mas você deve enfrentar o deserto para ganhar suas recompensas. Uma boa colheita pode abrir muitas portas...

COMPONENTES



Tabuleiro de Jogo



24 Cartas da Reserva

8 Elo com Arrakis
10 A Espiciaria Deve Fluir
6 Dobra Espacial



1 Folheto de Guia dos Espaços no Tabuleiro



18 cartas de Conflito

4 Conflito I
10 Conflito II
4 Conflito III



67 cartas do Baralho Imperial



15 marcadores de água



40 cartas de Intriga



8 Líderes

com um guia da Sequência de Turnos em seus versos



Marcadores de Solari

4 grandes (valem 5)
20 pequenos (valem 1)



Marcadores de Especiaria

3 grandes (valem 5)
20 pequenos (valem 1)



Mentat



4 marcadores de Aliança

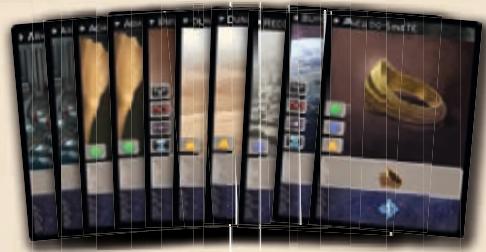


Marcador de Primeiro Jogador



4 marcadores do Barão Harkonnen
Utilizados com o Líder Barão Vladimir Harkonnen

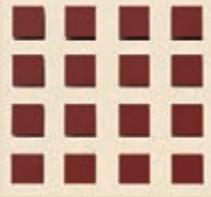
COMPONENTES DO JOGADOR



Baralho inicial com 10 cartas

Contendo:
Argumento Convincente (2)
Adaga (2)
Diplomacia (1)
Duna, o Planeta Deserto (2)
Reconhecimento (1)
Buscar Aliados (1)
Anel do Sinete (1)

As cartas do baralho inicial podem ser identificadas por este símbolo.



16 cubos



2 discos

1 marcador de Pontos
1 marcador de Conselheiro



3 marcadores de Controle



3 Agentes



marcador de Combate

Os componentes acima aparecem em cores diferentes para cada jogador. Apenas o vermelho está sendo exibido.



Utilizado somente na partida Solo ou de 2 Jogadores



31 cartas da Casa Hegal



Folheto de regras da Casa Hegal

PREPARAÇÃO

A Coloque o tabuleiro de jogo em sua área de jogo, depois coloque os seguintes componentes nele:

A¹ Coloque o Mentat deitado no espaço do Mentat.



A² Coloque os quatro marcadores de Aliança nas áreas determinadas das Trilhas de Influência das Facções (Imperador, Guilda Espacial, Bene Gesserit e Fremen).



B Crie um Baralho de Conflito:

Separar as Cartas de Conflito de acordo com seus versos: Conflito I, Conflito II e Conflito III.

Embaralhe as quatro Cartas de Conflito III e coloque **todas** viradas para baixo na área determinada no tabuleiro de jogo.

Embaralhe as 10 Cartas de Conflito II, depois coloque **cinco** delas viradas para baixo em cima das Cartas de Conflito III.

Embaralhe as quatro Cartas de Conflito I, depois coloque **uma** delas virada para baixo em cima das Cartas de Conflito II.

Agora você deve ter um Baralho de Conflito com 10 cartas no tabuleiro de jogo, com uma Carta de Conflito I em cima, cinco Cartas de Conflito II embaixo dela e, por fim, as quatro Cartas de Conflito III embaixo de todas. Devolva as Cartas de Conflito que não estão sendo utilizadas para a caixa do jogo, sem olhar para elas.

C Prepare estas cartas em volta do tabuleiro de jogo:

C¹ Embaralhe o Baralho de Intriga e coloque-o virado para baixo.

C² Embaralhe o Baralho Imperial e coloque-o virado para baixo. Compre cinco cartas desse baralho para criar uma Linha Imperial virada para cima.

C³ Ao lado da Linha Imperial, coloque as cartas da Reserva em três pilhas: uma para o *Elo com Arrakis*, uma para *A Especiaria Deve Fluir*, e uma para a *Dobra Espacial*.

D Cada jogador recebe um Líder e o coloca na sua frente. (Você pode escolher ou sortear os Líderes).

Os Líderes possuem de um a três ícones ao lado de seus nomes. Líderes com mais ícones são estrategicamente mais complexos. **Para a sua primeira partida, é recomendado** que cada jogador escolha um Líder com apenas um ícone: *Paul Atreides*, *Glossu "A Fera" Rabban*, *Conde Memnon Thorvald*, ou *Conde Ilban Richese*.



Quer aprimorar sua experiência com seu *DUNA: IMPERIUM*? Confira o aplicativo Dire Wolf Game Room para o seu PC, smartphone ou tablet.

E Cada jogador pega um baralho inicial de 10 cartas, embaralha-o e coloca-o virado para baixo em seu estoque, ao lado esquerdo do seu Líder.

C³



G³



F¹

Cada jogador pega 1 água e a coloca em seu estoque.



F²

Crie um banco perto do tabuleiro de jogo contendo os marcadores de solari e especiaria, e os de água restantes. Eles são teoricamente infinitos; se acabarem e você precisar de mais, substitua-os da forma que achar melhor.

G

Cada jogador escolhe uma cor e pega todos os seus componentes.

G¹

Coloque dois dos seus Agentes sobre o seu Líder. Coloque seu terceiro Agente (seu Espadachim) perto do tabuleiro de jogo.



G²

Coloque um dos seus dois discos na Trilha de Pontuação. Em uma partida de 4 jogadores, coloque-o no espaço 1. Caso contrário, coloque-o no espaço 0.



G³

Coloque seu marcador de Combate (com o lado mostrado à direita voltado para cima) no espaço 0 da Trilha de Combate.



G⁴

Coloque quatro cubos, um em cada espaço abaixo das Trilhas de Influência das quatro Faccões.



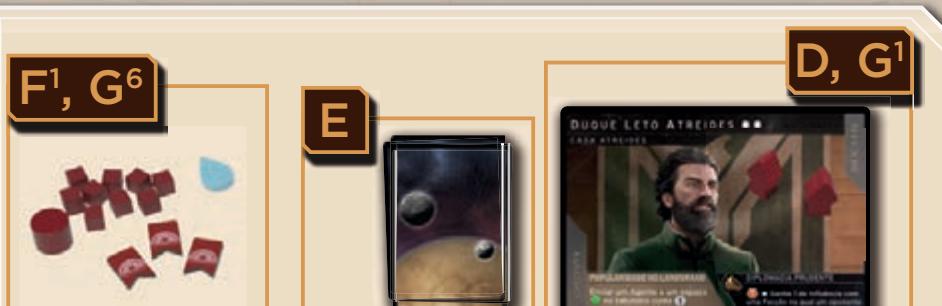
G⁵

Os outros 12 cubos representam suas tropas. Coloque três em uma das quatro guarnições circulares no tabuleiro de jogo (cada jogador ficando com a guarnição mais próxima dele).



G⁶

Coloque o restante de seus componentes em seu estoque, visível para todos os jogadores.



Cada jogador possui seu próprio estoque, com componentes parecidos.

H

Determine o primeiro jogador aleatoriamente. Ele pega o marcador de Primeiro Jogador.



As partidas Solo e para dois Jogadores precisam de uma preparação especial. Para mais detalhes, veja o folheto: Cartas da Casa Hagal.

VISÃO GERAL E CONCEITOS PRINCIPAIS

OBJETIVO

Você é um Líder de uma das Casa Maiores do Landsraad. Derrote os seus rivais em Combate, exerça Influência política e forme alianças com as quatro Facções principais. Seus sucessos serão medidos em **Pontos de Vitória**.



Sempre que você ganhar ou perder um Ponto de Vitória, move seu marcador de Pontos um espaço para cima ou para baixo na Trilha de Pontuação. Ao final de uma rodada, se algum jogador tiver alcançado 10 Pontos de Vitória ou mais (ou se o Baralho de Conflito estiver vazio), o jogo termina, e quem tiver mais Pontos de Vitória vence.

LÍDERES

Cada Líder tem duas habilidades únicas e diferentes:

A primeira, à esquerda, é utilizada durante o jogo conforme descrito na carta do Líder.

A segunda, à direita e marcada com o ícone do Anel do Sinete, é ativada quando você joga sua carta de *Anel do Sinete* em um de seus Turnos do Agente.



CONSTRUÇÃO DE BARALHO

Você começa o jogo com um baralho de 10 cartas contendo as mesmas cartas dos baralhos dos outros jogadores. Adicionar cartas e mudar esse baralho é o elemento principal em um jogo do construção de baralho. Em cada rodada, você poderá adquirir e adicionar novas cartas ao seu baralho. Como as cartas fazem várias coisas diferentes, o baralho e a estratégia de cada jogador vão variar conforme a partida avança.

Sempre que você adquire uma nova Carta Imperial ou da Reserva, ela é colocada **na sua pilha de descarte**. Em qualquer momento que você não puder comprar uma carta porque o seu baralho está vazio, você reembaralhará sua pilha de descarte para criar um novo baralho, continuando a comprar as cartas necessárias.

Cartas de qualquer tipo podem suplantar as regras normais do jogo!

Existem também maneiras para "excluir" cartas, removendo-as por completo do seu baralho até o fim da partida. Ao estrategicamente excluir as cartas mais fracas do seu baralho, você aumenta as chances de comprar suas cartas mais fortes com maior frequência.

AGENTES



Você começa o jogo com dois Agentes (e pode ganhar um terceiro durante a partida). Você envia Agentes para os espaços no tabuleiro de jogo, às vezes para coletar recursos, outras para pagar recursos de modo a avançar em sua estratégia. (Isso é melhor explicado na Fase 2: Turnos do Jogador, e os espaços no tabuleiro são detalhados no folheto de Guia dos Espaços no Tabuleiro).

Em *DUNA: IMPERIUM*, Agentes e cartas estão intrinsecamente ligadas; você não pode enviar um Agente a um espaço no tabuleiro sem antes jogar uma carta que permita essa ação.

O Agente Mentat

O Mentat é um Agente independente especial que você pode adicionar temporariamente ao seu rol de Agentes por uma rodada. Veja o espaço Mentat no folheto de Guia dos Espaços no Tabuleiro para mais detalhes.



FACÇÕES

Em *DUNA: IMPERIUM*, as quatro Facções representam as poderosas forças em Duna e em todo o Imperium, aumentar sua **Influência** e forjar uma Aliança com uma ou mais delas é um dos principais caminhos para a vitória no jogo. Veja "Sobre o Imperium" na Página 2 para ler uma breve descrição de cada uma das Facções.



Seus cubos de Facção começam no primeiro espaço da Trilha de Influência de cada Facção. Durante o jogo, sua Influência com uma Facção irá aumentar ou diminuir, dependendo das cartas que você jogar e as ações que realizar. Ao enviar um Agente para um espaço de uma Facção no tabuleiro, ganhe um de Influência com essa Facção, avançando seu cubo um espaço na respectiva Trilha de Influência. Outros efeitos de jogo também podem mover seu cubo para cima (e, às vezes, para baixo) na Trilha.

Ao alcançar 2 de Influência com uma Facção, você ganha um Ponto de Vitória. Se você voltar a ficar com Influência abaixo de 2, você perde esse Ponto de Vitória.

Ao alcançar 4 de Influência, você ganha o bônus exibido nesse espaço da Trilha. Se você voltar a ficar com Influência abaixo de 4, você não devolve o bônus. (É possível—mas incomum—ganhar o mesmo bônus mais de uma vez, ao reduzir e depois avançar sua Influência de novo).

O **primeiro** jogador a alcançar 4 de Influência com uma Facção também faz uma **Aliança** com essa Facção. Ele pega o marcador de Aliança da Trilha, coloca-o em seu estoque e ganha o Ponto de Vitória exibido no marcador de Aliança. Se ele for ultrapassado por um oponente que chegou em um espaço **mais alto** nessa Trilha, ele deve entregar o marcador de Aliança a esse oponente; ele perde o Ponto de Vitória e o oponente ganha esse Ponto.



CARTAS DE INTRIGA



Cartas de Intriga representam subterfúgio, acordos ocultos e reviravoltas—elas podem fornecer recursos como água ou especiaria, aumentar sua Influência com uma Facção, ou até mesmo dar Pontos de Vitória. Cada Carta de Intriga indica quando ela pode ser jogada, qual seu efeito e se ela possui algum custo ou condição para ser jogada.



Você recebe as Cartas de Intriga principalmente em três espaços no tabuleiro; Cartago, Conspirar e Segredos. (Mas fique atento a mais oportunidades em cartas ou onde quer que você veja o ícone da Carta de Intriga). Elas são mantidas viradas para baixo, separadas do seu baralho. Você pode olhar a frente delas a qualquer momento. Revele-as aos seus oponentes somente

quando forem jogadas. Depois que uma Carta de Intriga for jogada e resolvida, coloque-a virada para cima em uma pilha de descarte perto do Baralho de Intriga.



Existem **três tipos** de Cartas de Intriga: Trama, Combate e Fim de Jogo.

- Você pode jogar uma Carta de Intriga de Trama em qualquer momento durante um de seus turnos do Agente ou de Revelar.
- Você só pode jogar uma Carta de Intriga de Combate durante um Combate.
- Você só pode jogar uma Carta de Intriga de Fim de Jogo no fim do jogo.

ESTRUTURA DA RODADA

DUNA: IMPERIUM é jogado em uma série de rodadas. Cada rodada consiste em cinco fases, na seguinte ordem:



FASE 1: COMEÇO DA RODADA

Cada rodada começa com a revelação de uma nova Carta de Conflito do topo do Baralho de Conflito. Coloque-a virada para cima no espaço perto do Baralho de Conflito (em cima das outras Cartas de Conflito de rodadas anteriores).



Depois, cada jogador compra cinco cartas de **seu próprio** baralho, criando sua mão para a rodada.



FASE 2: TURNOS DO JOGADOR

Começando com o jogador que tem o marcador de Primeiro Jogador e seguindo em sentido horário, os jogadores realizam um turno por vez.

No seu turno, você realizará um **Turno do Agente** ou um **Turno de Revelar**. Esses tipos de turno são detalhados nas próximas três páginas. Geralmente, você realizará Turnos do Agente até ficar sem Agentes para posicionar, depois você realizará um Turno de Revelar. (Note que Turnos do Agente são opcionais. Se você quiser, você pode realizar um Turno de Revelar mesmo tendo Agentes disponíveis em vez de realizar um Turno do Agente).

Depois de realizar seu Turno de Revelar, seus próximos turnos serão pulados até o fim da fase, enquanto os outros jogadores completam seus turnos. Depois que todos os jogadores realizarem um Turno de Revelar, esta fase termina.

Você pode jogar quantas **Cartas de Intriga de Trama** você tiver durante esta fase, em qualquer momento durante seu próprio Turno do Agente ou de Revelar.

ANATOMIA DAS CARTAS

Os efeitos de cada carta que compõe seu baralho estão divididos em duas partes: uma caixa do Agente e uma caixa de Revelar. Em qualquer turno, você pode usar os efeitos de apenas uma dessas caixas: a caixa do Agente no Turno do Agente, ou a caixa de Revelar no Turno de Revelar.



TURNO DO JOGADOR – TURNO DO AGENTE



Em um Turno do Agente, você joga uma carta da sua mão virada para cima na sua frente, utilizando-a para enviar um Agente do seu Líder a um espaço não ocupado no tabuleiro de jogo. Este espaço no tabuleiro deve ter um ícone em seu canto superior esquerdo que seja igual a um dos ícones de Agente na carta.



Você deve escolher somente **um** ícone de Agente na sua carta; uma mesma carta não pode enviar vários Agentes.

Você não pode enviar um Agente a um espaço no tabuleiro que já contenha um Agente.

Você deve pagar qualquer custo ou cumprir qualquer requisito do espaço no tabuleiro escolhido.

Além disso, a caixa do Agente da carta que você jogou pode causar um efeito quando jogada em um Turno do Agente. (Ignore a caixa de Revelar da carta durante os Turnos do Agente).

Se uma carta não tiver nenhum ícone de Agente nela, você não poderá jogá-la durante um Turno do Agente. Ela só poderá ser revelada durante um Turno de Revelar.



Custos dos Espaços no Tabuleiro

Você deve pagar um custo para enviar um Agente a alguns espaços no tabuleiro. Se você não puder pagar o custo **imediatamente** (antes de resolver qualquer efeito do espaço ou da carta que você jogou), você não poderá enviar seu Agente para lá.

Ao lado temos dois espaços do Imperador no tabuleiro de jogo. O espaço de cima, "Conspirar", requer que você pague 4 especiarias para enviar um Agente para lá.



O espaço de baixo, "Riqueza", não tem nenhum custo adicional.

Influência no Sietch Tabr

O espaço Sietch Tabr no tabuleiro tem um requisito único. Para enviar um Agente para lá, você deve ter 2 ou mais de Influência com os Fremen.



Estes são os sete ícones diferentes de Agente:

	Imperador
	Guilda Espacial
	Bene Gesserit
	Fremen
	Landsraad
	Cidade
	Comércio de Especiaria



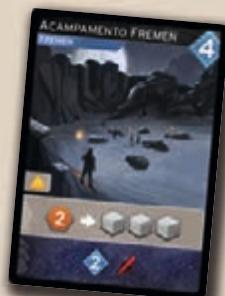
Esta carta *Legião Sardaukar* tem dois ícones de Agente. O ícone de Imperador permite que você envie seu Agente a qualquer um dos dois espaços do Imperador no tabuleiro, enquanto o ícone de Landsraad permite que você o envie a um dos cinco espaços do Landsraad no tabuleiro.

Ao jogar uma carta e enviar um Agente para um espaço no tabuleiro, você ganha os efeitos do espaço no tabuleiro e **também os** efeitos indicados na caixa do Agente na carta. Se o espaço no tabuleiro pertencer a uma das Facções, você também move seu cubo um espaço para cima na respectiva Trilha de Influência. **Você pode realizar todos esses efeitos na ordem que quiser.**

Alguns efeitos das cartas estão descritos em texto, mas muitos mostram apenas ícones. Veja no folheto de Guia dos Espaços no Tabuleiro uma explicação de todos os espaços no tabuleiro, e veja no verso deste livro de regras um guia com todos os ícones do jogo e alguns termos adicionais.

Setas nas cartas e no tabuleiro (→) indicam que há um custo (à esquerda da seta ou acima dela) que você deve pagar para ganhar o efeito (à direita da seta ou abaixo dela). Você nunca é obrigado a pagar este custo. Contudo, se não pagar, não ganhará o efeito. Você só pode pagar o custo e ganhar o efeito uma única vez sempre que jogar a carta.

Ao jogar o Acampamento Fremen, você pode decidir não pagar 2 especiarias para recrutar 3 tropas. (Mas você não pode pagar 4 especiarias para recrutar 6 tropas).



TURNO DO JOGADOR – TURNO DO AGENTE (CONTINUAÇÃO)

Enviando Tropas ao Conflito

No começo de cada rodada, a Carta de Conflito atual é revelada, oferecendo recompensas pelas quais os jogadores competirão em Combate.

 Sempre que o ícone de cubo aparecer em uma carta ou em um espaço no tabuleiro, você recruta uma tropa. Pegue uma tropa do seu **estoque** e coloque-a em sua **guarnição** no tabuleiro do jogo. (Se seu estoque ficar sem tropas, você não poderá recrutar até que algumas tropas voltem ao seu estoque).

As tropas em sua guarnição não lhe dão recompensa nenhuma, contudo. Você pode enviá-las a um Conflito quando enviar um Agente a um espaço de Combate. Espaços de Combate são espaços no tabuleiro que mostram uma ilustração de deserto e duas espadas cruzadas. Enquanto a maioria desses espaços estão no próprio planeta Duna, existem três nas Facções: um na Guilda Espacial (Paquete) e dois nos Fremen (Guerreiros Resistentes e Trajestiladores).

Ao enviar um Agente a um espaço de Combate, você pode enviar tropas para a área de Conflito—a área do tabuleiro de jogo no centro das guarnições. Você pode enviar **algumas ou todas** tropas que foram recrutadas durante seu turno atual (seja do espaço no tabuleiro ou da carta jogada), mas **até duas** tropas adicionais da sua guarnição. (Todas as tropas que você recrutou mas decidiu não enviar para a área de Conflito são colocadas na sua guarnição, como sempre).



Bônus de Controle

Algumas Cartas de Conflito (explicadas melhor na Fase 3: Combate) recompensam um jogador com o controle de um dos três espaços em Duna: Arrakina, Cartago ou Bacia Imperial (de acordo com o título da carta). Se você vencer um desses Conflitos, pegue um **marcador de Controle** de seu estoque e coloque-o na bandeira abaixo do espaço apropriado do tabuleiro.



Enquanto seu marcador de Controle estiver em um desses espaços, você receberá o bônus exibido sempre que qualquer jogador (inclusive você) mandar um Agente para lá. O bônus é de 1 Solari em Arrakina ou Cartago e 1 especiaria na Bacia Imperial.

Quando uma Carta de Conflito por um espaço que você já controle for revelada, você receberá um bônus defensivo: você poderá enviar uma tropa do seu estoque para o Conflito.

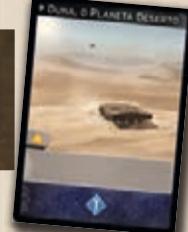
Minerando Especiaria

Existem três espaços no tabuleiro de Arrakis com um ícone de Fabricante, onde você pode minerar especiaria: A Grande Chã, Bacia Hagga e Bacia Imperial. Ao mandar um Agente a um desses locais, você ganha o valor base de especiaria exibido no espaço, mais quantas especiarias bônus estiverem acumuladas ali. (Ver Fase 4: Fabricantes, para saber mais).

Ao enviar um Agente para a Bacia Hagga, você ganha 2 especiarias do banco e pega quantas especiarias bônus estiverem acumuladas lá.



João joga a carta Duna, o Planeta Deserto para enviar um Agente à Bacia Imperial. Ele coleta especiaria do espaço. A carta dele não aciona nenhum efeito adicional no Turno do Agente.



A Bacia Imperial é um espaço de Combate. João não recrutou nenhuma tropa com a carta que ele jogou nem com o espaço no tabuleiro para onde ele enviou seu Agente. Mas ele tem três tropas em sua guarnição. Ele decide lutar com tudo que pode, então envia duas tropas de sua guarnição para o Conflito—o número máximo permitido.



Abigail joga a carta Duncan Idaho para enviar um Agente a Cartago. O marcador de Controle de João está lá desde uma rodada anterior, por isso ele recebe 1 Solari do banco.

Do espaço no tabuleiro, Abigail recruta uma tropa e compra uma Carta de Intriga. Com Duncan Idaho ela escolhe pagar 1 água para recrutar outra tropa e comprar uma carta do seu baralho.

Abigail poderia colocar suas duas tropas recém-recrutadas em sua guarnição. Mas Cartago também é um espaço de Combate, e ela prevê a chance de vencer João. Ela envia aquelas tropas para o Conflito, e envia mais uma que ela já tinha em sua guarnição. (Se ela tivesse uma segunda tropa lá, poderia enviá-la também).

Denis decide usar seu turno para se fortalecer e lutar em uma futura rodada. Ele joga a carta Iniciada Bene Gesserit de modo a enviar um Agente para Convocar Tropas. Ele deve pagar o custo adicional de 4 Solaris do espaço. Com a Iniciada Bene Gesserit, ele compra uma carta do seu baralho. Com o espaço no tabuleiro Convocar Tropas, ele recruta quatro tropas. Esse não é um espaço de Combate, contudo, por isso ele não pode enviar nenhuma tropa para o Conflito e, em vez disso, coloca todas elas em sua guarnição.



TURNO DO JOGADOR - TURNO DE REVELAR

Quando um jogador não tem mais Agentes para realizar um Turno do Agente (ou **decide** não usar nenhum Agente restante), ele realiza um Turno de Revelar. Isso consiste nos seguintes passos em ordem: Revelar Cartas, Resolver Efeitos de Revelar, Definir Força e Limpar.

REVELAR CARTAS

Revele todas as cartas restantes em sua mão, colocando-as viradas para cima na sua frente. Mantenha essas cartas separadas das outras cartas que você jogou nos Turnos do Agente anterior.

RESOLVER EFEITOS DE REVELAR

Agora você ganha os efeitos nas caixas de Revelar de **todas** as cartas que você acabou de revelar (não das cartas que você jogou nos Turnos do Agente anterior na rodada).

Você pode resolver os efeitos de Revelar na ordem que desejar. Além disso, você pode usar uma Persuasão que tenha ganho na aquisição de novas cartas para seu baralho antes, durante ou depois de seus efeitos de Revelar.



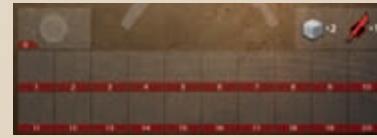
DEFINIR FORÇA

Totalize sua força para o Combate desta rodada.

Cada tropa que você tenha **no Conflito** vale 2 de força. (Tropas em sua guarnição ou no seu estoque não valem nada).

 Cada espada que você revelou durante seu Turno de Revelar vale 1 de força.

Você deve ter ao menos uma tropa no Conflito para possuir alguma força. Se sua última tropa for removida, sua força se torna 0 e não pode ser ampliada de nenhuma maneira, incluindo espadas nas cartas que você revelou.



Depois que você tiver totalizado sua força, anuncie o resultado aos seus oponentes e move seu marcador de Combate para o espaço correspondente na Trilha de Combate. Se sua força for maior que 20, vire o marcador de Combate para o lado +20 e comece novamente pelo início da Trilha.

LIMPAR

Remova todas as cartas da sua frente (dos seus Turnos do Agente e de Revelar) e coloque-as em sua pilha de descarte.

Adquirindo Cartas

1 A Persuasão que você ganha durante uma rodada é utilizada durante seu turno de Revelar na aquisição de novas cartas para o seu baralho. Você pode adquirir qualquer uma das cinco cartas na Linha Imperial, ou *Elo com Arrakis* ou *A Especiaria Deve Fluir* da Reserva. (*Dobra Espacial* é adquirida no espaço no tabuleiro com o mesmo nome, como descrito no folheto de Guia dos Espaços no Tabuleiro).

O custo para adquirir uma carta é exibido no canto superior direito dela. Você pode adquirir quantas cartas quiser, desde que tenha Persuasão suficiente para gastar. Você pode acumular Persuasão de várias fontes (cartas e espaços no tabuleiro) para adquirir uma carta, e pode dividir a Persuasão de uma única fonte para pagar por cartas diferentes. Persuasão não é representada por nenhum marcador, pois você nunca pode guardá-la; toda Persuasão não utilizada em seu turno de Revelar será perdida.

Ao adquirir uma carta, coloque-a em sua pilha de descarte (virada para cima, à direita do seu Líder). Você não usará a nova carta assim que a pegar; você a embaralhará com o restante da sua pilha de descarte quando não tiver mais cartas para comprar.

A Linha Imperial deve sempre ter cinco cartas; sempre que tiver menos, complete com cartas do topo do Baralho Imperial. Ou seja, depois que você adquirir uma carta, você pode adquirir a carta que a substitui (se você tiver Persuasão suficiente).

É o turno do João e ele não tem mais Agentes, então ele realiza um Turno de Revelar. Ele revela as três cartas restantes em sua mão: Espião Imperial, Tóptero do Contrabandista e Stilgar.

O Tóptero do Contrabandista tem um efeito para o João resolver. Ele recebe 1 especiaria do banco. Suas cartas também fornecem Persuasão e espadas.

As cartas fornecem ao João um total de 4 de Persuasão. Ele usa 3 para adquirir Viagem Espacial da Linha Imperial, colocando-a em sua pilha de descarte. Uma nova carta é retirada do Baralho Imperial e preenche o lugar vazio na Linha Imperial. Embora João tenha 1 de Persuasão sobrando, não há nenhuma carta disponível que custe apenas 1.

João tem duas tropas no Conflito, o que confere a ele um total de 4 de força. As cartas que ele revelou neste turno conferem mais 4: 1 espada do Espião Imperial e 3 espadas de Stilgar. Ele coloca seu marcador de Combate no espaço 8 da Trilha de Combate.

Por fim, João pega as cartas na sua frente e as coloca em sua pilha de descarte.

A fase continua. Abigail e Denis realizam um Turno de Revelar em algum momento. João não faz nada até chegar na fase de Combate.



FASE 3: COMBATE

O Combate é resolvido durante esta fase, mas, primeiro, os jogadores têm uma chance de jogar Cartas de Intriga de Combate.

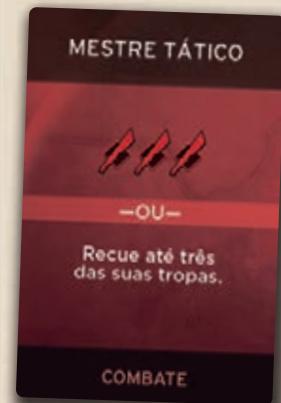
CARTAS DE INTRIGA DE COMBATE

Começando com o jogador que tem o marcador de Primeiro Jogador e seguindo no sentido horário, cada jogador com ao menos uma tropa no Conflito pode jogar quantas Cartas de Intriga de Combate quiser, ou pode passar.

Você não é obrigado a passar só porque já passou anteriormente na fase de Combate. Apenas quando todos os jogadores envolvidos no Combate passam **consecutivamente**, o Combate é resolvido.

Se uma carta altera o número de tropas que um jogador tem no Conflito (ou altera sua força de alguma forma), ele ajusta seu marcador de Combate de acordo na Trilha de Combate. (Lembre-se: se você não tiver tropas no Conflito, sua força é 0).

Algumas Cartas de Intriga de Combate fazem algo “quando você vence um Conflito.” Você **não** joga essas cartas agora, antes de resolver o Combate. Em vez disso, espere até que você tenha vencido, só então as jogue (antes de seguir para a próxima fase).



No começo da Fase de Combate, João tem 8 de força e Abby tem 6 de força. João tem o marcador de Primeiro Jogador, mas ele já está à frente no Conflito. Ele passa a chance de jogar uma Carta de Intriga de Combate.

Agora é a vez de Abigail e ela joga uma Carta de Intriga Emboscada. Isso dá a ela mais 4 de força, o que coloca seu marcador de Combate em 10.

Denis é o próximo na ordem de jogo, mas não tem nenhuma tropa no Conflito. Ele tem 0 de força e não participa desta fase.

É novamente a vez de João. Apesar de ele já ter passado por esta fase, agora ele poderia decidir jogar uma Carta de Intriga. Mas após verificar suas Cartas de Intriga, ele nota que não tem nenhuma Carta de Intriga de Combate. Ele passa novamente.

Abigail, satisfeita com sua vitória, também passa.

Com 10 de força, Abigail vence o Conflito. A recompensa do topo da Carta de Conflito Arrakina Sitiada dá a ela 1 Ponto de Vitória e o controle de Arrakina. Ela avança seu marcador de Pontos um espaço na Trilha de Pontuação e coloca um de seus marcadores de Controle na bandeira abaixo do espaço Arrakeen no tabuleiro.

João ganha a recompensa do segundo lugar, recebendo 4 Solaris do banco.

Denis não ganha nada deste Conflito. Ele tem 0 de força e, de qualquer forma, a recompensa pelo terceiro lugar não está disponível em uma partida com 3 jogadores.



RESOLVER O COMBATE

As recompensas das Cartas de Conflito são dadas aos jogadores de acordo com suas forças, como definido na Trilha de Combate.

O jogador com a maior força vence o Conflito e ganha a recompensa do topo da Carta de Conflito. O jogador com a segunda maior força ganha a segunda recompensa. Em uma **partida com 4 jogadores (somente)**, o jogador com a terceira maior força recebe a terceira recompensa.

Um jogador com 0 de força não recebe nenhuma recompensa.

Veja no verso deste livro de regras um guia com os ícones utilizados nas Cartas de Conflito.



Quando todas as recompensas forem entregues, cada jogador retira suas tropas do Conflito e as coloca de volta em seu estoque (**não em sua guarnição**). Reinicie todos os marcadores de Combate (de volta para 0) na Trilha de Combate.

Empates

Quando os jogadores empatam pelo primeiro lugar, ninguém vence o Conflito. Cada jogador empatado recebe a segunda recompensa. (Em uma partida com 4 jogadores, se dois jogadores empatarem pelo primeiro lugar, os outros dois jogadores ainda competem pela terceira recompensa).

Quando os jogadores empatam pelo segundo lugar, cada um deles recebe a terceira recompensa.

Jogadores que empatem pelo terceiro lugar não recebem nada.



FASE 4: FABRICANTES

Nesta fase, a especiaria pode acumular em alguns espaços no tabuleiro. Verifique cada um dos três espaços no tabuleiro com um ícone de Fabricante: A Grande Chã, Bacia Hagga e Bacia Imperial. Se o espaço não tiver um Agente, coloque 1 especiaria do banco nesse espaço (no lugar reservado para a especiaria bônus). Esta especiaria é somada a qualquer especiaria bônus que já esteja lá de rodadas anteriores.

Há um Agente na Bacia Imperial. (João o enviou para lá anteriormente nesta rodada). Mas não há nenhum Agente na Grande Chã nem na Bacia Hagga, então cada um desses espaços ganha 1 especiaria bônus. A Grande Chã já tinha 1 especiaria bônus de uma rodada anterior, portanto agora ela tem 2 especiarias bônus.



FASE 5: CHAMAR

Se algum jogador já tiver 10 Pontos de Vitória ou mais na Trilha de Pontuação, ou se o Baralho de Conflito estiver vazio, o Fim de Jogo é ativado.

Se ninguém tiver vencido, prepare a próxima rodada:

- Devolva o Mentat ao seu espaço designado no Landsraad (se ele já não estiver lá).
- Os jogadores chamam seus Agentes, devolvendo-os aos seus Líderes.
- Passe o marcador de Primeiro Jogador em sentido horário para o próximo jogador, então inicie uma nova rodada com a Fase 1.

Se ninguém tiver chegado nos 10 Pontos de Vitória, o Mentat e os Agentes dos jogadores voltam aos seus locais apropriados e o marcador de Primeiro Jogador passa em sentido horário para Abigail. Então uma nova rodada começa, a partir da fase 1.

FIM DE JOGO

Em primeiro lugar, você pode jogar e resolver quantas cartas de Intriga de Fim de Jogo tiver. Depois, quem tiver mais Pontos de Vitória vence a partida.

Em caso de empate, critérios de desempates são, nesta ordem: quantidade de Especiaria, Solari, Água e Tropas Guarnecidadas.

CLARIFICAÇÕES

A Voz — Use um de seus marcadores de Controle disponíveis para marcar o espaço no tabuleiro que você escolher e remova-o no seu próximo turno. (A Voz só impede que os oponentes enviem Agentes para aquele espaço no tabuleiro por um turno).

Isto impede que a carta *Kwisatz Haderach* envie um Agente ao espaço no tabuleiro escolhido por você.

Barão Vladimir Harkonnen — Para usar a habilidade Golpe de Mestre, escolha dois dos quatro marcadores do Barão Harkonnen e coloque-os sobre o seu Líder com o lado da Facção virado para baixo. (Devolva os outros dois à caixa do jogo sem deixar que seus oponentes os vejam). Mais tarde, revele suas escolhas como descrito para ganhar sua recompensa (uma vez por jogo).

Contratação Calculada — Esta Carta de Intriga só pode pegar o Mentat de sua posição inicial no Landsraad.

Exija Respeito — Se você vencer um Conflito que o recompense com especiaria, você pode pegar essa especiaria primeiro e depois usá-la para jogar esta Carta de Intriga. (Você também pode jogar *Ao Vencedor...* para ganhar a especiaria e só então jogar *Exija Respeito*).

Kwisatz Haderach — Você pode jogar esta carta para realizar um Turno do Agente mesmo se não tiver um Agente sobrando em seu estoque, já que ela permite que você envie um Agente que já esteja em um espaço no tabuleiro. Você pode enviar um Agente de volta ao espaço que ele acabou de ocupar.

Se um espaço no tabuleiro só pode ser usado uma vez por partida (Alto Conselho, Espadachim), você não pode usar a carta *Kwisatz Haderach* para enviar um Agente para lá mais que uma vez. Você não pode sobrepor *A Voz* e enviar um Agente para um espaço no tabuleiro para o qual você não possa enviar um Agente.

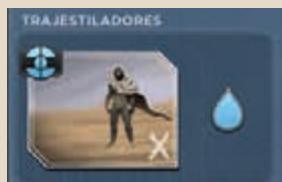
Se você tirar um Agente de um espaço com um ícone de Fabricante, e esse espaço continuar vazio até a Fase 4, a especiaria bônus será acumulada ali normalmente.

Paul Atreides / Farejador de Veneno — Você não pode olhar a carta do topo do seu baralho se ele estiver vazio. (Você não pode reembaralhar sua pilha de descarte e criar um novo baralho até que você precise comprar uma carta).

Suspensão Bindu — Esta Carta de Intriga só pode ser jogada no começo do seu turno, antes de fazer qualquer coisa. Compre uma carta, depois você pode escolher passar seu turno.

Teste de Humanidade — Os oponentes fazem suas escolhas começando pelo jogador à sua esquerda e seguindo no sentido horário. Cada oponente deve escolher algo que ele pode fazer; ele não pode descartar se sua mão estiver vazia ou perder uma tropa enviada se ele não tiver nenhuma. Um oponente que decidir descartar escolhe a carta; ela não é aleatória.

DICAS ESTRATÉGICAS



A água é rara e preciosa em Duna, além de ser vital para minerar a valiosa especiaria. Procure os Fremen se você estiver precisando de água.

A especiaria é uma substância versátil, e existem muitas formas de utilizá-la. Claro, você sempre encontrará um comprador para o que estiver sobrando. A Companhia CHOAM ou o Imperador estão sempre dispostos a pagar Solari em troca da sua especiaria. A Guilda Espacial só lida com quantidades muito grandes de especiarias, mas se você tiver o que eles querem, descobrirá que as paquetes dela conseguem levar uma grande quantidade de suas tropas para Duna.

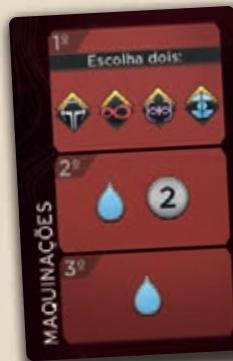


Solari é a moeda do Imperium e ela lubrifica as engrenagens do Conselho de Landsraad. Se você deseja uma melhoria na forma de um Espadachim ou de um assento no Alto Conselho, ou só precisa da ajuda imediata de algumas tropas ou de um Mentat, é melhor não vir para cá de mãos vazias.

Lembre-se, ao adquirir cartas para o seu baralho, parte do que você paga vai para o acesso às várias Facções. Tome cuidado para não ficar sem as ferramentas certas para enviar Agentes aos espaços importantes no tabuleiro.

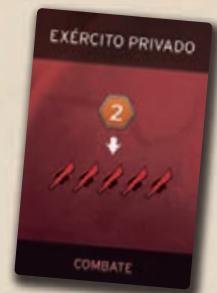


Cada uma das Facções possui um espaço no tabuleiro com um custo e um sem. Os espaços sem custo ainda o ajudarão a ganhar Influência com a Facção, mesmo que você ainda esteja reunindo os recursos necessários para os outros espaços.



Quando o assunto é vencer Conflitos, posicionamento é tudo. Quanto mais você puder esperar para comprometer suas tropas, mais informação você terá quando o fizer e seus oponentes terão menos chances para reagir.

Às vezes, em um Conflito, uma vitória menor alcançada a um baixo custo pode ser mais valiosa do que uma vitória maior a um alto custo.



As Cartas de Intriga asseguram que você nunca tenha certeza de como um Conflito será resolvido.



Forjar uma Aliança com uma das Facções pode ser bem impactante em seu caminho para a vitória. Cuidado com os outros jogadores que tentarão ultrapassá-lo e não perca uma oportunidade de fazer o mesmo com eles!



A sigilosa Bene Gesserit é uma boa fonte de Cartas de Intriga, que lhe permitem surpreender seus oponentes. Elas também possuem a habilidade de excluir cartas do seu baralho, o que pode melhorá-lo e ajudar você a achar suas cartas mais fortes com maior frequência.



Para saber as últimas explicações e atualizações, veja o FAQ (em inglês) em:

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

CRÉDITOS

DIRE WOLF DIGITAL

Design do Jogo

Paul Dennen

Produtor Executivo

Scott Martins

Arte e Design Gráfico

Clay Brooks, Brett Nienburg, Nate Storm

Ilustração das Cartas

Clay Brooks, Atilla Guzey, Derek Herring, Kenan Jackson, Brett Nienburg, Raul Ramos, Nate Storm

Produção

Evan Lorentz

Desenvolvimento do Jogo

Justin Cohen, Paul Dennen

Desenvolvimento Adicional do Jogo

Corey Burkhardt, Evan Lorentz, Sam Pardee, Luis Scott-Vargas, Kevin Spak, Yuri Tolpin

GALE FORCE 9

Produtor & Gerente da Marca

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

Co-Produtor

John-Paul Brisigotti

GALÁPAGOS

Tradução: João José Gois

Revisão: Fábio Gullo

Diagramação BR: Fabrizio Baldrati

www.mundogalapagos.com.br

Agradecimentos especiais a todos os envolvidos na criação deste jogo:

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

Nossos parceiros na Legendary Entertainment

Todos os incríveis membros da equipe da Dire Wolf Digital e seus amigos e familiares, que nos ajudaram a testar o *DUNA: IMPERIUM*



www.direwolfdigital.com

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

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



Publicado por: Dire Wolf Digital

© 2021 Dire Wolf Digital, LLC. Todos os direitos reservados.

DUNA: IMPERIUM é publicado sob a autorização da Gale Force Nine, uma companhia do Battlefront Group.

DUNA © 2021 Legendary. Todos os direitos reservados.

GUIA DE ÍCONES E TERMOS ADICIONAIS



Adquirir. Algumas cartas possuem uma caixa especial de adquirir, exibida abaixo de seu custo. Você ganha esse efeito uma vez, no momento em que adquire a carta (não depois, quando você jogar a carta da sua mão).



Adquira uma carta de Dobra Espacial da Reserva.



Agente. Do espaço Espadachim, você pode ganhar seu terceiro Agente (o que foi deixado perto do tabuleiro, durante a preparação do jogo) e poderá usá-lo até o fim da partida.

Aliança — Você pode usar este efeito somente se possuir o marcador de Aliança da Facção exibida. (Neste caso, uma Aliança com a Guilda Espacial).



Anel do Sinete. Ao jogar sua carta *Anel do Sinete* em um Turno do Agente, você usa a habilidade do Anel do Sinete (com o ícone correspondente) em seu Líder.

Chamar — Quando você chamar um de seus Agentes, coloque-o de volta sobre seu Líder. Você pode usá-lo novamente em outro Turno do Agente na mesma rodada.



Compre uma carta do seu baralho. Se seu baralho estiver vazio, reembaralhe a pilha de descarte em seu estoque para criar um novo baralho e depois continue comprando.



Compre uma Carta de Intriga do Baralho de Intriga. Deixe-a virada para baixo até jogá-la. Você pode olhar a frente dela a qualquer momento.



Controle — Se você vencer um Conflito com uma recompensa de Controle (de Arrakina, Cartago ou Bacia Imperial), coloque seu marcador de Controle na bandeira abaixo desse espaço (substituindo o marcador de algum oponente que esteja lá).

Quando uma carta de Conflito para um espaço que você já controle for revelada, você poderá enviar uma tropa do seu estoque para o Conflito.

Descarte — Quando você for instruído a descartar uma carta, isso significa descartar uma carta da sua mão (não uma Carta de Intriga), a menos que seja claramente dito outra coisa.

Em Jogo — Cartas que você joga nos Turnos do Agente e você revela no seu Turno de Revelar ficam viradas para cima e "em jogo" até que você limpe-as ao fim do seu Turno de Revelar (a menos que elas sejam excluídas antes).



Espada. Cada espada soma 1 de força ao seu total de força em um Conflito.



Exclua uma carta da sua mão, pilha de descarte ou em jogo. Devolva-a para a caixa do jogo; ela não será utilizada pelo restante da partida. (Cartas da Reserva são devolvidas para as suas respectivas pilhas na Reserva em vez disso). Excluir é opcional, a menos que seja o pagamento de um custo ou se uma carta pedir que você exclua ela própria.



Fabricante. Os três espaços no tabuleiro com o ícone do Fabricante ganham 1 especiaria bônus durante a Fase 4:

Fabricantes se não houver nenhum Agente lá. Ao enviar um Agente a um desses espaços no tabuleiro, você também ganha toda a especiaria bônus presente.

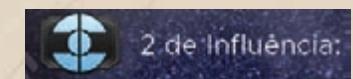


Ganhe Influência com a Facção exibida: Imperador, Guilda Espacial, Bene Gesserit ou Fremen.



Ganhe um, ganhe dois, perca um de Influência.

Escolha qualquer uma das quatro Facções. (Ao ganhar dois de Influência, você não pode escolher duas Facções diferentes).



2 de Influência:

Influência — Você só pode usar este efeito se possuir no mínimo o valor de Influência indicado com a Facção citada. (Neste caso, 2 ou mais de Influência com os Fremen).

Laço Fremen — Você pode usar este efeito se você já tiver uma *outra* carta Fremen ou mais em jogo. Duas cartas com o Laço Fremen podem ativar uma à outra, independentemente da ordem em que foram jogadas. (Ver Em Jogo).



Mentat. Pegue o Mentat e coloque-o sobre seu Líder; você pode usar o Mentat como um de seus Agentes ao realizar um Turno do Agente. Você só pode pegá-lo do espaço Mentat no tabuleiro, não de outro jogador ou de outro espaço (a menos que você o receba como uma recompensa de Conflito; neste caso, você o pega de qualquer lugar e o mantém como um Agente para a próxima rodada).



Pagando um custo. Uma seta indica um custo (à esquerda da seta ou acima dela) e um efeito (à direita da seta ou abaixo dela). Você não pode pagar o custo mais do que uma vez por turno. Se você não pagar o custo, não receberá o efeito. Você não é obrigado a pagar este custo exibido em uma carta.

Perca uma tropa — Ao perder uma tropa, devolva-a ao seu estoque (não à sua guarnição).



Persuasão (na quantidade exibida). Você recebe Persuasão principalmente das caixas de Revelar em suas cartas. Você as utiliza para adquirir Cartas Imperiais ou da Reserva, pagando o custo exibido no canto superior direito de uma carta.



Ponto de Vitória. Ao ganhar um Ponto de Vitória, mova seu marcador de Pontos um espaço para cima na Trilha de Pontos. Ao perder um, mova seu marcador de Pontos um espaço para baixo.

Recuar — Ao recuar uma tropa, mova-a do Conflito de volta para sua guarnição.



Recursos: Solari, Especiaria, Água. Quando você ganha um recurso ou paga um como custo, ele é pego do banco ou devolvido a ele. (Para Solari e Especiaria, ganhe ou pague o valor exibido).



Roubar Intriga. Cada oponente que tiver quatro ou mais Cartas de Intriga deve dar uma delas (escolhida aleatoriamente) para você.



Tropa. Recrute uma tropa; pegue-a do seu estoque e coloque-a em sua guarnição no tabuleiro de jogo. (Se você recrutou a tropa ao enviar um Agente para um espaço de Combate, você pode enviá-la para o Conflito).