

І М П Е Р І У М

ДОВІДНИК З ЛОКАЦІЙ

Тут ми в алфавітному порядку докладніше розповімо про кожну локацію ігрового поля.

Бойові локації мають позначки (пам'ятайте: це ті локації ігрового поля, на яких зображено пустелю і символ схрещених мечів). Відправивши агента на бойову локацію, ви можете розгорнути в Зоні конфлікту будь-яку кількість загонів, найнятих вами в цей хід (зокрема й загони, найняті за допомогою зіграної вами карти). Крім того, ви додатково можете розгорнути в Зоні конфлікту ще 1–2 загони з вашого гарнізону.



Арракін

Символ агента: місто
Бойова локація
Найняти 1 загін і взяти 1 карту. Хто контролює «Арракін», той отримує 1 солярій.



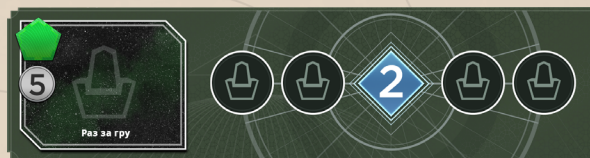
Витривалі воїни

Символ агента: Фримени
Бойова локація
Ціна: 1 вода
Здобути 1 очко впливу на Фрименів.
Найняти 2 загони.



Багатство

Символ агента: Імператор
Здобути 1 очко впливу на Імператора.
Отримати 2 солярії.



Вища Рада

Символ агента: Ландсраад
Ціна: 5 соляріїв



Басейн Гагга

Символ агента: торгівля прянощами
Бойова локація
Ціна: 1 вода
Отримати 2 прянощів, плюс будь-які додаткові прянощі, накопичені на символі видобутку.

Ви можете відправити сюди агента лише один раз за гру. Покладіть свою фішку радника на вільне місце в Раді (праворуч від локації). До кінця гри під час кожного з ходів «Розкрити карти» ви отримуватимете 2 додаткові очки переконливості.



Басейн Імператора

Символ агента: торгівля прянощами
Бойова локація
Отримати 1 прянощі, плюс будь-які додаткові прянощі, накопичені на символі видобутку. Хто контролює «Басейн Імператора», той отримує 1 прянощі.



Гайлайнер

Символ агента: Гільдія Лоцманів
Бойова локація
Ціна: 6 прянощів
Здобути 1 очко впливу на Гільдію Лоцманів.
Найняти 5 загонів й отримати 2 води.



Велика рівнина

Символ агента: торгівля прянощами
Бойова локація
Ціна: 2 води
Отримати 3 прянощів, плюс будь-які додаткові прянощі, накопичені на символі видобутку.



Генетичний відбір

Символ агента: Бене Гессерит
Ціна: 2 прянощів
Здобути 1 очко впливу на Бене Гессерит.
Знищити 1 карту, щоб узяти 2 карти.



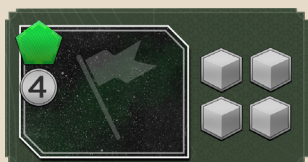
Дистикости

Символ агента: Фримени
Бойова локація
Здобути 1 очко впливу на Фрименів.
Отримати 1 воду.



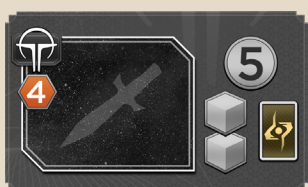
Дослідна станція

Символ агента: місто
Бойова локація
Ціна: 2 води
Узяти 3 карти.



Збір загонів

Символ агента: Ландсраад
Ціна: 4 солярії
Найняти 4 загони.



Змова

Символ агента: Імператор
Ціна: 4 прянощів
Здобути 1 очко впливу на Імператора.
Отримати 5 соляріїв, найняти 2 загони й узяти 1 карту інтриги.



Карфаг

Символ агента: місто
Бойова локація
Найняти 1 загін і взяти 1 карту інтриги.
Хто контролює «Карфаг», той отримує 1 солярій.



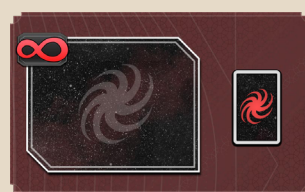
Майстер меча

Символ агента: Ландсраад
Ціна: 8 соляріїв
Ви можете відправити агента сюди тільки один раз за гру. Отримати свого Майстра меча (ваш третій агент, розміщений біля ігрового поля під час приготування до гри). Після отримання розмістіть його на своїй карті лідера. До кінця гри (і також у цьому раунді) ви матимете трьох агентів.



Ментат

Символ агента: Ландсраад
Ціна: 2 солярії
Узяти 1 карту. Якщо тут є Ментат, візьміть його й покладіть на свою карту лідера. У цьому раунді ви можете використати Ментата як одного зі своїх агентів, щоб виконати хід «Відправити агента». Під час фази 5 «Відкликання» поверніть його сюди.



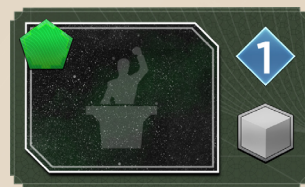
Міжпросторова подорож

Символ агента: Гільдія Лоцманів
Здобути 1 очко впливу на Гільдію Лоцманів. Узяти карту «Міжпросторова подорож» з Фонду.



Надійний контракт

Символ агента: торгівля прянощами
Отримати 3 солярії.



Ораторська зала

Символ агента: Ландсраад
Найняти 1 загін.
Під час вашого ходу «Розкрити карти» ви здобуваєте 1 очко переконливості, якщо маєте тут свого агента.



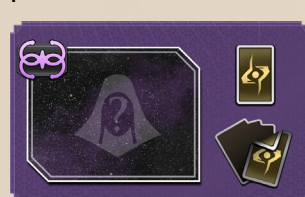
Продаж меланжу

Символ агента: торгівля прянощами
Ціна: 2—5 прянощів
Отримати солярії залежно від проданої кількості прянощів. Не можна продавати кілька разів під час того самого ходу.



Січ Табр

Символ агента: місто
Бойова локація
Вимога: ви повинні мати 2 чи більше очок впливу на Фрименів. Найняти 1 загін та отримати 1 воду.



Таємниці

Символ агента: Бене Гессерит
Здобути 1 очко впливу на Бене Гессерит. Узяти 1 карту інтриги. Кожен суперник, що має чотири чи більше карт інтриг, повинен віддати вам одну з них (вибравши її навмання).