

# ДИРЕВОЛФ ИМПЕРИЯ

## ДОМ ХАГАЛЬ. ПРАВИЛА ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ И ПАРТИЙ С ДВУМЯ УЧАСТНИКАМИ

Карты Дома Хагаль представляют виртуальных соперников (далее «оппоненты»), которые противостоят игрокам в одиночной игре и в партиях на двоих. Они отправляют агентов в ячейки поля и участвуют в сражениях, нанимая и размещая отряды.

На оппонентов действуют эффекты карт и ячеек поля, влияющих на соперников (или «игроков»), если эффекты можно применить.

### АГЕНТЫ

Во второй фазе (ходы игроков) оппоненты отправляют агентов, но не раскрывают карты.

Когда настает ход оппонента, раскройте верхнюю карту Дома Хагаль. На этой карте указано, в какую ячейку отправится агент оппонента. Если эта ячейка занята, продолжайте раскрывать карты, пока не попадётся свободная ячейка.

Если в колоде Дома Хагаль нет карт или вы раскрыли карту «Новая колода», замешайте сброс оппонента в колоду, сформировав тем самым новую колоду.

Когда оппонент отправляет агента в ячейку поля, игнорируйте обычную стоимость и эффект этой ячейки. Вместо этого применяйте эффекты, указанные на раскрытой карте Дома Хагаль.



Оппонент получает 1 влияние в указанной фракции. Он не получает бонусы, но может заключить союз с фракцией.



Оппонент использует правую способность своего лидера (только в одиночной игре).



Оппонент нанимает указанное количество отрядов. Если агент отправился в ячейку конфликта, разместите все нанятые таким образом отряды в зоне конфликта. В ином случае разместите их в его гарнизоне.

Кроме того, когда оппонент отправляет агента в ячейку конфликта, он размещает до двух отрядов из своего гарнизона в зоне конфликта (если это возможно). Делайте это, даже если эффект карты не позволяет оппоненту нанять отряды (например, как в случае с картой «Добыча Пряности»).

Хотите получить больше впечатлений от партии?

Скачайте приложение Dire Wolf Game Room на свой компьютер, планшет или телефон. В частности, вы можете использовать это приложение вместо физических копий карт Дома Хагаль, чтобы ускорить партию.

### Карты «Добыча Пряности»

Когда вы раскрываете карту «Добыча Пряности» из колоды Дома Хагаль, следуйте указаниям на этой карте. Если в ячейке, куда отправился агент оппонента, была бонусная Пряность, уберите её оттуда. В партии на двоих Пряность возвращается в общий запас, в одиночной игре используются особые правила добычи Пряности.



### СРАЖЕНИЕ

В третьей фазе (сражение) каждый оппонент, у которого есть хотя бы один отряд в зоне конфликта, получает бонус к боевой силе. Для каждого оппонента по часовой стрелке раскройте по одной карте из колоды Дома Хагаль (если это «Новая колода», замешайте сброс оппонента в колоду, сформировав новую колоду, и раскройте верхнюю карту). Эффекты этой карты не применяются, но оппонент получает очки боевой силы по количеству символов мечей на раскрытой карте (продвиньте на это значение его жетон боевой силы по соответствующему треку). После этого участники могут разыгрывать карты сражения.

## ПАРТИИ С ДВУМЯ УЧАСТНИКАМИ

В партии с двумя участниками Дом Хагаль (третий, виртуальный соперник) пытается помешать игрокам, действуя по особым правилам. Он не собирает ресурсы, не покупает новые карты, не получает бонусы или победные очки. Но он, используя, как описано выше, карты из колоды Дома Хагаль, занимает своими агентами ячейки на поле, мешая игрокам, и участвует в сражениях, нанимая и размещая свои отряды.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите цвет для Дома Хагаль и поместите по одному кубику этого цвета в ячейки под треками влияния каждой фракции. Остальные кубики составляют его запас, то есть **Дом Хагаль начинает игру без отрядов в гарнизоне.**

Уберите из колоды Дома Хагаль 3 карты «Арракин» с отметкой «1И» (1 игрок) в правом верхнем углу. Остальные карты перемешайте и сложите в колоду рядом с кубиками и тремя фишками агентов Дома Хагаль.

### ХОД ИГРЫ

Каждый раз после того, как первый игрок отправляет агента, Дом Хагаль совершает свой ход, если у него ещё есть агенты в запасе (по правилам, описанным ранее). Количество ходов Дома Хагаль может меняться из раунда в раунд, поскольку он действует только после хода отправки агента первого игрока. Например, если у одного из игроков три агента, а у другого — два, то в одном раунде у виртуального соперника будет три хода, а в другом — два.

Поскольку Дом Хагаль не получает награды за участие в сражении, он не помещает свой жетон контроля на поле. Однако, если он побеждает в сражении за ячейку, которую контролирует игрок, жетон контроля этого игрока убирается.

# ОДИНОЧНАЯ ИГРА

В одиночной игре вам противостоят **2** оппонента, играющих по своим особым правилам. Они не покупают новые карты, но у них есть свои преимущества, а цель у них та же, что и у вас: упрочить влияние в ключевых фракциях и контролировать торговлю Пряностью на Арракисе! Они также стремятся набрать 10 ПО и вполне могут одержать над вами победу.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите уровень сложности игры по таблице справа.

Выберите двух лидеров — по одному для каждого оппонента. Они будут использовать только правую способность (с символом кольца с печатькой). Оппонентам нельзя выбрать следующих лидеров: Пол Атрейдес и Елена Ричез. В первой партии рекомендуем вам играть против графа Мемнона Торвальда и Глоссу «Зверя» Раббана.

Выберите цвет для каждого оппонента. Поместите по одному кубику каждого оппонента в ячейки под треками влияния всех четырёх фракций. Также поместите отряды в гарнизоны оппонентов, если это предписывает сделать выбранный уровень сложности. Остальные отряды, а также двух агентов сложите в запасы оппонентов. Третьих агентов (оружейников) расположите между картами *прямо* в стопке карт конфликта под указанную в таблице карту (пятую, четвёртую или третью сверху).

Уберите из колоды Дома Хагаль карты с отметкой «2И» (2 игрока) в правом верхнем углу (это 3 карты «Арракин» и карта «Новая колода»). Перемешайте остальные карты и сложите их в колоду рядом с лидерами оппонентов.

Если выбранный уровень сложности это предписывает, положите 5 соляриев в ячейку «Ментат». В этой партии фишка ментата будет стоить целых 5 соляриев вместо 2!

И вы, и оппоненты начинаете игру с 1 фишкой воды плюс дополнительные начальные ресурсы в зависимости от выбранного уровня сложности.

Жетон первого игрока получает оппонент слева от вас.

## Уровень сложности

Подготовка к игре меняется в зависимости от выбранного уровня сложности:

	Наёмник (лёгкий)	Сардаукар (средний)	Ментат (тяжёлый)
Ваши дополнительные начальные ресурсы	1 солярий 1 Пряность	—	—
5 соляриев в ячейке «Ментат»	Нет	Да	Да
Начальные отряды в гарнизонах оппонентов	—	3	3
Карты конфликта до появления третьего агента у оппонентов	5	4	3
Дополнительные начальные ресурсы оппонентов	—	1 карта интриги	1 карта интриги

**Квисатц Хадерах** (сверхтяжёлый): сложность «Ментат» + вы не можете получить оружейника.

## ХОДЫ ОППОНЕНТОВ

Во второй фазе (ходы игроков) оппоненты по очереди отправляют агентов во время своих ходов, пока у них остаются свободные агенты (по правилам, описанным ранее).

Когда вы раскрываете карту «Добыча Пряности» из колоды Дома Хагаль, оппонент получает всю Пряность из ячейки, куда отправился его агент: и базовую, и бонусную. Эти и все другие ресурсы, которые получают оппоненты, накапливаются в их запасах.

## СРАЖЕНИЕ

Оппоненты могут получать награды за первое и второе место в сражениях — даже те, которые они обычно не получают при отправке агентов в ячейки на поле:

Победные очки и влияние во фракциях.

Солярии, Пряность, воду и карты интриг. Эти ресурсы копятся в запасах оппонентов и могут быть потрачены по правилам, описанным ниже.

Контроль над ячейками поля. Получив контроль, оппонент выкладывает свой соответствующий жетон в область с флажком под ячейкой. В следующих раундах он получает бонусы, когда в эти ячейки отправляют агентов — ваших или оппонентов. Он также размещает 1 отряд из запаса в зоне конфликта (бонус защиты), если контролирует ячейку, указанную на раскрытой карте конфликта.

Фишка ментата. Получив фишку ментата в награду за конфликт, оппонент будет использовать её в следующем раунде.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ОППОНЕНТОВ

**Оружейник.** Когда вы раскрываете карту конфликта, под которой лежат фишки агентов, сразу положите их в запасы оппонентов. Они будут использовать их с этого раунда и до конца игры.

**Решения.** Если оппоненту нужно выбрать, в какой фракции получить влияние, он получает его в той, где у него меньше всего влияния. В случае ничьей, а также в случаях, когда нужно принять решение, не связанное с влиянием, вы выбираете за оппонента.

**Торговое доминирование.** При розыгрыше этой карты интриги считается, что у каждого из оппонентов есть 2 карты «Пряность должна поступать». Чтобы получить 2 ПО, вам понадобятся 3 такие карты.

**Размещение отрядов на уровнях сложности «Ментат» и «Квисатц Хадерах».** На этих уровнях сложности ваши оппоненты более «обдуманно» размещают отряды в зоне конфликта. При раскрытых картах конфликта уровней I или II не размещайте их отряды в зоне конфликта, если у них есть преимущество в 2 и более отрядов (оставляйте их в гарнизоне). Если же раскрыта карта конфликта уровня III, оппоненты размещают отряды в зоне конфликта при любой возможности.

### Обмен ресурсов на ПО

Каждый раз, когда у оппонента накапливается указанное количество того или иного ресурса, сбрасывайте эти ресурсы и начисляйте этому оппоненту 1 ПО.

