

Autorzy gry:

FRANCESCO NEPITELLO oraz MARCO MAGGI

DUNE

WOJNA O ARRAKIS



INSTRUKCJA



LEGENDARY



Próbować zrozumieć Muad'Diba bez zrozumienia jego śmiertelnych wrogów Harkonnenów, to próbować zobaczyć Prawdę, nie znając Kłamstwa. Jest to próba ujrzenia Światła bez poznania Ciemności. To niemożliwe.

—z Księgi o Muad'Dibie pióra księżniczki Irulanę

SPIS TREŚCI

KOMPONENTY	4	KOMPONENTY GRACZA	11
WSTĘP	7	◆ Jednostki	11
WPROWADZENIE	7	◆ Źetony Rozmieszczenia Atrydów	12
PLANSZA GŁÓWNA	8	◆ Przywódcy	12
◆ Tor Hegemonii	10	◆ Pojazdy	13
◆ Tor Jasnowidzenia	10	◆ Czerwie Pustyni	13
STACJE BADAWCZE EKOLOGII	10		
OSADY	10		
PLANSZE GRACZY	11		
PLANSZA PRZYPRAWY (PRZYPRAWA MUSI PŁYNĄĆ)	11		
		PRZYGOTOWANIE DO GRY	14
		RUNDA GRY	15
		FAZA 1. UMIESZCZENIE POJAZDÓW	16
		FAZA 2. ROZPATRYWANIE AKCJI	17
		◆ Tury Akcji	17
		◆ Wyniki na kościach Akcji	17
		◆ Akcje Specjalne Nazwanego Przywódcy	18
		◆ Akcje Darmowe	19
		◆ Zagrywanie kart Planu	19
		FAZA 3. PUSTYNNE ZAGROŻENIA	20
		◆ Umieszczanie i rozpatrywanie Znaku Czerwia	20
		◆ Rozpatrywanie Kurzawy Coriolisa	20
		FAZA 4. WYDOBYWANIE PRZYPRAWY	21
		◆ Gromadzenie	21
		◆ Rezerwa Przyprawy	21
		◆ Zakazy Imperium	21

**Darmowa
zawartość
dodatkowa**



[HTTPS://SKLEP.PORTALGAMES.PL/
DUNE-WOJNA-O-ARRAKIS](https://sklep.portalgames.pl/dune-wojna-o-arrakis)

GŁÓWNE ZASADY	22	STACJE BADAWCZE EKOLOGII	31																																																																																																																																		
RUCH	22	NAZWANI PRZYWÓDCY	31																																																																																																																																		
RUCH WIELU LEGIONÓW	22	JESSICA I PAUL	32																																																																																																																																		
RUCH LEGIONÓW PRZEZ KILKA OBSZARÓW	22	THUFIR HAWAT I GAIUS HELENA MOHIAM	32																																																																																																																																		
JEŹDZIEC PIASKU (TYLKO ATRYDZI)	23	BESTIA RABBAN I FEYD-RAUTHA	32																																																																																																																																		
TRANSPORT ODDZIAŁÓW (TYLKO HARKONNENOWIE)	23	GURNEY HALLECK	32																																																																																																																																		
BITWY	24	DZIRI STWORZYCIEL	32																																																																																																																																		
PRZEBIEG RUND W BITWIE	24	ŻNIWIARKI	33																																																																																																																																		
RZUT NA WALKĘ	24	NISZCZENIE ŻNIWIAREK	33																																																																																																																																		
◆ Zdolności Walki Przywódcy	25	ŻETONY BENE GESSERIT	33																																																																																																																																		
◆ Jednostki Sardaukarów i Fedajkinów	25	TRYB DLA 3-4 GRACZY	34																																																																																																																																		
USUWANIE OFIAR	26	PRZYGOTOWANIE DO GRY	34																																																																																																																																		
KONTYNUOWANIE BITWY	26	ROZGRYWKA WSPÓŁDZIELONYMI FRAKCJAMI	35																																																																																																																																		
WSTRZYMANIE ATAKU	26	ODWRÓT	26	◆ Stożek Ciszy	35	KONIEC BITWY	26	◆ Karty Planu	35	◆ Posuwanie się naprzód po bitwie	26	◆ Rozpatrywanie Akcji	35	◆ Niszczenie Osad	27	◆ Tury Akcji	36	ZBIORNIK REGENERACYJNY	27	◆ Akcje Specjalne Nazwanych Przywódców	36	JASNOWIDZENIE	27	◆ Umieszczanie i Pustynne Zagrożenia	36	TOR JASNOWIDZENIA	27	◆ Zbiorniki Regeneracyjne	36	KARTY JASNOWIDZENIA	28	◆ Akcja Potęgi Pustyni	36	◆ Moment pozyskania	28	◆ Zakazy Imperium	36	◆ Wymagania dotyczące pozyskania	28	◆ Żetony Bene Gesserit	36	◆ Odrzuć albo przetasuj	28	TRYB SOLO MAHDIEGO	37	POZOSTAŁE EFEKTY JASNOWIDZENIA	29	WSTĘP	37	◆ Poziom 3 – Pustynni Przywódcy	29	◆ Karty Taktyki	37	◆ Poziom 6 – Przednarodzony Przywódca	29	◆ Jeśli możesz, masz wybór	37	◆ Poziom 8 – Rodowa Broń Atomowa	29	PRZYGOTOWANIE DO GRY	37	RODOWA BROŃ ATOMOWA	29	ROLEJNOŚĆ PODCZAS RUNDY	37	SZCZERBATA SKAŁA	29	KRYTERIA AKCJI HARKONNENÓW	39	DZIURA W ZIEMI	30	◆ Akcje Przywództwa i Strategii	39	WIEŃCOMUR ZACHODNI	30	◆ Akcja Rozmieszczenia	40	ZNAKI CERWIA I CERWIE PUSTYNI	30	◆ Akcja Mentata	40	ZNAK CERWIA A LEGION HARKONNENÓW	30	◆ Akcja Rodu	40	CERWIE PUSTYNI	30	KRYTERIA RUCHU HARKONNENÓW	40	◆ Ruch Czerwia Pustyni	31	◆ Wybór najkrótszej drogi	41	◆ Atak Czerwia Pustyni	31	◆ Umieszczanie żetonów Rozmieszczenia Harkonnenów	41	◆ Czerwie Pustyni a Legiony	31	KRYTERIA WALKI HARKONNENÓW	41			◆ Karty Planu Harkonenów podczas Walki	41			◆ Przydzielenie Trafień	41			◆ Roniec Bitwy	41			ZASADY SPECJALNE	42							INDEX	43			TWÓRCY	43			SKRÓT ZASAD	44
ODWRÓT	26	◆ Stożek Ciszy	35																																																																																																																																		
KONIEC BITWY	26	◆ Karty Planu	35																																																																																																																																		
◆ Posuwanie się naprzód po bitwie	26	◆ Rozpatrywanie Akcji	35																																																																																																																																		
◆ Niszczenie Osad	27	◆ Tury Akcji	36																																																																																																																																		
ZBIORNIK REGENERACYJNY	27	◆ Akcje Specjalne Nazwanych Przywódców	36																																																																																																																																		
JASNOWIDZENIE	27	◆ Umieszczanie i Pustynne Zagrożenia	36																																																																																																																																		
TOR JASNOWIDZENIA	27	◆ Zbiorniki Regeneracyjne	36																																																																																																																																		
KARTY JASNOWIDZENIA	28	◆ Akcja Potęgi Pustyni	36																																																																																																																																		
◆ Moment pozyskania	28	◆ Zakazy Imperium	36																																																																																																																																		
◆ Wymagania dotyczące pozyskania	28	◆ Żetony Bene Gesserit	36																																																																																																																																		
◆ Odrzuć albo przetasuj	28	TRYB SOLO MAHDIEGO	37																																																																																																																																		
POZOSTAŁE EFEKTY JASNOWIDZENIA	29	WSTĘP	37																																																																																																																																		
◆ Poziom 3 – Pustynni Przywódcy	29	◆ Karty Taktyki	37																																																																																																																																		
◆ Poziom 6 – Przednarodzony Przywódca	29	◆ Jeśli możesz, masz wybór	37																																																																																																																																		
◆ Poziom 8 – Rodowa Broń Atomowa	29	PRZYGOTOWANIE DO GRY	37																																																																																																																																		
RODOWA BROŃ ATOMOWA	29	ROLEJNOŚĆ PODCZAS RUNDY	37																																																																																																																																		
SZCZERBATA SKAŁA	29	KRYTERIA AKCJI HARKONNENÓW	39																																																																																																																																		
DZIURA W ZIEMI	30	◆ Akcje Przywództwa i Strategii	39																																																																																																																																		
WIEŃCOMUR ZACHODNI	30	◆ Akcja Rozmieszczenia	40																																																																																																																																		
ZNAKI CERWIA I CERWIE PUSTYNI	30	◆ Akcja Mentata	40																																																																																																																																		
ZNAK CERWIA A LEGION HARKONNENÓW	30	◆ Akcja Rodu	40																																																																																																																																		
CERWIE PUSTYNI	30	KRYTERIA RUCHU HARKONNENÓW	40																																																																																																																																		
◆ Ruch Czerwia Pustyni	31	◆ Wybór najkrótszej drogi	41																																																																																																																																		
◆ Atak Czerwia Pustyni	31	◆ Umieszczanie żetonów Rozmieszczenia Harkonnenów	41																																																																																																																																		
◆ Czerwie Pustyni a Legiony	31	KRYTERIA WALKI HARKONNENÓW	41																																																																																																																																		
		◆ Karty Planu Harkonenów podczas Walki	41																																																																																																																																		
		◆ Przydzielenie Trafień	41																																																																																																																																		
		◆ Roniec Bitwy	41																																																																																																																																		
		ZASADY SPECJALNE	42																																																																																																																																		
		INDEX	43																																																																																																																																		
		TWÓRCY	43																																																																																																																																		
		SKRÓT ZASAD	44																																																																																																																																		



KOMPONENTY

FRAKCJA HARKONENÓW

129 FIGUREK

13 PRZYWÓDCÓW



BARON HARKONNEN

BESTIA RABBAN

FEYD-RAUTHA

KAPITAN ARAMSZAM

PAUL ATREIDZA

PAUL-MUAD'DIB

LADY JESSICA

MATKA WIELEBNA JESSICA

FRAKCJA ATRYDÓW

20 PRZYWÓDCÓW



GAIUS HELENA MOHIAM

SZADDAM IV

THUFIR HAWAT

PRZYWÓDCY BASZAR

STILGAR

CHANI

GURNEY HALLECK

ALIA

PRZYWÓDCY NAIB

44 JEDNOSTKI

30 JEDNOSTEK



8 REGULARNE



8 REGULARNYCH

8 ELITARNYCH

x4



12 ELITARNYCH

8 SARDAUKARÓW



6 FEDAJKINÓW

17 POJAZDÓW

POZOSTAŁE



6 ORNITOPTERÓW

8 ŻNIWIAREK

3 ZGARNIARKI



4 CZERWE PUSTYNI

1 DZIKI STWORZYCIEL

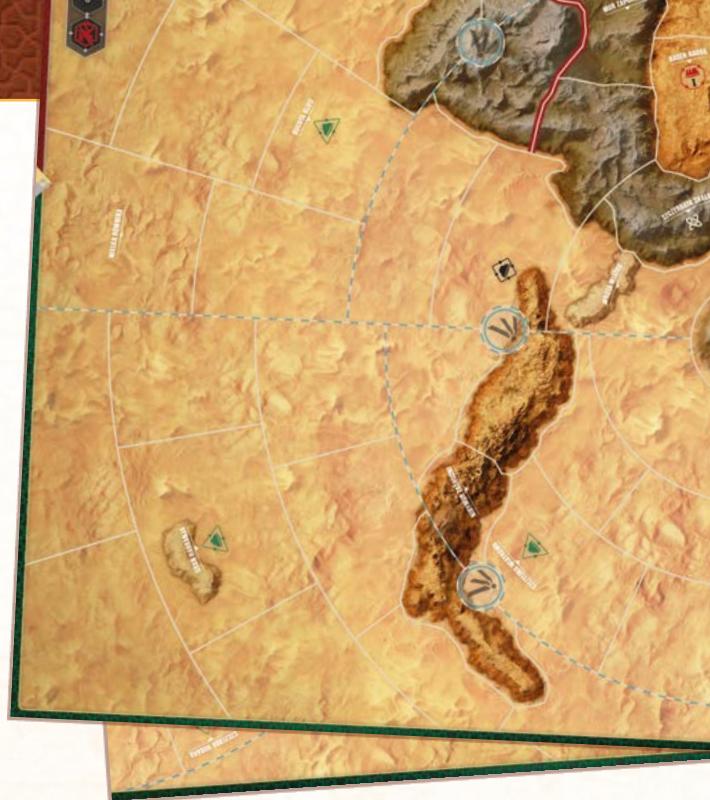
**1 PLANSZA PRZYPRAWY
(PRZYPRAWA MUSI PŁYNĄĆ) ⚡**



1 PLANSZA HARKONENÓW ⚡



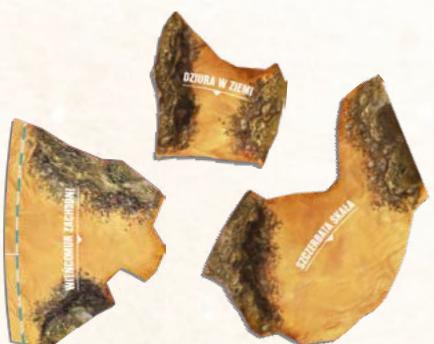
1 PLANSZA ATRYDÓW 🦅



2 CZĘŚCI PLANSZY GŁÓWNEJ

ŻETONY I ZNACZNIKI

3 ZNACZNIKI RODOWEJ BRONI ATOMOWEJ 🌱



3 ZNACZNIKI JASNOWIDZENIA 🌱



3 ZNACZNIKI IMPERIUM ⚡



1 ZNACZNIK HEGEMONII ⚡



1 ŻETON REZERWY PRZYPRAWY 🌱



16 ŻETONÓW ZNAKU CZERWIA



5 ŻETONÓW BENE GESSERIT



6 STACJI BADAWCZYCH EKOLOGII



14 ŻETONÓW OSADY ⚡ 🌱



24 KOŚCI

4 KOŚCI AKCJI ATRYDÓW 🦅



8 KOŚCI AKCJI HARKONENÓW ⚡



6 KOŚCI WALKI ATRYDÓW 🦅



6 KOŚCI WALKI HARKONENÓW ⚡



125 KART

36 KART PLANU ATRYDÓW 🦅



1 TALIA RODU ATRYDÓW
(18 KART)



1 TALIA SOJUSZNIKA: FREMENÓW
(18 KART)

36 KART PLANU HARKONNENÓW ⚡



1 TALIA RODU HARKONNENÓW
(18 KART)



1 TALIA SOJUSZNIKA: RODU CORRINO
(18 KART)

10 KART PRZYWÓDCÓW ATRYDÓW 🦅



RÓD ATRYDÓW (5): PAUL ATRYDA, LADY JESSICA,
MATKA WIELEBNA JESSICA, GURNEY HALLECK, ALIA



SOJUSZNIK: FREMENI (5): PRZYWÓDCY NAIB, PAUL-
MUAD'DIB, STILGAR, CHANI, DZIKI STWORZYCIEL

8 KART PRZYWÓDCÓW HARKONNENÓW ⚡



RÓD HARKONNENÓW (4): BESTIA RABBAN, THUFIR
HAWAT, BARON HARKONNEN, FEYD-RAUTHA

SOJUSZNIK: RÓD CORRINO (4): SZADDAM IV, GAIUS HELE-
NA MOHIAM, KAPITAN ARAMSZAM, PRZYWÓDCY BASZAR

16 KART JASNOWIDZENIA 🌟



6 KART SEKRETNEGO CELU 🌟



2 KARTY POMOCY



3 KARTY ZAKAZU IMPERIUM ⚡



8 KART TAKTYKI TRYBU SOLO



NIEBEZPIECZEŃSTWA ARRAKIS, ORNITOPTYERY

KHOAM, GILDIA KOSMICZNA,
LANDSRAAD

DODATKOWE KOMPONENTY DLA 3-4 GRACZY

6 ŻETONÓW STÓŽKA
CISZY 🌟



4 PLANSZE GRACZA 🌟



WSTĘP

Dune: Wojna o Arrakis to asymetryczna, strategiczna gra planszowa dla 1 do 4 graczy. Oparta jest na wielokrotnie nagradzanej powieści science fiction Franka Herberta, *Diuna*. Gracze odtwarzają *Wojnę na Pustyni* – zmagania o kontrolę nad planetą Arrakis, która w Imperium jest jedynym źródłem Przyprawy – melanżu. Walka toczy się między rodami Atrydów i Harkonnenów oraz ich przywódcami i sojusznikami. Wydarzenie to rozgrywa się rok przed *Obleżeniem Arrakin* – ataku, przez który kontrola nad planetą została odebrana Atrydom i w 10191 r. wpadła w ręce Rodu Harkonenów.

- ▶ W grze dla **2 graczy** każdy przewodzi jednej z dwóch frakcji – **Atrydom** (ród Atrydów i ich Sojusznicy: Fremenii) albo **Harkonnenom** (ród Harkonnenów i ich Sojusznicy: ród Corrino).
- ▶ W grze dla **3 lub 4 graczy** gracze dzielą się na 2 drużyny, z których każda kontroluje 1 lub 2 z 4 sił.
- ▶ W grze dla **1 gracza** wykorzystywane są zasady trybu Solo Mahdiego, w którym gracz prowadzi **Atrydów**, podczas gdy **Harkonnenowie** są kontrolowani przez mechanikę gry.

Gracze osiągają zwycięstwo, dokonując najlepszych strategicznych wyborów, ustawicznie balansując między potrzebą obrony własnych osad, a atakiem na te należące do wroga, aby przejęć kontrolę nad terytorium i ograniczyć zasoby przeciwnika.

Należy pamiętać, że zasady zawarte poniżej dotyczą gry dwuosobowej. Dodatkowe zasady dla 3 lub 4 graczy można znaleźć na stronie 34, a dla trybu Solo na stronie 37.

WPROWADZENIE

Harkonnenowie rozpoczynają grę, kontrolując najbardziej zaludnione Obszary Arrakis. Muszą rozpoczęć poszukiwania i niszczenie kryjówek (Siczy), w których kryją się rebelianci – Fremenii, jednocześnie poświęcając zasoby na zebranie jak największej ilości Przyprawy. Ilość jej wydobywania determinuje jakość stosunków z siłami, które liczą się w Imperium (Gildią Kosmiczną, Landsraadem i RHOAM). Imperator (ród Corrino) potajemnie wspiera Harkonnenów, zapewniając dodatkowe możliwości militarne, jak i swoich fanatycznych żołnierzy, Sardaukarów.

- ▶ Aby wygrać grę, grający Harkonenami musi zgromadzić **10 Punktów Hegemonii**.

Atrydzi stawiają czoła surowym rządом Harkonnenów. Zostali oni zdzięsiątkowani w pierwszym ataku. Ci, którym udało się przeżyć, stają się symbolem dumy i oporu. Teraz przeciwstawiają się najeźdźcom, prowadząc bezwzględną wojnę partyzancką w ścisłym sojuszu z miejscową ludnością, Fremenami. Wypełniając misje i wykorzystując swoją wiedzę o niszczycielskich siłach panujących na Arrakis, Atrydzi i Fremenii mogą odnieść sukces, wypełniając starożytnie proroctwa. Jeśli do tego dojdzie, nie będzie już wroga, który mógłby im się przeciwstawić...

- ▶ Aby wygrać grę, grający Atrydami musi osiągnąć lub przekroczyć określony wynik w każdym z trzech rodzajów **Punktów Jasnowidzenia**, zgodnie ze wskazaniem karty Sekretnego Celu dobranej na początku gry.



PLANSZA GŁÓWNA

Plansza Główna (zwana dalej również planszą) przedstawia widok na północną półkulę planety Arrakis. Przerywane linie dzielą ją na 8 **Sektorów**. Ten podział jest wykorzystywany w połączeniu ze **Strefami Powietrznymi**, okrągłymi przestrzeniami używanymi wyłącznie przez grającego Harkonnenami do umieszczania pojazdów latających – Ornitopterów i Zgarniarek. Każda Strefa Powietrzna znajduje się na granicy 2 Sektorów i wpływa na oba (uważa się, że jest połączona ze wszystkimi Obszarami w obu Sektorach).

Sektory dzielą się na Sektory Centralne: 4 Sektory sąsiadujące z Biegunem Północnym i Sektory Zewnętrzne: 4 Sektory przy krawędziach planszy.

Sektory dzielą się na różną liczbę terytoriów zwanych **Obszarami**, wykorzystywanych do określania odległości ruchu oddziałów, rozmieszczania Żniwiarek itp. Obszary mogą należeć do jednego z 4 różnych rodzajów, co ma związek z Niebezpieczeństwami Arrakis – **Czerwami Pustynnymi** i **Kurzawami Coriolisa** (zobacz na str. 20). Występują 4 rodzaje Obszarów: Obszary **Górskie**, **Płaskowyże**, Obszary **Ergu Mniejszego** oraz Obszary **Pustynne**. Obszary Pustynne, które przylegają do krawędzi planszy, są uważane za **Głęboką Pustynię**.

OBSZAR BIEGUNA PÓŁNOCNEGO

Biegun Północny to Obszar Górska, który jest uważany za część wszystkich 4 Centralnych Sektorów planszy. Oznacza to, że wszystkie Strefy Powietrzne są z nim połączone.

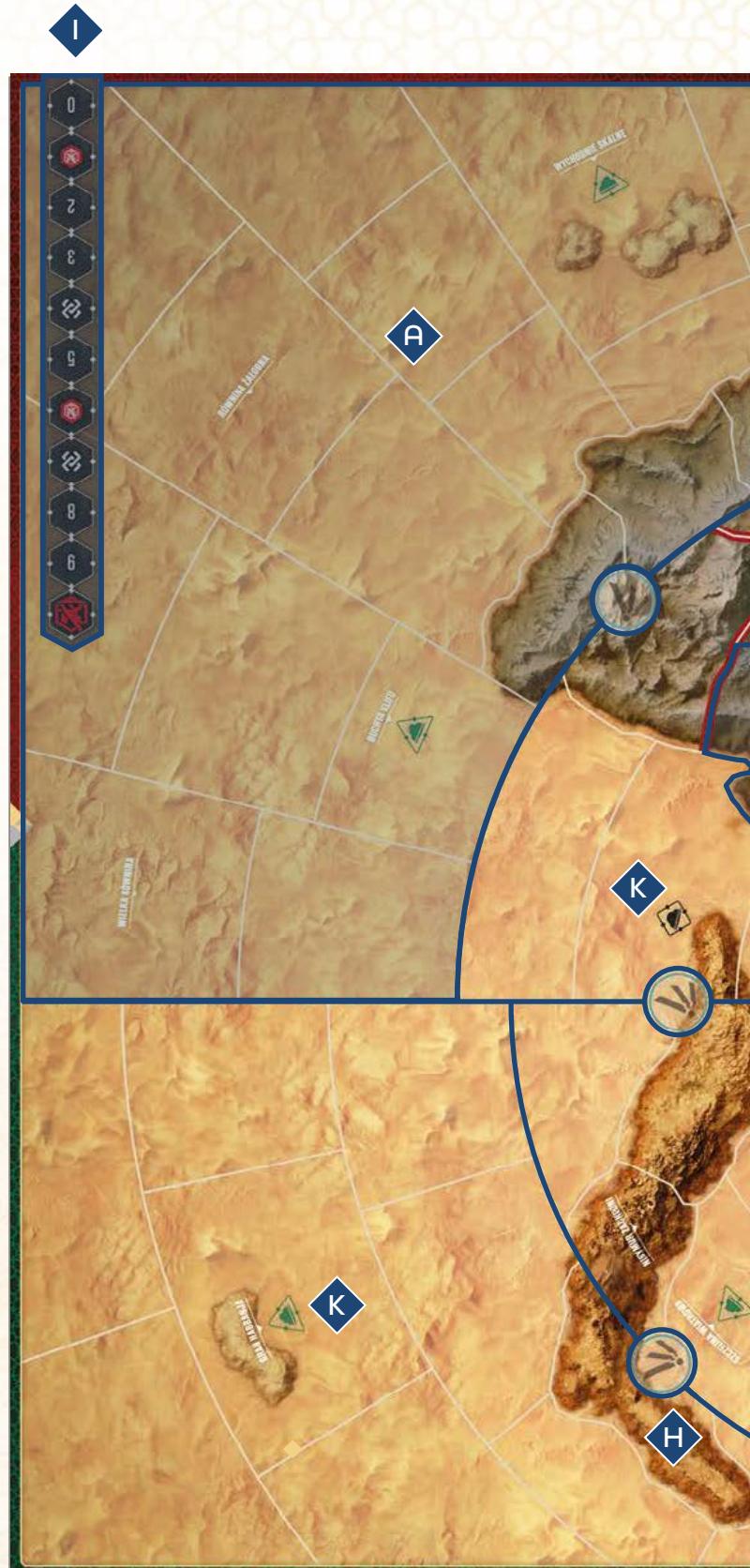
Jeśli granica między przynajmniej dwoma Obszarami jest przedstawiona jako gruba, czerwono-biała linia, uważa się ją za **nieprzekraczalną**. Obszary oddzielone nieprzekraczalną granicą nie są uważane za sąsiadujące na potrzeby ruchu naziemnego.

WOLNE I PUSTE OBSZARY

Zasady i karty Planu mogą odnosić się do **wolnego** lub **puстego** Obszaru.

- ◆ **Wolny Obszar:** Obszar jest wolny dla gracza, jeśli nie zawiera wrogich Osad, wrogich jednostek ani Czerwi Pustyni.
- ◆ **Pusty Obszar:** Obszar planszy, który nie zawiera żadnych figurek ani żadnych żetonów.

Uwaga: Obszar zawierający tylko Stację Badawczą Ekologii lub Żniwiarkę jest uważany za wolny dla wszystkich graczy.



A To jest Sektor

B To jest Obszar Górska

C To jest Obszar Płaskowyżu

D To jest Obszar Ergu Mniejszego

E To jest Obszar Pustynny

F To jest Obszar Głębokiej Pustyni



G To jest nieprzekraczalna granica

H To jest Strefa Powietrzna

I To jest tor Hegemonii

J To jest tor Jasnowidzenia

K Te symbole wskazują gdzie muszą zostać umieszczone żetony Osady i Stacji Badawczej Ekologii.



◆ TOR HEGEMONII

Harkonnenowie zaznaczają wszystkie zdobyte punkty Hegemonii, przesuwając na tym torze znacznik Hegemonii. Jeśli znacznik dotrze do końca toru, grający Harkonnenami **natychmiast** wygrywa grę.

Dodatkowo tor ten wskazuje, kiedy *Thufir Hawat* i *Feyd-Rautha*, dwaj ważni Przywódcy Harkonnenów, wchodzą do gry (zgodnie z opisem na ich kartach Przywódcy) oraz kiedy Atrydzi zdobywają dodatkowe żetony *Bene Gesserit* (zobacz na str. 33).

◆ TOR JASNOWIDZENIA

Punkty Jasnowidzenia Atrydów są zaznaczane za pomocą 3 różnych znaczników. Jeśli **na koniec dowolnej Rundy** znaczniki osiągnęły wartości wskazane na karcie Sekretnego Celu, która została dobrana na początku gry, ród Atrydów wygrywa.

Dodatkowo pozycja każdego z 3 znaczników wskazuje, kiedy *Paul-Muad'dib*, *Matka Wielebna Jessica*, *Chani* i *Alia* (ważni Przywódcy Atrydów) wchodzą do gry oraz kiedy potężna *Rodowa Broń Atomowa* może zostać zdetonowana (zobacz na str. 29).



Tor
Hegemonii Tor
Jasnowidzenia



STACJE BADAWCZE EKOLOGII

Na początku gry umieszcza się losowo na planszy Głównej 6 zakrytych żetonów Stacji Badawczych Ekologii na Obszarach wskazanych przez ich symbol. Reprezentują one opuszczone obiekty Imperialne. Zbierając je, ród Atrydów zyskuje 1 punkt Jasnowidzenia w rodzaju wskazanym na zakrytej stronie Stacji.



Stacje Badawcze Ekologii

OSADY

Osady reprezentują zaludnione miejsca, które są istotne dla frakcji, do której przynależą. Służą one do gromadzenia nowych sił, a przejęcie ich przez wroga przyspiesza porażkę frakcji. Wszystkie Osady posiadają rangę określoną cyfrą, która jest zaznaczona na jednej ze stron. **Wioski Pyonów**: Arsunt, Basenie Hagga, Basenie Imperialnym i na Biegunie Północnym oraz miasto **Kartagin** i stolica planety **Arrakin** to Osady Harkonnenów, podczas gdy 8 ukrytych **Siczy** to Osady Atrydów.



Arrakin



Kartagin



Wioska Pyonów

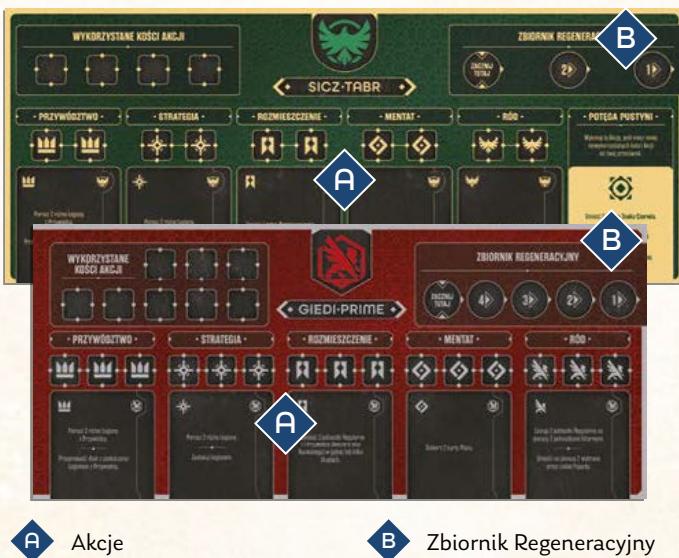


Siczy

PLANSZE GRACZY

Każda z dwóch frakcji ma swoją własną planszę – plansza **Giedi Prime** dla grającego Harkonnenami i plansza **Siczy Tabr** dla grającego Atrydami. Podczas gry gracze na zmianę wykonują **Akcje**, w tym poruszają swoje figurki po planszy, aby przejmować Osady wroga, rozmieszczają nowe jednostki, dobierają lub zagrywają karty Planu itp.

Wszystkie Akcje są przedstawione w środkowej części każdej planszy Gracza. Akcje, które są możliwe do wykonania w każdej turze, są oparte na wynikach rzutu kościemi Akcji w bieżącej Rundzie oraz na dostępnych kartach Przywódców gracza. Wreszcie, **Zbiornik Regeneracyjny** służy do śledzenia, jak długo ranny Nazwany Przywódca pozostaje poza grą.



A Akcje

B Zbiornik Regeneracyjny

PLANSZA PRZYPRAWY (PRZYPRAWA MUSI PŁYNĄĆ)

Plansza ta jest wykorzystywana przez Harkonenów do zaznaczania wydobycia Przyprawy za pomocą 3 znaczników Imperium, reprezentujących interesy RHOAM, Gildii Kosmicznej i Landsraudu – potęg Imperium, które są najbardziej głodne cennego surowca. Stanowi ona podstawę do określenia liczby zasobów dostępnych dla Harkonenów w każdej Rundzie.



KOMPONENTY GRACZA

W wojnie o kontrolę nad Arrakis biorą udział głównie oddziały piechoty (jednostki) i ich dowódcy (Przywódcy). Są oni umieszczani na Obszarach planszy Głównej. Wszystkie jednostki i Przywódcy w obrębie tego samego Obszaru tworzą wspólnie Legion. Czasami w działaniach wojennych biorą udział Pojazdy albo jako cele (Żniwiarki), albo transportowce (Ornitoptery). Są również przenośające Czerwie Pustyni, które mogą być kontrolowane przez Atrydów, by atakować wroga.

◆ JEDNOSTKI

Jednostki reprezentują siły lądowe wykorzystywane przez obie frakcje. Są one umieszczane na Obszarach planszy Głównej. Różne rodzaje jednostek reprezentują siły **Regularne**, **Elitarne** i **Specjalne** (**Fedajkini** dla Atrydów lub **Sardaukarzy** dla Harkonenów).

Wszystkie figurki jednostek Regularnych wyróżniają się małymi, okrągłymi podstawkami. Figurki jednostek Elitarnych mają kwadratowe podstawki, a figurki Specjalnych jednostek Elitarnych – sześciokątne.

Każda jednostka, która zostanie usunięta z planszy, staje się dostępna do przyszłej rekrutacji. Liczba jednostek jest ograniczona do ich liczby znajdującej się w pudełku z grą, jednak gracz może w zamian użyć jednostki o niższej randze: Regularnej zamiast Elitarnej lub Specjalnej Elitarnej, a także Elitarnej zamiast Specjalnej Elitarnej.

JEDNOSTKI REGULARNE



JEDNOSTKI ELITARNE



SPECJALNE JEDNOSTKI ELITARNE



Sardaukar

Fedajkin

◆ ŻETONY ROZMIESZCZENIA ATRYDÓW

Jednostki Atrydów wchodzą do gry jako żetony Rozmieszczenia – żetony Początkowego Rozmieszczenia oraz standardowe żetony Rozmieszczenia. Oba rodzaje są umieszczane na planszy zakryte, ale grający Atrydami może je podejrzeć w dowolnym momencie.

Każdy żeton Rozmieszczenia przedstawia na swojej zakrytej stronie różną kombinację jednostek Regularnych, Elitarnych lub Fedajkinów.

Grający Atrydami może w dowolnym momencie ujawnić żeton Rozmieszczenia (zobacz Szkolenie Partyzanckie na str. 19). Żetony znajdujące się na Obszarze muszą przymusowo zostać odkryte, jeśli ten Obszar zostanie w jakikolwiek sposób zaatakowany lub przeszukany przez Ornitopter (zobacz na str. 19).

Po odkryciu żetony Rozmieszczenia, niezależnie od rodzaju, są usuwane z gry. Jeśli zapas żetonów Rozmieszczenia Atrydów się wyczerpie, grający Atrydami nie może już wystawiać żetonów Rozmieszczenia na planszę.



Żetony Początkowego
Rozmieszczenia Atrydów



Żetony Rozmieszczenia Atrydów

◆ PRZYWÓDCY

Figurki Przywódców przedstawiają dowódców wojskowych i ważne postacie ze świata Diuny. Nie są one jednostkami i mogą być umieszczani na planszy wyłącznie na Obszarach zawierających przyjazne jednostki (jeśli kiedykolwiek pozostaną na Obszarze sami, zostają wyeliminowani). Występują dwa rodzaje Przywódców: *zwykli* (Przywódcy Baszar i Naib) i *Nazwani* (np. Paul Atryda i Bestia Rabban). Rozszerzają one możliwości wykorzystania Legionów w zakresie ruchu i ataku.

Przywódcy są reprezentowani przez figurki na dużych, okrągłych podstawkach, a odpowiadające im karty Przywódców szczegółowo opisują ich specjalne zdolności Walki i Akcji. Kiedy Nazwany Przywódca wchodzi do gry, jego karta Przywódcy jest natychmiast umieszczana odkryta na odpowiednim polu Akcji na planszy Gracza. Karta Nazwanego Przywódcy jest uważana za „odkrytą”, jeśli widnieje na niej opis jego specjalnej Akcji (strona z monochromatyczną ilustracją).

Uwaga: Przywódcy należący do tej samej frakcji mogą mieć różne kolory. Dotyczy to tylko gier dla 3 lub 4 graczy.

ZWYKLI PRZYWÓDCY



Przywódca Baszar



Przywódca Naib

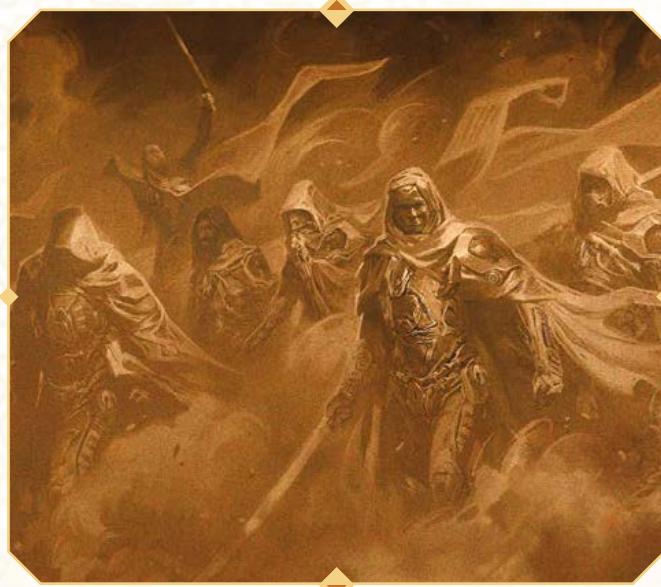
NAZWANI PRZYWÓDCY



Bestia Rabban



Paul Atryda



◆ LIMIT GROMADZENIA JEDNOSTEK

Wszystkie Obszary na planszy mogą zawierać maksymalnie 6 jednostek. Jeśli ten limit zostanie w dowolnym momencie przekroczony, kontrolujący je gracz musi natychmiast usunąć wybrane przez siebie nadmiarowe jednostki. Przywódcy obu frakcji nie są jednostkami, przez co nie liczą się do tego limitu (tj. Obszar może zawierać dowolną liczbę Przywódców).

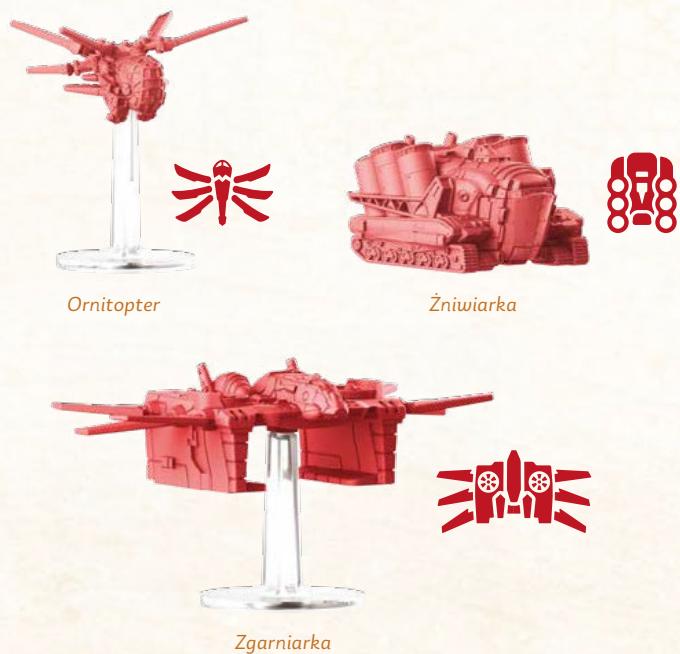


Na potrzeby ruchu i limitu gromadzenia jednostek, żeton Rozmieszczenia Atrydów liczy się jako 1 jednostka. Na przykład: Obszar może zawierać 4 jednostki i 2 żetony Rozmieszczenia.

Uwaga: Grający Atrydami powinien uważać, aby nie umieścić więcej niż 3 żetonów Rozmieszczenia na tym samym Obszarze, ponieważ w przypadku odkrycia tych żetonów, może dojść do przekroczenia limitu gromadzenia, co zmusi gracza do usunięcia nadmiarowych jednostek.

◆ POJAZDY

Pojazdy to *Ornitoptery*, *Żniwiarki* i *Zgarniarki*. Mogą być one wykorzystywane wyłącznie przez grającego Harkonenami. Ornitoptery i Zgarniarki są umieszczane w Strefach Powietrznych, a Żniwiarki na Obszarach Pustynnych. Pojazdy nigdy nie ruszają się ze swojego miejsca. Zgarniarki i Żniwiarki służą do zbierania Przyprawy, podczas gdy Ornitoptery służą do szybszego przemieszczania Legionów, a także poszukiwania wrogich Siczy i Legionów. Pojazdy nie są jednostkami.



◆ CERWIE PUSTYNI

Czerwie Pustyni są umieszczane na planszy głównie w wyniku wydobywania Przyprawy. Grający Atrydami może ich użyć do zaatakowania wrogich Legionów, utrudniania im ruchu, a także szybszego przemieszczania swoich Legionów po planszy. Czerwie Pustyni nie są jednostkami.



Czerw Pustyni

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Ulóżcie dwie części planszy Głównej połączone na środku obszaru gry.
- 2 Potasujcie 8 żetonów Siczy i umieśćcie je zakryte, losowo na wskazanych na planszy Obszarach, po 1 żetonie na Obszar. Tylko grający Atrydami może w dowolnym momencie sprawdzić ich zakrytą stronę.
- 3 Potasujcie zakryte żetony Początkowego Rozmieszczenia Atrydów i umieśćcie po 1 żetonie i 1 figurce Przywódcy Naiba w każdym Obszarze zawierającym Sicz.
- 4 Potasujcie standardowe żetony Rozmieszczenia Atrydów i położcie je zakryte obok grającego Atrydami.
- 5 Umieśćcie 6 żetonów Osad Harkonnenów (4 wioski Pyonów, miasto Kartagin i stolicę planety – Arrakin) na wskazanych na planszy Obszarach. Ich ranga jest jawną i każdy gracz może ją sprawdzić w dowolnym momencie.
- 6 Potasujcie 2 zestawy żetonów Początkowego Rozmieszczenia Harkonenów i losowo umieśćcie po 1 zakrytym żetonie każdego rodzaju na każdym Obszarze zawierającym Osadę Harkonenów. Następnie odwrócić je i zastąpić odpowiednimi figurkami Harkonenów (zobaczcie legendę na następnej stronie).
- 7 Potasujcie 6 żetonów Stacji Badawczych Ekologii i losowo umieśćcie je zakryte na Obszarach wskazanych na planszy, po 1 żetonie na Obszar. Ich zakryta strona jest tajemnicą dla wszystkich graczy i zostaje ujawniona w momencie, gdy Legion Atrydów wkracza na dany Obszar.
- 8 Umieśćcie 3 znaczniki Jasnowidzenia na polu "O" toru Jasnowidzenia. Umieśćcie znacznik Hegemonii na polu "O" toru Hegemonii.
- 9 Potasujcie wszystkie karty Jasnowidzenia, utwórzcie z nich zakrytą talię i umieśćcie ją obok planszy.



- 10 Potasujcie 16 zakrytych żetonów Znaku Czerwia, tworząc pulę żetonów Znaku Czerwia.
- 11 Każdy gracz bierze planszę odpowiadającą swojej frakcji. Umieścicie wszystkie karty Nazwanych Przywódców, które są oznaczone jako „od początku w grze”, odkryte na polach Akcji z ich symbolem Akcji. Odlóżcie na bok odpowiednie figurki Przywódców. Obaj gracze umieszczają w pobliżu karty i figurki zwykłych Przywódców (Naibów i Baszarów), a także wszystkie pozostałe figurki i karty Nazwanych Przywódców (trzymając je zakryte).
- 12 Grający Harkonnenami bierze planszę Przyprawy i umieszcza ją obok planszy Giedi Prime, umieszczając 3 znaczniki Imperium obok najwyższego poziomu.
- 13 Potasujcie karty Planu, dzieląc je na 4 osobne talie w oparciu o ich rewersy. Grający Harkonnenami umieszcza talie Rodu Harkonenów i Sojusznika: Rodu Corrino w zasięgu ręki. Grający Atrydami robi to samo z taliami Rodu Atrydów i Sojusznika: Fremenów.
- 14 Grający Atrydami tasuje 6 kart Sekretnego Celu i dobiera 1 z nich (pozostałe 5 kart odkłada na bok). Ta karta pozostaje ukryta przed jego przeciwnikiem przez cały czas trwania rozgrywki.
- 15 Gracze umieszczają figurki swojej frakcji, zestawy kości Akcji, kości Walki, dodatkowe żetony i karty pomocy w zasięgu ręki.
- 16 Grający Atrydami rozpoczyna grę z 1 żetonem Bene Gesserit. Pozostałe 4 żetony tworzą rezerwę żetonów Bene Gesserit.

RUNDA GRY

Dune: Wojna o Arrakis rozgrywana jest w serii rund, które trwają do momentu, gdy jedna z dwóch frakcji wygra grę. Każda runda podzielona jest na opisane poniżej fazy.

◆ POCZĄTEK RUNDY

- Każdy gracz dobiera na rękę po 2 karty Planu: po 1 karcie z każdej swojej talii.
- Dobierzcie 3 karty z talii Jasnowidzenia i umieśćcie je odkryte w rzędzie obok talii, w miejscu widocznym dla wszystkich graczy.

1. UMIESZCZANIE POJAZDÓW (TYLKO HARRONENOWIE)

Grający Harkonenami sprawdza pozycję najniższego znacznika Imperium na planszy Przyprawy, aby zobaczyć, ile jego kości Akcji nie może zostać użytych w tej rundzie oraz ile Pojazdów jest dostępnych. Następnie gracz umieszcza wszystkie dostępne Pojazdy na planszy — Żniwiarki na Obszarach pustynnych, Ornitoptery i Zgarniarki w Strefach Powietrznych.

2. ROZPATRYWANIE AKCJI

- Obaj gracze rzucają swoimi kościemi Akcji, a następnie umieszczają je na swoich planszach na polach odpowiadających uzyskanym wynikom.
- Począwszy od Harkonenów, każdy gracz może umieścić 1 żeton Bene Gesserit (jeśli taki posiada) na swojej planszy.
- Począwszy od Atrydów, gracze na zmianę wykonują Akcje – po jednej Akcji na turę. Gdy obaj gracze wykonają wszystkie dostępne Akcje, faza Rozpatrywania Akcji dobiera końca.

3. PUSTYNNE ZAGROŻENIA (TYLKO ATRYDZI)

- Grający Atrydami umieszcza po 1 zakrytym żetonie Znaku Czerwia na wszystkich Obszarach Pustynnych, na których znajduje się Legion Harkonenów lub Żniwiarka. Następnie odwraca wszystkie znajdujące się na planszy żetony Znaku Czerwia (zarówno te, które zostały właśnie umieszczone, jak i te, które zostały umieszczone w trakcie Rundy) i rozpatruje ich efekty.



Żetony Znaku Czerwia

- Jeśli Legiony Harkonenów znajdują się na Płaskowyżu, Ergu Mniejszym lub na Pustyni, gracz Atrydów wykonuje rzut, aby określić konsekwencje Kurzawy Coriolisa, raz dla każdego Obszaru.

SYMbole ŻETONÓW ROZMIESZCZENIA HARRONENOW

● Jednostka Regularna Harkonenów

◆ Sardaukar

■ Jednostka Elitarna Harkonenów

◆ Przywódca Baszara



Na przykład ten żeton powoduje rozmieszczenie 1 Przywódcy Baszara, 1 Sardaukara i 1 jednostki Regularnej Harkonenów.

4. WYDOBYWANIE PRZYPRAWY (TYLKO HARKONNENOWIE)

- Jeśli na planszy znajdują się Żniwiarki, grający Harkonnenami usuwa je, aby zebrać Przyprawę (punkty Przyprawy). Liczba punktów Przyprawy zależy od Obszaru: 1 punkt za Pustynię, 2 punkty za Głęboką Pustynię.
- Grający Harkonnenami natychmiast wydaje zebrane punkty Przyprawy, aby utrzymać znaczniki Imperium na ich aktualnych pozycjach na planszy Przyprawy lub przesunąć je o jeden poziom w górę. Utrzymanie pozycji kosztuje 2 punkty, awans o 1 poziom kosztuje 3 punkty. W innym wypadku każdy nieopłacony znacznik przesuwany jest o 1 poziom w dół.
- Jeśli znacznik na torze Hegemonii znajduje się na poziomie 5 lub niższym, grający Harkonnenami ma dodatkową opcję wydania 3 punktów Przyprawy. Może to zrobić, aby otrzymać 1 punkt Hegemonii (raz na fazę Wydobywania Przyprawy).
- Zakazy Imperium odpowiadające każdemu znacznikowi Imperium, który znajduje się na najniższym poziomie planszy Przyprawy, są aktywowane automatycznie. Ponadto, jeśli dowolna liczba znaczników Imperium przesunie się w dół, aktywowany jest 1 dodatkowy Zakaz Imperium (tylko 1). Grający Harkonnenami wybiera ten Zakaz spośród tych, które odpowiadają znacznikom przesuniętym w dół.

◆ KONIEC RUNDY

- Grający Atrydami sprawdza, czy wymagania na koniec Rundy ujawnionych kart Jasnowidzenia mogą zostać spełnione. Wypełnia wszystkie polecenia zawarte na kartach, które chce pozyskać i odpowiednio przesuwa znaczniki Jasnowidzenia (w jednej Rundzie można pozyskać maksymalnie 2 karty Jasnowidzenia). Niezależnie od liczby pozyskanych w Rundzie kart, jeśli wszystkie wyniki wskazane na karcie Sekretnego Celu zostaną osiągnięte, grający Atrydami wygrywa grę! W przeciwnym wypadku gra trwa dalej.
- Usuńcie z planszy wszystkie Ornitoptery i Zgarniarki.
- Jeśli gracze mają na planszy Nazwanych Przywódców, to mogą wymienić dowolnego swojego Nazwanego Przywódcę na Zwykłego, zaczynając od grającego Harkonnenami. Jeśli wszyscy Zwykli Przywódcy gracza znajdują się na planszy, gracz nadal może usunąć Nazwanego Przywódcę, ale nie jest on zastępowany Zwykłym Przywódcą.
- Odwróćcie i umieśćcie z powrotem na odpowiednich polach Akcji wszystkie „wydane” karty Przywódców (z wyjątkiem kart Przywódców w Zbiorniku Regeneracyjnym, które są odwracane, ale nie umieszczone na planszach Graczy).
- Obaj gracze sprawdzają karty Planu na ręku i odrzucają nadmiarowe wybrane karty tak, by każdemu z nich pozostało maksymalnie 6 kart.

► Grający Atrydami decyduje, czy usunąć z gry, czy wtaśować z powrotem do talii wszystkie odkryte, ale niepozyskane karty Jasnowidzenia.

► Obaj gracze odzyskują wykorzystane kości Akcji ze swoich plansz i rozpoczyna się nowa runda.

FAZA 1. UMIESZCZANIE POJAZDÓW

Umieszczanie Pojazdów jest przeprowadzane wyłącznie przez grającego Harkonnenami. Aby to zrobić, gracz musi sprawdzić planszę Przyprawy i położenie znajdujących się obok niej znaczników Imperium. **Aktywny rząd** to ten, w którym znajduje się najbliżej położony ze znaczników Imperium. Inne znaczniki znajdujące się powyżej niego są w tym momencie nieistotne.

► Najpierw grający Harkonnenami musi umieścić kość Akcji na każdym pustym polu pierwszej kolumny planszy Przyprawy, w aktywnym rzędzie i rzędach nad nim. Kości te nie będą wykorzystywane w tej Rundzie. Natomiast wszystkie kości Akcji poniżej aktywnego rzędu są usuwane z planszy Przyprawy i będą dostępne w tej Rundzie.



► Następnie gracz bierze tyle Pojazdów, ile wskazano w każdej z trzech kolumn aktywnego rzędu.

Grający Harkonnenami umieszcza dostępne Pojazdy na planszy, przestrzegając zasad dla każdego rodzaju Pojazdu:

- Żniwiarki 🧑‍🌾 są umieszczane na wolnych Obszarach Pustynnych, po 1 figurce na Obszar. Żniwiarki nigdy się nie poruszają i służą do zbierania Przyprawy podczas Fazy 4: Wydobywanie Przyprawy.
- Ornitoptery 🦉 i Zgarniarki 🎯 są umieszczane w Strefach Powietrznych planszy, po 1 figurce na Strefę. Ornitoptery służą do transportu Legionów (zobacz na str. 23) albo do poszukiwania wrogich Siczy i żetonów Rozmieszczenia (zobacz na str. 19).

Uwaga: Jeśli Strefa Powietrzna jest już zajęta, a grający Harkonnenami chce umieścić tam inny Pojazd, aktualny Pojazd jest po prostu usuwany.

FAZA 2. ROZPATRYWANIE AKCJI

Faza Rozpatrywania Akcji jest najważniejszą fazą gry. To właśnie podczas niej gracze realizują swoje plany, wykonując Akcje tak, aby spełnić swoje warunki zwycięstwa. Dostępne Akcje zależą głównie od wyników na zestawach kości Akcji graczy i obejmują rozmieszczenie lub poruszanie jednostek, przeprowadzanie ataków, używanie specjalnych zdolności Przywódców i tak dalej.

- ▶ Na początku tej fazy obaj gracze rzucają określona liczbą kości Akcji. W trakcie gry grający Atrydami rzuca 4 kości Akcji, podczas gdy liczba kości dostępnych dla grającego Harkonnenami zależy od planszy Przyprawy (zobacz na poprzedniej stronie).
- ▶ Po rzucie gracze umieszczają swoje kości na swoich planszach na polach Akcji odpowiadających uzyskanym wynikom. Na planszy Harkonenów znajdują się miejsca na maksymalnie 3 kości dla każdego wyniku, natomiast na planszy Atrydów – 2. Każdą kość przekraczającą dozwolone maksimum należy zmienić, wybierając inne dostępne wyniki, zaczynając od tych, dla których dostępna jest największa liczba wolnych pól (nowe wyniki kości są wybierane pojedynczo). Gracze wybierają nowe wyniki na kościach pojedynczo, na zmianę, zaczynając od grającego Harkonnenami.
- ▶ Jeśli grający Harkonnenami posiada jakiekolwiek żetony Bene Gesserit, może użyć 1 (i tylko 1) podczas Rundy, jako tymczasowej kości Akcji, umieszczając go na wolnym polu Akcji (zobacz na str. 33). Następnie grający Atrydami ma taki sam wybór.



◆ TURY AKCJI

Gdy obaj gracze rzucają swoimi kościemi Akcji, naprzemiennie wykonują po 1 Akcji, zaczynając od grającego Atrydami. Dostępne opcje to:

- ▶ Wydaj 1 kość Akcji, aby wykonać 1 z Akcji, odpowiadającą wynikowi na tej kości.
- ▶ Wydaj dowolną 1 kość Akcji, aby zagrać z ręki karte Planu.

- ▶ **(TYLKO ATRYDZI)** Jeśli grający Atrydami ma mniej niewykorzystanych kości Akcji niż jego przeciwnik, może wykonać Akcję Potęgi Pustyni.

Jeśli gracz zdecyduje się wydać kość, aby wykonać Akcję, sprawdź jej efekty na planszy Gracza. Często ten sam wynik pozwala graczowi wybrać spomiędzy przynajmniej 2 opcji, z których gracz musi wybrać tylko jedną. Na przykład Akcja **Strategii** pozwala graczowi poruszyć 2 różne Legiony ALBO zaatakować 1 Legionem.

Jeśli gracz zdecyduje się wydać kość, aby zagrać kartę Planu, może wybrać dowolną niewykorzystaną kość, niezależnie od jej wyniku. Przeczytaj uważnie treść karty i zastosuj jej efekty. Karta jest następnie odrzucona na stos kart odrzuconych obok odpowiedniej talii.

Wydane kości Akcji są przenoszone na pola **Wykorzystanych kości Akcji** na planszy Gracza. Gdy gracz wykona wybraną Akcję, tura przechodzi na gracza przeciwnego. Kiedy grający Harkonnenami wykona Akcję ze swojej ostatniej kości Akcji, faza Rozpatrywania Akcji dobiera końca (grający Atrydami traci wszystkie pozostałe dostępne Akcje).

WYBIERANIE EFEKTÓW AKCJI

Efekty Akcji nigdy nie są obowiązkowe. Mogą być rozpatrzone w całości, częściowo lub nawet wcale. Jest to szczególnie ważne w przypadku Akcji, które są możliwe dzięki zagrywaniu kart Planu. Na przykład, jeśli Akcja pozwala graczowi na rozmieszczenie jednostek i poruszenie Legionu, może on wybrać tylko rozmieszczenie jednostek albo tylko poruszenie Legionu.

◆ WYNIKI NA KOŚCIACH AKCJI

Symboly na kościach Akcji odpowiadają różnym rodzajom Akcji. Podczas gdy niektóre Akcje działają w ten sam sposób dla obu frakcji, inne mają różne skutki dla każdej z nich. Istnieją też takie, które są dostępne tylko dla danej frakcji.

AKCJA STRATEGII

Podstawa wszystkich operacji wojskowych – Akcja **STRATEGII** – może być wykorzystana do ruchu albo ataku dowolnym Legionem na planszy. W jej efekcie:

- ▶ Porusz 2 różne Legiony.
ALBO
- ▶ Zaatakuj 1 Legionem.



AKCJA PRZYWÓDZTWA

Wraz z Akcją **STRATEGII** jest to główny sposób na poruszanie lub atakowanie przy użyciu Legionów na planszy, ale można ją zastosować tylko wtedy, gdy Legiony, na które ma ona wpływ, zawierają co najmniej 1 Przywódcę (zwykłego lub Nazwanego). W jej efekcie:

- ▶ Porusz 2 różne Legiony z Przywódcą.
ALBO
- ▶ Przeprowadź **Atak zaskoczenia** Legionem z Przywódcą.



AKCJA ROZMIESZCZENIA (WERSJA ATRYDÓW)

Rekrutacja nowych jednostek i Przywódców do frakcji Atrydów odbywa się poprzez dobieranie losowego żetonu Rozmieszczenia. Gracz zapoznaje się z nim i umieszcza zakryty na Obszarze zawierającym żeton Siczy. W efekcie Akcji **ROZMIESZCZENIA**:

- ▶ Rozmieść 1 żeton Rozmieszczenia i 1 Przywódcę (Naiba albo Nazwanego) na tym samym żetonie Siczy.



AKCJA ROZMIESZCZENIA (WERSJA HARKONNENÓW)

Rekrutacja nowych jednostek i Przywódców do frakcji Harkonnenów odbywa się poprzez umieszczanie ich bezpośrednio na planszy. W efekcie Akcji **ROZMIESZCZENIA**:

- ▶ Rozmieść 3 jednostki Regularne i 1 Przywódcę (Baszara albo Nazwanego) na przynajmniej 1 wybranym przez siebie żetonie Osady.



AKCJA MENTATA

Ręka kart Planu gracza reprezentuje zakres spisków i przebiegły strategii, którymi dysponuje jego frakcja. W efekcie Akcji **MENTATA**:

- ▶ Dobierz na rękę 2 karty Planu ze swoich talii. Możesz dobrać albo 2 karty z tej samej talii, albo po 1 z każdej talii (zdecyduj przed dobraniem).



AKCJA RODU (WERSJA ATRYDÓW)

Akcja **RODU** Atrydów nadrabią ograniczoną liczbę kości Akcji tej frakcji, odzwierciedlając właściwą dla niej elastyczność i zdolność do adaptacji. W efekcie Akcji **RODU** Atrydów:

- ▶ Użyj jej jako dowolnego innego wyniku kości Akcji, zgodnie z twoim wyborem.



AKCJA RODU (WERSJA HARKONNENÓW)

Akcja **RODU** Harkonenów reprezentuje ogromne zasoby, którymi dysponuje jeden z najpotężniejszych ze wszystkich Wysokich Rodów. W efekcie Akcji **RODU** Harkonenów:

- ▶ Zamień 2 jednostki Regularne na 2 jednostki Elitarne.
ALBO
- ▶ Umieść na planszy 2 wybrane przez ciebie Pojazdy.



AKCJA POTĘGI PUSTYNI (TYLKO ATRYDZI)

Reprezentuje kontrolę, jaką rdzeni Fremeni sprawują nad gigantycznymi Czerwami Pustyni na Arrakis. Ta Akcja nie wymaga do jej wykonania wydawania kości Akcji. Można jednak ją wykonać tylko wtedy, gdy grający Atrydami ma mniej niewykorzystanych kości Akcji niż grający Harkonenami, lub jako część efektu karty Planu czy Akcji Specjalnej. W efekcie Akcji **POTĘGI PUSTYNI**:

- ▶ Umieść 2 żetony Znaku Czerwia na dowolnych Obszarach Pustynnych, na których nie ma Znaku Czerwia, Czerwia Pustyni lub Siczy, po 1 żetonie na Obszar.
ALBO
- ▶ Porusz 2 różne Czerwie Pustyni na planszy (str. 31).
ALBO
- ▶ Zaatakuj 1 Czerwem Pustyni na planszy (str. 31).

ROZMIESZCZENIE A UMIESZCZENIE

Rozmieszczenie oznacza wzięcie komponentów gry, których obecnie nie ma na planszy (za wyjątkiem tych w Zbiorniku Regeneracyjnym) i położenie ich na planszy.

Umieszczenie oznacza zabranie komponentów gry z dowolnego miejsca (za wyjątkiem tych w Zbiorniku Regeneracyjnym) i umieszczenie ich na planszy. Jeśli znajdują się już na planszy, można je przenieść tak, jakby wchodziły na nią po raz pierwszy.

◆ AKCJA SPECJALNA NAZWANEGO PRZYWÓDCY

Każda karta Nazwanego Przywódcy jest powiązana z określonym wynikiem na kości Akcji. Kiedy Nazwany Przywódca wchodzi do gry, jego karta zostaje umieszczona odkryta na planszy Gracza, na polu Akcji z odpowiadającym symbolem Akcji.

- ▶ Przywódcy, o ile nie znajdują się w Zbiorniku Regeneracyjnym, pozwalają kontrolującemu ich graczowi wybrać dodatkowe lub ulepszone opcje podczas wydawania pasującego wyniku na kości w celu wykonania Akcji.

Akcje Specjalne Przywódcy są opcjami alternatywnymi do standardowych Akcji oferowanych przez wynik na kości. Oznacza to, że gracze zawsze mogą wybierać pomiędzy zwykłą Akcją a Specjalną.

- Jeśli gracz zdecyduje się skorzystać z Akcji Specjalnej Przywódcy, to po wykonaniu do końca tej Akcji kartę Przywódcy zdejmuje się z planszy i odwraca zakrytą. Ta karta jest uważana za „wykorzystaną”, a odpowiadająca jej Akcja Specjalna nie jest już dostępna, aż do początku następnej Rundy.

Karty Przywódców Atrydów przedstawiają ulepszone lub dodatkowe Akcje na zielono. W przypadku Przywódców Harkonnenów Akcje te przedstawione są na czerwono.



◆ AKCJE DARMOWE

Akcja Darmowa pozwala graczom na działanie bez konieczności wydawania kości Akcji lub Akcji Potęgi Pustyni. Akcje Darmowe mogą być wykonywane wiele razy w tej samej turze, w tym jako dodatek do zwykłych Akcji. Poza Akcjami możliwymi dzięki niektórym kartom Planu lub Jasnowidzenia, za Akcje Darmowe uważały się również dwie poniższe:

SZKOLENIE PARTYZANCKIE (TYLKO ATRYDZI)

Grający Atrydami może w dowolnym momencie swojej tury Akcji ujawnić dowolną liczbę żetonów Rozmieszczenia znajdujących się na planszy. Wówczas grający Atrydami po prostu odwraca je, aby pokazać ich zakrytą stronę i następuje je odpowiednimi jednostkami, a odkryte żetony usuwa z gry.

POSZUKIWANIE (TYLKO HARKONNENOWIE)

Grający Harkonenami może w dowolnym momencie swojej tury Akcji usunąć z planszy 1 Ornitopter, aby odkryć Sicz i/albo wszystkie żetony Rozmieszczenia na jednym Obszarze w połączonym Sektorze.

◆ ZAGRYWANIE KART PLANU

Zagrywanie kart Planu z ręki pozwala graczom na wykonywanie Akcji Specjalnych, często zmieniających podstawowe zasady gry. Wiele najbardziej znanych wydarzeń i postaci drugoplanowych z sagi Diunu może pojawić się w grze dzięki odpowiedniemu użyciu tych kart.

- Gracze dobierają karty na początek każdej Rundy, a także wykonując Akcję Mentata podczas fazy Rozpatrywania Akcji. Karty zagrywa się podczas fazy Rozpatrywania Akcji, wydając 1 dowolną kostkę Akcji.
- Gracze mają również możliwość odrzucenia z ręki kart Planu podczas bitwy, aby wzmacnić swoje siły (zobacz na str. 24).

Karty Planu są zawsze odrzucane w sposób jawny. Jeśli dana talia się wyczerpie, odrzucone karty nie są ponownie tasowane. Nie można już dobierać kart z tej talii.

Występują 4 talie kart Planu: talie Rodu Harkonnenów i ich Sojusznika: Rodu Corrino (używane przez gracza Harkonnenów) oraz talie Rodu Atrydów i ich Sojusznika: Fremenów (używane przez gracza Atrydów). Każda talia ma swój unikatowy charakter:

- Talia Rodu Harkonnenów** ułatwia wejście do gry Przywódcom Harkonnenów, zapewnia przybywanie posiłków i pomaga w zbieraniu Przyprawy.



- Talia Sojusznika: Rodu Corrino** znacznie ułatwia ruch i ataki Legionami, zwłaszcza tymi, w skład których wchodzą Sardaukarzy. Ponadto zmusza gracza Atrydów do odrzucania kart Planu, kart Jasnowidzenia i kości Akcji.



- Karty w talii Rodu Atrydów** wzmacniają atak, dają możliwość manipulacji kartami Jasnowidzenia, pozwalają też rozmieszczać na planszy budzących lęk Fedajkinów i potężnego Przywódcę Gurneya Hallecka.



- Talia Sojusznika: Fremenów** jest nastawiona na ułatwianie poruszania się po pustyni oraz wzmacnianie i wpływanie na Czerwie Pustyni oraz Kurzawy Coriolisa. Niektóre karty pozwalają graczowi przywołać i kontrolować zabójczego Dzikiego Stworzyciela.



FAZA 3. PUSTYNNE ZAGROŻENIA

Podczas fazy Pustynnych Zagrożeń grający Atrydami uwalnia potęgę pustyni Arrakis, umieszczając żetony Znaku Czerwia i rozpatrując ich efekty, a także wykonuje rzuty na konsekwencje Kurzaw Coriolisa. Należy pamiętać, że żetony Znaku Czerwia można również umieszczać na planszy w ramach wykonywania Akcji Potęgi Pustyni (zobacz na str. 18).

◆ UMIESZCZANIE I ROZPATRYWANIE ZNAKU CZERWIA

Najpierw należy odrzucić wszystkie żetony Znaku Czerwia znajdujące się na Obszarach, na których znajdują się Legiony Atrydów lub Czerwie Pustyni, wtasowując je z powrotem do puli Znaków Czerwia.

Następnie grający Atrydami losuje żetony Znaku Czerwia i umieszcza je zakryte na planszy bez ich podglądania. Umieszcza po 1 na każdym Obszarze Pustynnym, na którym znajduje się Legion Harkonnenów lub Żniwiarka i który nie zawiera jeszcze żetonu Znaku Czerwia ani samego Czerwia Pustyni.

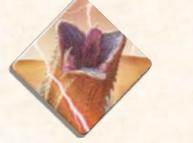
Na koniec graczu odwraca wszystkie znajdujące się na planszy żetony Znaków Czerwia i w dowolnej kolejności rozpatruje ich efekty.

Występują 3 rodzaje efektów Znaku Czerwia:

► **Piasiek.** Fałszywy alarm. Odrzuć ten żeton.



► **Czerw Pustyni.** Umieść Czerwia Pustyni na tym Obszarze. Następnie odrzuć ten żeton.



► **Ryjący Czerw Pustyni.** Jeśli żeton znajduje się na Obszarze Głębokiej Pustyni, umieść tam Czerwia Pustyni. Następnie odrzuć ten żeton. W przeciwnym razie odrzuć ten żeton.



Uwaga: Wszystkie Czerwie Pustyni pojawiające się w tej fazie muszą zostać umieszczone na planszy. Jeśli nie ma już dostępnego figurek Czerwi Pustyni, grający Atrydami musi je wziąć z dowolnego innego miejsca na planszy. Jeśli w tej fazie na planszy pojawią się więcej niż 4 Czerwie Pustyni, grający Atrydami wybiera miejsce ich pojawienia się i odrzuca pozostałe żetony Znaku Czerwia.

◆ EFEKTY UMIESZCZENIA CZERWIA PUSTYNI

Po umieszczeniu wszystkich Czerwi Pustyni należy wykonać następujące czynności:

- Jeśli na Obszarze znajduje się tylko Żniwiarka, usuń ją (chyba, że uratuje ją Zgarniarka – zobacz poniżej).
- Jeśli na Obszarze znajduje się Legion Harkonenów, Legion ten musi wykonać Odwrót (zobacz Odwrót na str. 26). Jeśli Legion nie może wykonać Odwrotu, Czerw Pustyni atakuje go (zobacz Atak Czerwia Pustyni na str. 31). Jeśli na Obszarze znajduje się też Żniwiarka, a Legion wykona Odwrót, Żniwiarka jest usuwana (chyba, że uratuje ją Zgarniarka – zobacz poniżej).

Po rozpatrzeniu wszystkich żetonów Znaku Czerwia należy je ponownie wtasować zakryte do puli Znaku Czerwia.

ZGARNIAARKA NA RATUNEK

Tylko podczas tej fazy grający Harkonenami może użyć obecnych na planszy Zgarniarek, aby ratować Żniwiarki przed Czerwiami Pustyni.

- Jeśli umieszczenie Czerwia Pustyni powoduje zniszczenie Żniwiarki, grający Harkonenami może usunąć Zgarniarkę z połączonej Strefy Powietrznej, zamiast usuwać Żniwiarkę.
- Kiedy tak się dzieje, Żniwiarka nie zostaje zniszczona, a Czerw Pustyni wciąż zostaje umieszczony na tym Obszarze (chyba, że zaatakował tam Legion). To współistnienie jest krótkotrwałe, ponieważ Żniwiarka jest usuwana w kolejnej fazie.

◆ ROZPATRYWANIE KURZAW CORIOLISA

Wszystkie Obszary Płaskowyżu, Ergu Mniejszego i Pustyni na planszy podlegają potężnym Kurzawom Coriolisa. **Wyjątkiem jest 5 centralnych Obszarów Płaskowyżu otoczonych Górami.**

- Dla każdego Legionu Harkonenów na nieosłoniętym Płaskowyżu, Ergu Mniejszym, Pustyni i Głębokiej Pustyni, grający Atrydami wykonuje rzut 2 kości Mięśni Walki (Legiony Atrydów pozostają nietkniete). Atak zadaje 1 Trafień wrogiemu Legionowi za każde ♣ i zmienną liczbę Trafień za każde ♦ w zależności od typu terenu:

Głęboka Pustynia:	2 Trafienia
-------------------	-------------

Pustynia:	1 Trafienie
-----------	-------------

Erg Mniejszy lub Płaskowyż:	Brak Trafień
-----------------------------	--------------

Grający Harkonenami musi natychmiast usunąć wszystkie ofiary (zobacz Usuwanie ofiar na str. 26).

FAZA 4. WYDOBYWANIE PRZYPRAWY

Podczas tej fazy grający Harkonnenami usuwa Żniwiarki, które wciąż znajdują się na planszy, aby zbierać Przyprawę. Ilość Przyprawy zebranej przez każdą ocalałą Żniwiarkę zależy od Obszaru, na którym się znajdowała:

Pustynia: 1 punkt Przyprawy

Głęboka Pustynia: 2 punkty Przyprawy

Grający Harkonnenami natychmiast wydaje zebrane punkty Przyprawy, aby utrzymać znaczniki Imperium na planszy Przyprawy na ich obecnym poziomie lub podnieść je o 1 stopień:

- ▶ Utrzymanie znacznika Imperium na poziomie, który ten aktualnie zajmuje, kosztuje 2 punkty.
- ▶ Podniesienie znacznika o 1 poziom kosztuje 3 punkty. W tej samej Fazie Wydobywania Przyprawy każdy znacznik można podnieść maksymalnie o 1 poziom.
- ▶ Znaczniki, które nie są ani utrzymywane, ani podniesione, automatycznie przesuwają się o 1 stopień w dół. Powoduje to aktywację 1 Zakazu Imperium (zobacz w kolumnie obok).



◆ GROMADZENIE

Jeśli znacznik Hegemonii znajduje się na 5 lub niższym polu toru, grający Harkonnenami może wydać 3 punkty Przyprawy, aby zdobyć 1 punkt Hegemonii. Grający Harkonnenami nie może zdobyć w ten sposób więcej niż 1 punkt Hegemonii na fazę Wydobycia Przyprawy. Ta opcja przestaje być dostępna, gdy znacznik Hegemonii znajdzie się na przynajmniej 6 polu toru.

◆ REZERWA PRZYPRAWY

Grający Harkonnenami może zachować maksymalnie 1 punkt Przyprawy, aby wydać go efektywniej w następnej Rundzie. Aby to zrobić, gracz bierze żeton Rezerwy Przyprawy i umieszcza go na planszy Przyprawy jako przypomnienie.

◆ ZAKAZY IMPERIUM

Zakazy Imperium są aktywowane pod koniec fazy Wydobywania Przyprawy. Wszystkie Zakazy odpowiadające dowolnym znacznikom Imperium na najniższym poziomie planszy Przyprawy są aktywowane oraz wszystkie Zakazy odpowiadające znacznikom, które właśnie przesunęły się w dół (i które nie są jeszcze aktywne). Zakaz pozostaje aktywny do początku fazy Wydobywania Przyprawy w kolejnej Rundzie.

Kiedy Zakaz jest aktywny, grający Harkonnenami musi stosować jego efekt, zgodnie z opisem na odpowiedniej karcie pomocy, przez cały czas trwania Rundy. Aktywny Zakaz jest uważany za obowiązujący przez cały czas.



Przykład: Grający Harkonnenami zebrał 4 punkty Przyprawy. Zostają one wydane na utrzymanie pozycji znaczników KHOAM i Gildii Kosmicznej (po 2 punkty). Znacznik Landsraadu spada o 1 poziom, przez co aktywowany jest odpowiedni Zakaz.

Uwaga: Znaczników Imperium nie można przesuwać powyżej najwyższego poziomu ani poniżej najniższego. Każdy ruch, który mógłby to spowodować, jest ignorowany.

GŁÓWNE ZASADY

Poniższe sekcje zawierają szczegółowe opisy zasad.

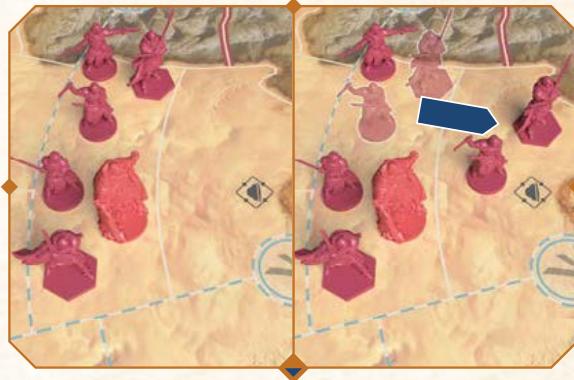
RUCH

Legiony można poruszać po planszy podczas fazy Rozpatrywania Akcji, wykonując Akcję **PRZYWÓDZTWA** lub **STRATEGII** (lub zagrywając kartę Planu, która na to pozwala). Każde polecenie ruchu odnosi się do jednostek gracza, który go wykonuje, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.

Poruszający się Legion przemieszcza się z Obszaru, który zajmuje, do sąsiedniego wolnego Obszaru (niezawierającego wrogich Osad, wrogich jednostek ani Czerwów Pustyni). Należy pamiętać, że Legion nie może przemieszczać się pomiędzy Obszarami oddzielonymi nieprzekraczalną granicą, chyba że korzysta z Transportu Oddziałów (zobacz na następnej stronie).

Poruszenie wszystkich figurek wchodzących w skład Legionu nie jest obowiązkowe. Aktywny gracz może podzielić Legion, decydując się na poruszenie tylko niektórych figurek, pozostawiając pozostałe. Należy pamiętać, że Przywódcy nie mogą poruszać się sami i zawsze musi towarzyszyć im co najmniej 1 jednostką.

Uwaga: Jeżeli gracz używa Akcji **PRZYWÓDZTWA**  aby poruszyć Legion, który w efekcie zostaje podzielony, poruszającym się jednostkom musi towarzyszyć co najmniej 1 Przywódcą.



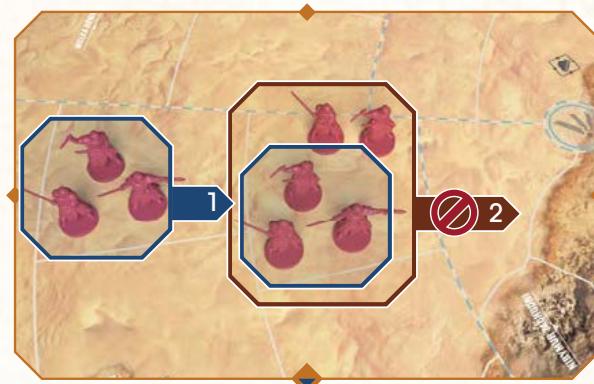
Przykład: Grający Harkonnenami wykonuje Akcję **STRATEGII** .

W pierwszym ruchu Akcji gracz wybiera Legion składający się z 5 jednostek oraz 1 Przywódcy i decyduje się, by poruszyć tylko 2 z tych jednostek, pozostawiając pozostałą jednostkę i Przywódcę. W ramach drugiego ruchu, możliwego dzięki tej samej Akcji **STRATEGII** , gracz może poruszyć dowolny inny Legion na planszy, nawet ten złożony z figurek, które pozostawił w poprzednim ruchu.

RUCH WIELU LEGIONÓW

Zarówno Akcje **STRATEGII**, jak i **PRZYWÓDZTWA**, a także niektóre karty Planu pozwalają aktywnemu graczu poruszyć 2 (lub więcej) różne Legiony w tej samej turze.

Uwaga: Gracze mogą swobodnie poruszyć dowolny Legion na planszy, przestrzegając podstawowych zasad ruchu opisanych w kolumnie po lewej stronie, ale muszą uważać, aby nie poruszyć tej samej figurki dwa razy tą samą Akcją. Aby tego uniknąć, wszystkie ruchy możliwe dzięki tej samej Akcji należy traktować jako równoczesne.



Przykład: Podczas tej samej akcji gracz nie może najpierw poruszyć Legionu na Obszar, na którym znajduje się inny przyjazny Legion, a następnie, uznając te dwa Legiony za jeden, ponownie poruszyć wszystkie figurki. W ten sposób figurki pierwszego Legionu poruszyłyby się dwukrotnie za sprawą tej samej Akcji.

RUCH LEGIONÓW PRZEZ KILKA OBSZARÓW

Jeśli Legion porusza się przez więcej niż 1 Obszar (na przykład jako Jeździec Piasku, poprzez Transport Oddziałów lub jako efekt karty Planu), należy zastosować poniższe zasady:

- ▶ Poruszający się Legion nie może zabierać ani pozostawiać figurek podczas swojego ruchu.
- ▶ Jeśli Legion porusza się przez Obszary, na których znajdują się inne przyjazne Legiony, limit gromadzenia jest sprawdzany dopiero po zakończeniu pełnego ruchu. Oznacza to, że Obszar, przez który oddziały się jedynie przemieszczają, może zostać przepełniony bez żadnych konsekwencji.
- ▶ Grający Atrydami nie może przejść Stacji Badawczej Ekologii, jeśli jego Legion porusza się przez kilka Obszarów i nie zatrzymuje się na Obszarze Stacji.

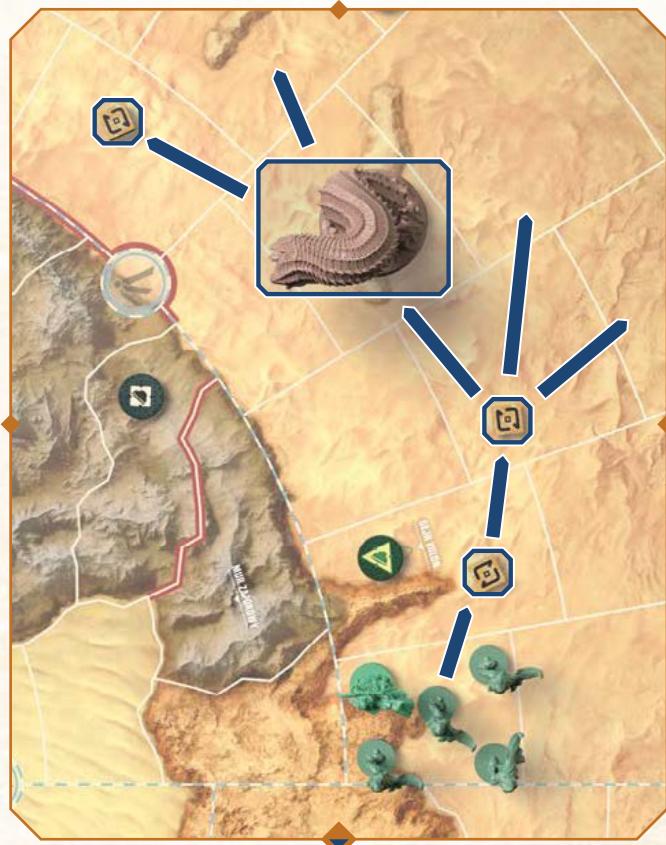
JEŹDZIEC PIASKU (TYLKO ATRYDZI)

Kiedy grający Atrydami wykonuje Akcję, aby poruszyć Legion, może zwiększyć zasięg jego ruchu, wykorzystując obecność na planszy żetonów Znaku Czerwia i Czerwi Pustyni.

Legion Atrydów opuszczający Obszar sąsiadujący z żetonem Znaku Czerwia lub Czerwem Pustyni może poruszyć się przez dowolną liczbę sąsiednich, następujących po sobie Obszarów zawierających żetony Znaku Czerwia lub Czerwie Pustyni, kończąc swój ruch na Obszarze sąsiadującym z jednym z tych żetonów Znaku Czerwia lub Czerwem Pustyni. Miejsce docelowe może zawierać żeton Znaku Czerwia, ale nie samego Czerwia Pustyni.

Legion wykonujący ruch jako Jeździec Piasku nie może przemieszczać się przez Obszary, na których znajdują się wrogie Legiony (Zniwiarki nie blokują Jeźdźca Piasku).

Jeździec Piasku może być wykorzystany do ataku (zobacz na str. 24).



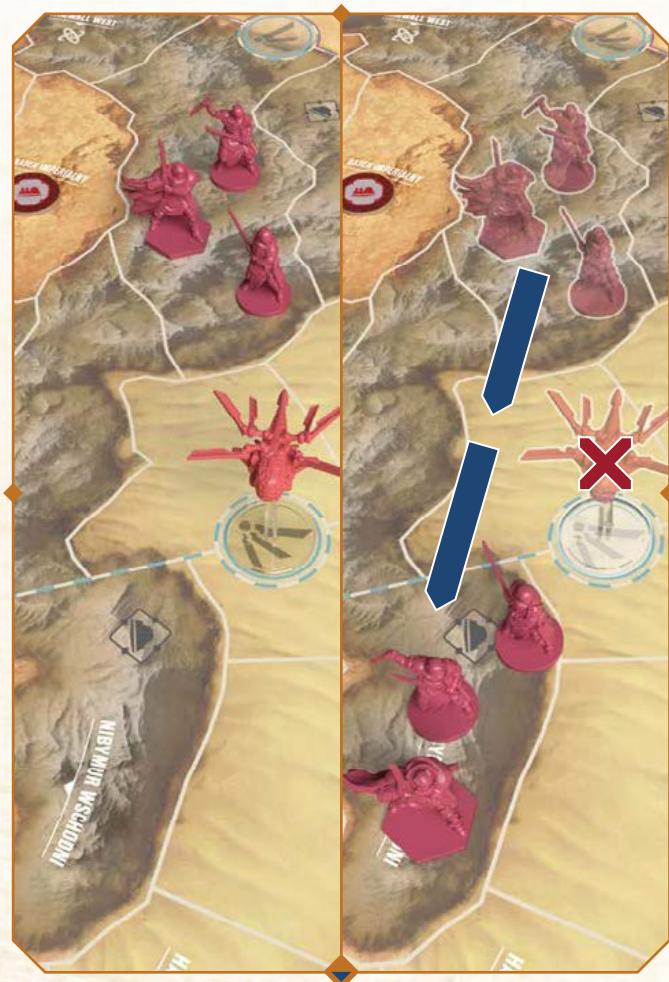
TRANSPORT ODDZIAŁÓW (TYLKO HARKONNENOWIE)

Kiedy grający Harkonnenami wykonuje Akcję, aby poruszyć Legion, może zwiększyć zasięg jego ruchu, używając 1 (i tylko 1) Ornitoptera w Strefie Powietrznej połączonej z Sektorem, w którym Legion rozpoczyna swój ruch. Dany Legion może skorzystać z Transportu Oddziałów tylko raz na turę.

Aby to zrobić, grający Harkonnenami usuwa Ornitopter i porusza Legion o maksymalnie 2 Obszary (Sektor docelowy nie musi być połączony ze Strefą Powietrzną Ornitoptera).

Ta opcja Transportu Oddziałów pozwala Legionowi przemieszczać się przez nieprzekraczalne granice, Obszary zawierające wrogie Legiony i Czerwie Pustyni (ruch powietrzny pozwala Legionowi „przelatywać” nad takim Obszarem).

Transport Oddziałów może być użyty do ataku (zobacz na str. 24).



BITWY

Legiony mogą zaatakować wrogi Legion podczas fazy Rozpatrywania Akcji, wykonując Akcję **PRZYWÓDZTWA** albo **STRATEGII** (lub zagrywając kartę Planu, która na to pozwala). Każde polecenie ataku odnosi się do jednostek gracza, który go wykonuje, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.

Atakujący Legion może obrać za cel Legion przeciwnika znajdujący się na sąsiednim Obszarze (należy pamiętać, że Legion nie może atakować na Obszarze oddzielonym nieprzekraczalną granicą, chyba że korzystasz Transportu Oddziałów – zobacz na poprzedniej stronie). Atakujący Legion pozostaje na swoim aktualnym Obszarze na czas trwania bitwy.

- ▶ Wszystkie figurki składające się na atakujący Legion biorą udział w bitwie.
- ▶ Grający Atrydami może również zaatakować wrogi Legion na Obszarze, do którego może dotrzeć dzięki ruchowi Jeździeca Piasku. Podobnie grający Harkonnenami może zaatakować wrogi Legion, do którego może dotrzeć dzięki Transportowi Oddziałów (zobacz na poprzedniej stronie).

PRZEBIEG RUND W BITWIE

Na początku bitwy, jeśli broniący się Legion znajduje się na Obszarze z nieodkrytym żetonem Siczy, należy odwrócić ten żeton, aby ujawnić jego rangę. Podobnie odwróćcie wszystkie żetony Rozmieszczenia biorące udział w bitwie, zastępując je odpowiednimi jednostkami. Następnie bitwa toczy się w serii rund walki. W każdej rundzie postępujcie zgodnie z poniższymi krokami.

1. Zaczynając od gracza atakującego, obaj gracze mogą teraz odrzucić ze swojej ręki kartę Planu, aby za każdą odrzuconą w ten sposób kartę dodać 1 kość Walki do swojego rzutu na Walkę (zobacz poniżej).
2. Obaj gracze rzucają swoimi kościemi Walki w liczbie równej liczbie jednostek wchodzących w skład ich Legionu oraz liczbie kart Planu, które odrzucili na początku tej Rundy. Jeśli broniący się Legion znajduje się na Obszarze z Osadą (Siczą, Wioską itp.), w każdej rundzie bitwy broniący się gracz rzuca dodatkowymi kościemi Walki w liczbie równej randze Osady.

Ważne: Nigdy nie można rzucić więcej niż 6 kościemi Walki.

ATAK Z ZASKOCZENIA: Wykonując Atak z zaskoczenia, w pierwszej rundzie bitwy (i tylko w niej), atakujący gracz dodaje wynik 1 ★ do swojego rzutu na Walkę.

3. Po rozpatrzeniu rzutu na Walkę obaj gracze usuwają wszystkie ofiary (zobacz na str. 26).

4. Atakujący gracz musi następnie zdecydować, czy chce kontynuować bitwę. Jeśli broniący się Legion znajduje się na Obszarze z Osadą, atakujący gracz, jeśli chce kontynuować bitwę, dodatkowo otrzymuje 1 Trafienie (natychmiast rozpatruje ofiary). W każdym przypadku, jeśli atakujący kontynuuje, broniący się gracz ma możliwość przeprowadzenie Odwrotu. Jeśli broniący się gracz nie przeprowadza Odwrotu, rozpoczyna się nowa runda bitwy.



Przykład: Legion Harkonenów, składający się z 2 Harkonneńskich jednostek Regularnych, 2 jednostek Elitarnych, 1 Sardaukara, 1 Przywódcy Baszara i Barona Harkonnena, atakuje Legion Atrydów składający się z 2 jednostek Regularnych Fremenów, 1 Fedajkina i Paula-Muad'Diba, broniących się w Siczy o randze 2. Każda ze stron rzuca łącznie 5 kościemi Walki. Jednak grający Harkonnenami decyduje się odrzucić kartę Planu, aby dodać 1 kość, dzięki czemu ma 6 kości (dopuszczalne maksimum). Gracz Atrydów decyduje, że nie odrzuca karty Planu.

RZUT NA WALKĘ

Po tym jak obaj gracze rzucają swoimi kościemi Walki, Trafienia obliczane są na podstawie uzyskanych wyników na kościach i składu walczących Legionów. Każda kość Walki może mieć 1 z 3 możliwych wyników:

→ Każde **Trafienie** zadaje 1 Trafienie.

🛡️ Każda **Tarcza** anuluje 1 Trafienie od przeciwnika.

★ Każdy wynik **Specjalny** może generować różną liczbę wyników → albo ♡, ale tylko wtedy, gdy w bitwie bierze udział Przywódcy (zobacz na następnej stronie).

◆ ZDOLNOŚCI WALKI PRZYWÓDCÓW

Wszyscy Przywódcy posiadają zdolność Walki, którą można aktywować w bitwie, gdy na kościach Walki wypadnie wynik .

- ▶ Za każdego Zwykłego Przywódcę w bitwie dany gracz traktuje 1 wynik  jako 1 .
- ▶ Za każdego Nazwanego Przywódcę w bitwie dany gracz traktuje 1  jako określoną liczbę  i/albo , jak wskazano na dole karty danego Przywódcy.

Jeśli rzut na Walkę skutkować będzie większa liczbą wyników  niż liczba Przywódców w Legionie, nadwyżka traktowana jest jako chybienie.

Gracz, którego Legion posiada więcej Przywódców niż liczba wyrzuconych wyników , dla każdego takiego wyniku musi wybrać zdolność Przywódcy, którą zastosuje. Jeśli dotyczy to obu stron biorących udział w bitwie, gracz atakujący musi wybrać jako pierwszy.

◆ JEDNOSTKI SARDAUKARÓW I FEDAJKINÓW

Obecność Specjalnych jednostek Elitarnych obniża obronę przeciwnika. Tuż przed usunięciem ofiar każdy Sardaukar lub Fedajkin anuluje 1 wynik  z rzutu na Walkę przeciwnika.



Przykład: Grający Harkonenami wyrzuca 3 , 2  oraz 1  podczas swojego rzutu na Walkę. Legion Harkonenów biorący udział w bitwie składa się z 2 Przywódców: 1 Przywódca Baszara i Barona Harkonnena. Gracz traktuje 1 wynik  jako 1  (dzięki Przywódcy Baszaronowi) oraz 1  jako 2  (dzięki Baronowi Harkonnenowi). Trzeci wynik  nie może być wykorzystany i jest uważany za chybienie.

Wynik rzutu na Walkę grającego Atrydami to 5 . Przywódca Legionu, Paul-Muad'Dib, traktuje wynik  jako 2 

Fedajkin Atrydów jest w stanie anulować 1  z wyniku Harkonenów. Zdolność Sardaukara nie przynosi efektu, ponieważ grający Atrydami nie wyrzucili  Atrydów. Ostateczny wynik jest taki, że Harkonenowie i Atrydzi uzyskali po 3 Trafienia.

USUWANIE OFIAR

Obaj gracze, zaczynając od atakującego, przystępują do usuwania ofiar w oparciu o liczbę Trafień zadanych ich Legionowi. Za każde Trafienie uzyskane przez przeciwnika gracz musi wykonać jedną wybraną z poniższych możliwości:

- ▶ Usunąć 1 jednostkę Regularną.
- ▶ Zamienić 1 jednostkę Elitarną (Specjalną albo nie) na 1 jednostkę Regularną.
- ▶ Usunąć 1 Przywódcę (zwykłego albo Nazwanego).

Jeśli wszystkie jednostki w Legionie zostaną wyeliminowane, należy usunąć także pozostałych przy życiu Przywódców. Wszystkie usunięte jednostki i zwykli Przywodcy stają się dostępni do przyszłych rozmieszczeń. Nazwani Przywodcy trafiają do Zbiornika Regeneracyjnego (zobacz na str. 27).



Przykład: Grający Harkonnenami chce zachować jak najwięcej swych niszczycielskich sił, więc decyduje się rozdzielić otrzymane 3 Trafienia tak, by zastąpić 2 jednostki Elitarne Regularnymi oraz eliminuje Barona Harkonnena, który trafia do Zbiornika Regeneracyjnego.

Otrzymując 3 Trafienia, grający Atrydami z trudem utrzymuje Paul-Muad'Diba na planszy, zastępując Fedajkina jednostką Regularną i eliminując 2 jednostki Regularne. Czy decyduje się wycofać, czy może stanąć do kolejnej Rundy Walki?

KONTYNUOWANIE BITWY

Po tym, jak obaj gracze usuną ofiary, bitwa może być kontynuowana albo zakończona.

- ▶ Jeśli broniący się Legion znajduje się na Obszarze z Osadą, to aby kontynuować bitwę, atakujący gracz musi otrzymać 1 Trafienie. W przeciwnym razie atakujący musi Wstrzymać Atak (zobacz w kolumnie po prawej).

▶ Jeśli broniący się Legion nie znajduje się na Obszarze z Osadą, bitwa toczy się dalej, chyba że atakujący gracz zdecyduje się Wstrzymać Atak (zobacz poniżej).

▶ Jeśli bitwa toczy się dalej, broniący się gracz może zdecydować się na Odwrót (zobacz poniżej).

WSTRZYMANIE ATAKU

Jeśli atakujący gracz Wstrzyma Atak, bitwa dobiera końca. Figurki obu graczy, które przeżyły, pozostają na Obszarach, na których znajdowały się na początku bitwy.

ODWRÓT

Jeśli Legion przeprowadza Odwrót, przeciwnik porusza go do wybranego przez siebie sąsiedniego Obszaru. Wybrany Obszar musi być pusty lub uznany za wolny dla Legionu wykonującego Odwrót. Jeśli odwrót wykonuje Legion Harkonenów, Obszar nie może również zawierać żetonu Znaku Czerwia. Jeśli nie ma sąsiedniego Obszaru, który spełnia te warunki, obrońca nie może zdecydować się na Odwrót.

KONIEC BITWY

Bitwa kończy się, jeśli atakujący zdecyduje się Wstrzymać Atak, obrońca przeprowadzi Odwrót albo w przypadku całkowitego zniszczenia jednego lub obu Legionów.

- ▶ Jeśli broniący się Legion przeprowadzi Odwrót lub zostanie wyeliminowany (a atakujący Legion przetrwa), bitwa kończy się zwycięstwem atakującego gracza.
- ▶ Jeśli atakujący gracz Wstrzyma Atak lub jego Legion zostanie wyeliminowany (a broniący się Legion przetrwa), bitwa kończy się zwycięstwem broniącego się gracza.
- ▶ Jeśli oba Legiony zostaną zniszczone, nikt nie wygrywa bitwy.

◆ POSUWANIE SIĘ NAPRZÓD PO BITWIE

Jeśli bitwa zakończy się zwycięstwem atakującego gracza, jego zwycięski Legion (wszystkie jednostki i Przywodcy) może poruszyć się na zaatakowany Obszar. Jeśli ten Legion wkroczy na Obszar z Osadą, zostaje ona zniszczona. Jeśli zwycięski Legion Atrydów wkroczy na Obszar ze Źniwiarką, zostaje ona zniszczona. Jeśli zwycięski Legion Harkonenów wkroczy na Obszar ze Znakiem Czerwia, natychmiast zostaje on ujawniony i rozpatrzony (zobacz na str. 20).

◆ NISZCZENIE OSAD

Aby zniszczyć Osadę (nawet, gdy jest ona niebroniona), należy zaatakować ją Legionem i wygrać bitwę. Ataki Specjalne, które nie są przeprowadzane za pomocą Legionu, nie mogą spowodować zniszczenia Osady (takie jak te spowodowane przez Czerwie Pustyni, Kurzawy Coriolisa lub niektóre karty Planu). Jeśli Osada jest niebroniona, bitwę automatycznie wygrywa atakujący (nie jest wymagany żaden rzut na Walkę). Niszczenie wrogich Osad ma kluczowe znaczenie dla warunków zwycięstwa obu graczy:

- ▶ Kiedy Sicz zostaje zniszczona, grający Harkonenami natychmiast otrzymuje punkty Hegemonii w liczbie równej randze Siczy. Odpowiedni żeton Siczy jest usuwany z planszy.
- ▶ Kiedy Osada Harkonenów zostaje zniszczona, grający Atrydami natychmiast przesuwa w górę każdy znaczek Jasnowidzenia o liczbę pól równą randze Osady. Odpowiedni żeton Osady jest usuwany z planszy.

Uwaga: Kiedy Osada zostaje zniszczona, Obszar, na którym się znajdowała, nie jest już uznawany za zawierający Osadę.

ZBIORNIK REGENERACYJNY

Plansze obu graczy zawierają tor Zbiornika Regeneracyjnego, składający się z różnej liczby pól: 3 w Siczy Tabr i 5 w Giedi Prime.

Kiedy Nazwani Przywódcy zostają usunięci z planszy jako ofiary lub w efekcie działania karty, ich figurki umieszczają się na skrajnym lewym polu odpowiedniego toru.

- ▶ Za każdym razem, gdy gracz wykorzystuje 1 kości Akcji (albo 1 żeton Bene Gesserit) w swojej turze Akcji i umieszcza ją na polu wykorzystanych kości Akcji, wszystkie figurki znajdujące się już w jego Zbiorniku Regeneracyjnym są natychmiast przesuwane o 1 pole w prawo (na koniec tury Akcji). Należy pamiętać, że wykonywanie Akcji Potęgi Pustyni nie powoduje przesunięcia w Zbiorniku Regeneracyjnym.



- ▶ Gdy Przywódca znajdujący się na skrajnym prawym polu Zbiornika Regeneracyjnego zostaje przesunięty, opuszcza on Zbiornik Regeneracyjny i będzie dostępny do Rozmieszczenia i wystawienia od następnej tury.

Nazwani Przywódcy w Zbiorniku Regeneracyjnym są nieaktywni. Ich karty Przywódcy są usuwane z planszy Gracza (jeśli nadal tam były) i nie można z nich korzystać. Odkryte karty pozostają odkryte, a wydane karty Przywódcy pozostają wydane.

Uwaga: Jeśli Nazwany Przywódca zostanie usunięty z planszy, ale pole najbardziej z lewej w Zbiorniku Regeneracyjnym jest już zajęte, przesuń figurkę znajdującą się obecnie na tym polu o jedno pole w prawo, aby zrobić miejsce dla nowej figurki. Przesunięta figurka może również przesunąć kolejną figurkę znajdująjącą się na polu, na które została przesunięta, jeśli jakaś tam była.

JASNOWIDZENIE

Wypełnienie proroctw dotyczących Paula Atrydy, podburzenie Fremenów przeciwko ciemiężcom i ich symbioza z planetą Arrakis reprezentowane są przez tor Jasnowidzenia.

- ▶ Celem grającego Atrydami jest osiągnięcie (lub przekroczenie) każdym z 3 znaczników Jasnowidzenia dokładnego wyniku wskazanego na jego karcie Sekretnego Celu, dobranej na początku gry. Jeśli podczas fazy Końca Rundy (zobacz na str. 16) graczu się to uda, wygrywa grę. Jeśli grający Atrydami spełnia warunki Sekretnego Celu po zniszczeniu Arrakin, grający Atrydami wygrywa natychmiast.

TOR JASNOWIDZENIA

Wynik Jasnowidzenia grającego Atrydami jest zaznaczany na torze Jasnowidzenia za pomocą 3 różnych znaczników.

▶ Znaczek Kwisatz Haderach (zielony) reprezentuje postępującą świadomość Paula Atrydy jako Kwisatz Haderach, wybrańca, którego moce wykraczają poza czas i przestrzeń.



▶ Znaczek Mieszkańców Pustyni (pomarańczowy) reprezentuje mistyczną więź pomiędzy Fremenami a ich planetą Arrakis.



▶ Znaczek Dżihadu (czerwony) reprezentuje świętą wojnę ludu Arrakis, która ma na celu przepędzenie okrutnych najeźdźców.



Znaczniki Jasnowidzenia przesuwają się na torze zawsze, gdy:

- ▶ Grający Atrydami pozyskuje kartę Jasnowidzenia: Przesuń w górę toru znaczniki wskazane na karcie o podaną na niej liczbę poziomów.
- ▶ Legion Atrydów zajmuje Stację Badawczą Ekologii: Przesuń o 1 poziom w górę znacznik Jasnowidzenia, którego symbol widnieje na rewersie żetonu Stacji.
- ▶ Osada Harkonnenów zostaje zniszczona: Przesuń w górę wszystkie znaczniki Jasnowidzenia o liczbę poziomów zależną od rangi zniszczonej Osady: 3 dla Arrakin, 2 dla Kartagin, 1 dla Wioski Pyonów.

KARTY JASNOWIDZENIA

Jak opisano w rozdziale Runda gry (na str. 15), na początku każdej Rundy odkrywane są 3 losowe karty z talii Jasnowidzenia, które umieszczane są odkryte w pobliżu planszy.

- ▶ W grze występuje 16 kart Jasnowidzenia, z których każda określa fazę Rundy i wymagania, które należy spełnić, aby ją pozyskać.
- ▶ Grający Atrydami może pozyskać **maksymalnie 2 karty Jasnowidzenia w każdej Rundzie** (nie ma znaczenia, w której fazie Rundy zostaną one pozyskane).

◆ MOMENT POZYSKANIA

8 kart Jasnowidzenia posiada oznaczenie **Faza Rozpatrywania Akcji**: grający Atrydami może je pozyskać jedynie podczas 2. fazy Rundy, gdy tylko zostaną spełnione wymagania (podczas tur Atrydów lub Harkonenów).

Na pozostałych 8 kartach Jasnowidzenia znajduje się oznaczenie **Faza Końca Rundy**: grający Atrydami może je pozyskać jedynie na początku tej fazy, jeśli wymagania są spełnione.

◆ WYMAGANIA DOTYCZĄCE POZYSKANIA

- ▶ Aby pozyskać kartę wymagającą „wydania 1 kości Akcji”, grający Atrydami musi wydać 1 niewykorzystaną kość Akcji jako swoją Akcję w tej turze, nie wykonując powiązanej z nią Akcji (na przykład *Paul Pije Wodę Życia*).

- ▶ Aby pozyskać kartę zawierającą wymaganie, grający Atrydami musi wykonać to, co na niej napisano, niezależnie od tego czy pozyskiwanie ma miejsce w fazie Rozpatrywania Akcji, czy w fazie Końca Rundy (na przykład *Rodziny Uciekają do południowych Palmiarni*).



- ▶ Aby zyskać kartę, która posiada określone warunki, grający Atrydami musi sprawdzić, czy są one spełnione w aktualnym stanie rozgrywki (na przykład: *Wojna na Pustyni*).

Przykład: Grający Atrydami może pozyskać kartę *Paul Pije Wodę Życia* podczas fazy Rozpatrywania Akcji. Aby to zrobić, gracz ten musi wydać 1 niewykorzystaną kość Akcji, nie wykonując powiązanej z nią Akcji. Dodatkowo gracz musi zabrać Paula z Sektora, w którym nie ma Legionu Harkonenów i umieścić go na pierwszym polu Zbiornika Regeneracyjnego.

Uwaga: Pozyskanie karty Jasnowidzenia nie jest obowiązkowe, nawet jeśli spełnione są wszystkie wymagania karty.

◆ ODRZUĆ ALBO PRZETASUJ

Na koniec Rundy grający Atrydami może trwale odrzucić 1 lub więcej niepozyskanych kart Jasnowidzenia i odłożyć je do pudełka. Wszystkie pozostałe karty należy wtaśować do talii Jasnowidzenia na kolejną Rundę. Karty Jasnowidzenia są zawsze odrzucane w sposób jawny.

POZOSTAŁE EFEKTY JASNOWIDZENIA

Postęp na torze Jasnowidzenia zapewnia grającemu Atrydami dodatkowe korzyści, wprowadzając do gry nowych Przywódców Atrydów, a także powodując detonację Rodowej Broń Atomowej Atrydów.

◆ POZIOM 8 – RODOWA BROŃ ATOMOWA

- Jeśli dowolny znacznik Jasnowidzenia osiągnie ten poziom lub go przekroczy, grający Atrydami może, w ramach Darmowej Akcji, w dowolnym momencie swojej tury, zdetonować Rodową Broń Atomową. Jeśli więcej znaczników Jasnowidzenia osiągnie poziom zawierający symbol Broni Atomowej po tym, gdy Rodowa Broń Atomowa została już raz zdetonowana, nie powoduje to żadnych dodatkowych efektów.

◆ POZIOM 6 – PRZEDNARODZONY PRZYWÓDCA

- Jeśli dowolny znacznik Jasnowidzenia osiągnie ten poziom lub go przekroczy, do gry wchodzi Alia.

◆ POZIOM 3 – PUSTYNNI PRZYWÓDCY

- Jeśli znacznik Dżihadu osiągnie ten poziom lub go przekroczy, do gry wchodzi Chani.
- Jeśli znacznik Kwisatz Haderach osiągnie ten poziom lub go przekroczy, do gry wchodzi Paul-Muad'Dib.
- Jeśli znacznik Mieszkańców Pustyni osiągnie ten poziom lub go przekroczy, do gry wchodzi Matka Wielebna Jessica.



RODOWA BROŃ ATOMOWA

Detonacja Rodowej Broni Atomowej na stałe zmienia planszę. Kiedy dochodzi do detonacji, grający Atrydami wybiera 1 z 3 znaczników Rodowej Broni Atomowej i umieszcza go na planszy Głównej tak, aby pasowały do niego granice odpowiednich Obszarów. Pozostałe znaczniki należy odłożyć do pudełka.

- Jeśli na tym Obszarze znajduje się Legion, wszystkie jego figurki są przesuwane do sąsiedniego wolnego Obszaru wybranego przez przeciwnika tego Legionu (na przykład Legion Atrydów jest przesuwany przez grającego Harkonnenami). Jeśli Obszar na który taki Legion mógłby zostać przesunięty nie jest dostępny, Legion ten zostaje zniszczony.

Znacznik Broni Atomowej powoduje zmianę Obszaru Górskiego na Obszar Pustynny. Oznacza to, że grający Atrydami może umieszczać na tym Obszarze żetony Znaku Czerwia i przemieszczać tam Czerwie Pustyni. Sprawia również, że sąsiadujące z tym Obszarem Obszary Płaskowyżu stają się podatne na Kurzawy Coriolisa!

SZCZERBATA SKAŁA

Obszar Szczerbatej Skały staje się Obszarem Pustynnym.

- Przez resztę gry Legiony Harkonenów na Obszarze Basenu Hagga są narażone na ataki Kurzaw Coriolisa i Czerwi Pustyni.



Szczerbata Skała

DZIURA W ZIEMI

Obszar Dziury w Ziemi staje się Obszarem Pustynnym.

- ▶ Przez resztę gry Legiony Harkonnenów na Obszarze Basenu Imperialnego są narażone na ataki Kurzaw Coriolisa i Czerwi Pustyni.



Dziura w Ziemi

WIEŃCOMUR ZACHODNI

Obszar Wieńcomuru Zachodniego staje się Obszarem Pustynnym.

- ▶ Przez resztę gry Legiony Harkonnenów na Obszarach Basenu Imperialnego i Arrakinu są narażone na ataki Kurzaw Coriolisa i Czerwi Pustyni.



Wieńcomur Zachodni

ZNAKI CERWIA I CERWIE PUSTYNI

Jak wskazano na stronie 20, żetony Znaku Czerwia są wprowadzane do gry podczas fazy 3, ale mogą być również umieszczane na planszy przez grającego Atrydami, który wykonuje Akcję Potęgi Pustyni.

ZNAK CERWIA A LEGION HARKONNENÓW

Jeśli Legion Harkonnenów wkroczy na Obszar zawierający żeton Znaku Czerwia (nawet jeśli dzieje się to wskutek posuwania się naprzód po zwycięskiej bitwie), żeton zostaje odkryty i rozpatrzony (zobacz na str. 20). Nie dzieje się tak, jeśli żeton Znaku Czerwia zostanie umieszczony bezpośrednio na Obszarze, na którym znajduje się już Legion Harkonnenów lub Żniwiarka, jak ma to miejsce w przypadku Akcji Potęgi Pustyni. Legiony Atrydów nigdy nie powodują ujawnienia żetona Znaku Czerwia.

- ▶ Jeśli efektem Znaku Czerwia będzie umieszczenie Czerwia Pustyni na tym samym Obszarze, na którym znajduje się Legion Harkonnenów, Legion ten musi wykonać Odwrót (zgodnie z zasadami Odwrotu w trakcie bitwy, które opisano na stronie 26). Jeśli Legion nie może wykonać Odwrotu, zostaje zaatakowany przez Czerwia Pustyni (zobacz na następnej stronie). Jeśli na tym samym Obszarze znajduje się również Żniwiarka, a Legion wykonał Odwrót, Żniwiarka zostaje usunięta. (Grający Harkonnenami nie może użyć Zgarniarki, aby uratować Żniwiarkę. Zgarniarki są wykorzystywane tylko podczas fazy Pustynnych Zagrożeń).



CERWIE PUSTYNI

Czerwie Pustyni pojawiają się głównie w fazie Pustynnych Zagrożeń. Jeśli Czerw Pustyni zostanie umieszczony na planszy podczas Rozpatrywania Akcji, należy postępować zgodnie z tymi samymi zasadami, co w przypadku fazy Pustynnych Zagrożeń (zobacz na str. 20). Grający Atrydami może poruszać Czerwami Pustyni na planszy i atakować nimi, wykonując akcję **POTĘGI PUSTYNI** podczas fazy Rozpatrywania Akcji.

◆ RUCH CZERWIA PUSTYNI

Grający Atrydami może poruszyć Czerwia Pustyni maksymalnie o 2 Obszary Pustynne. Obszar docelowy nie może zawierać żadnych figurek ani żetonów (z wyjątkiem Stacji Badawczych Ekologii – zobacz w następnym rozdziale). Jeśli Czerw Pustyni porusza się o 2 Obszary, Obszar, przez który przechodzi, może zawierać dowolną liczbę żetonów, a także przyjaznych lub wrogich figurek.

◆ ATAK CZERWIA PUSTYNI

Aby zaatakować Czerwem Pustyni, grający Atrydami usuwa jego figurkę i obiera za cel Obszar znajdujący się w odległości do 2 Obszarów. Jeśli Czerw Pustyni atakuje z odległości 2 Obszarów, pierwszym Obszarem musi być Pustynia.

Celem ataku może być wrogi Legion i/albo Żniwiarka na dowolnym Obszarze Pustynnym lub – w przypadku Legionu – także na dowolnym Obszarze Płaskowyżu lub Ergu Mniejszego w zasięgu, ale **nie na Obszarze Górkim**.

◆ ATAKOWANIE ŻNIWIARKI

Jeśli Czerw Pustyni atakuje Obszar, na którym znajduje się tylko Żniwiarka, usuwane są zarówno Żniwiarka, jak i Czerw Pustyni (nie jest wymagany żaden rzut).

Uwaga: Odrzucenie Zgarniarki w celu uratowania Żniwiarki przed Czerwem Pustyni ma zastosowanie tylko podczas Fazy Pustynnych Zagrożeń, natomiast NIE w przypadku ataku Czerwia Pustyni podczas Rozpatrywania Akcji.

◆ ATAKOWANIE LEGIONÓW

Jeśli Czerw Pustyni atakuje Obszar z Legionem przeciwnika, grający Atrydami rzuca 4 kości Między dla zwykłego Czerwia Pustyni albo 6 kości Między dla Dzikiego Stworzyciela, zadając 1 Trafienie wrogiemu Legionowi za każde i odpowiednią liczbę Trafień za każdy wynik , w zależności od rodzaju terenu zaatakowanego Obszaru:

Głęboka Pustynia:	2 Trafienia
Pustynia:	1 Trafienie
Erg Mniejszy lub Płaskowyż:	Brak Trafień

Grający Harkonnenami musi natychmiast usunąć wszystkie ofiary (zobacz na str. 26). Jeśli wyeliminuje w ten sposób wszystkie wrogie jednostki z Obszaru, a na Obszarze znajduje się Żniwiarka, również ona zostaje usunięta (chyba że dzieje się to podczas fazy Zagrożeń Pustyni i Zgarniarka ją uratuje, zobacz – Zgarniarka na Ratunek na str. 20).

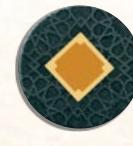
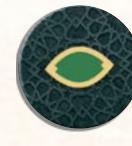
Uwaga: Dzięki detonacji Rodowej Broni Atomowej Atrydów, atak Pustynnego Czerwia może obrać za cel Legion na Obszarze z Osadą Harkonnenów. Nawet, jeśli wszystkie jednostki zostaną wyeliminowane, Osada nie jest uważana za podbitą (a zatem nie jest usuwana z planszy).

◆ CZERWIE PUSTYNI A LEGIONY

Ani Legiony Harkonenów, ani Atrydów nigdy nie mogą wejść ani zaatakować Obszarów, na których znajduje się Czerw Pustyni. Mogą jednak przemierzać Obszar, na którym ten się znajduje, korzystając z zasad Jeźdźca Piasku albo Transportu Oddziałów (zobacz na str. 23).

STACJE BADAWCZE EKOLOGII

Na wskazanych Obszarach planszy rozmieszczonych jest losowo 6 Stacji Badawczych Ekologii. Każda z nich na swojej zakrytej stronie posiada jeden symbol Jasnowidzenia.



Kwisatz Haderach

Dżihad

Mieszkańcy Pustyni

- Gdy Legion Atrydów kończy swój ruch (lub posuwa się naprzód po bitwie) na Obszar zawierający Stację Badawczą Ekologii, grający Atrydami ujawnia zakryty symbol i usuwa tę Stację z planszy. Następnie ten gracz przesuwa w góre o 1 poziom wskazany znacznik na torze Jasnowidzenia.

NAZWANI PRZYWÓDCY

Niektórzy Nazwani Przywódcy są w grze od samego początku. Inni mogą wejść do gry w jej trakcie. Dla każdego Przywódcy warunki wejścia do gry są określone na odwrocie jego karty Przywódcy.

Kiedy Nazwany Przywódca wchodzi do gry, jego karta Przywódcy jest natychmiast umieszczana odkryta na odpowiednim polu Akcji na planszy Gracza. Jego figurkę należy odłożyć na bok, aby użyć jej, gdy gracz rozmieści lub umieści Nazwanego Przywódcę na planszy.

JESSICA I PAUL

Jeśli Matka Wielebna Jessica wejdzie do gry, jej figurka i karta natychmiast zastępują figurkę i kartę Lady Jessiki, które są usuwane z gry. Umieszcza się je w tych samych pozycjach, w których znajdowały się, te zastępowane: figurkę na planszy, obok niej albo w Zbiorniku Regeneracyjnym; kartę Przywódcy odkrytą albo zakrytą.



To samo dotyczy sytuacji, gdy do gry wchodzi Paul-Muad'Dib. Karta i figurka zastąpionego Paula Atrydy są usuwane z gry.

Ważne: Jeśli karta Planu lub Jasnowidzenia odnosi się do Paula, uważa się, że odnosi się zarówno do Paula Atrydy, jak i Paula-Muad'Diba. Podobnie, jeśli karta odnosi się do Jessiki, uważa się, że odnosi się ona zarówno do Lady Jessiki, jak i Matki Wielebnej Jessiki.

THUFIR HAWAT I GAIUS HELENA MOHIAM

Jeśli Thufir Hawat jest w grze, grający Harkonnenami może trwale usunąć go z gry, odrzucając w ramach Akcji Darmowej 2 lub 3 karty Planu *Intrygi Hawata* ze swojej ręki.

Gdy tylko Thufir Hawat zostanie usunięty z gry, do gry wchodzi Gaius Helena Mohiam.

Uwaga: Jeśli Thufir Hawat został usunięty z gry, a grający Harkonnenami ma na ręku kartę *Intrygi Hawata*, nie może jej już odrzucić (*intrygi Hawata* trwają nawet po jego śmierci!).

BESTIA RABBAN I FEYD-RAUTHA

Jeśli Feyd-Rautha wejdzie do gry, Bestia Rabban zostaje natychmiast usunięty z gry (usuń jego kartę i figurkę).

GURNEY HALLECK

Kiedy Gurney Halleck wchodzi do gry po raz pierwszy, grający Atrydami umieszcza jego figurkę bezpośrednio na planszy (więcej informacji można znaleźć na odpowiednich kartach Planu Rodu Atrydów). Gurney Halleck nie ma żadnych Akcji Specjalnych Przywódcy.

DZIKI STWORZYCIEL

Ten olbrzymi Czerw Pustyni wchodzi do gry, jeśli grający Atrydami zagra 1 z 3 kart *Szej-Huluda*, czyli kart Planu Sojusznika: Fremenów. Jego figurkę natychmiast umieszcza się na pustym Obszarze Pustynnym (zgodnie z wyborem grającego Atrydami), a jego kartę Przywódcy umieszcza się zakrytą (wydaną) obok planszy grającego Atrydami, poniżej pola Akcji Potęgi Pustyni.

► Dzikiego Stworzyciela nie obowiązują te same zasady, co pozostałych Przywódców. Nie jest wystawiany w Legionach, nie porusza się wraz z nimi, itp. Zamiast tego, na potrzeby wszystkich zasad i efektów, jest uważany za Czerwia Pustyni. Można go umieścić na planszy, poruszyć, użyć dla Jeźdza Piasku lub do ataku, jak każdego innego Czerwia Pustyni (jego ataki są jednak bardziej zabójcze. Więcej znajdziesz na karcie pomocy – Niebezpieczeństwa Arrakis).

Podczas dowolnej fazy Końca Rundy, Dzikiego Stworzyciela można pozostawić na planszy albo zastąpić zwykłym Czerwem Pustyni.



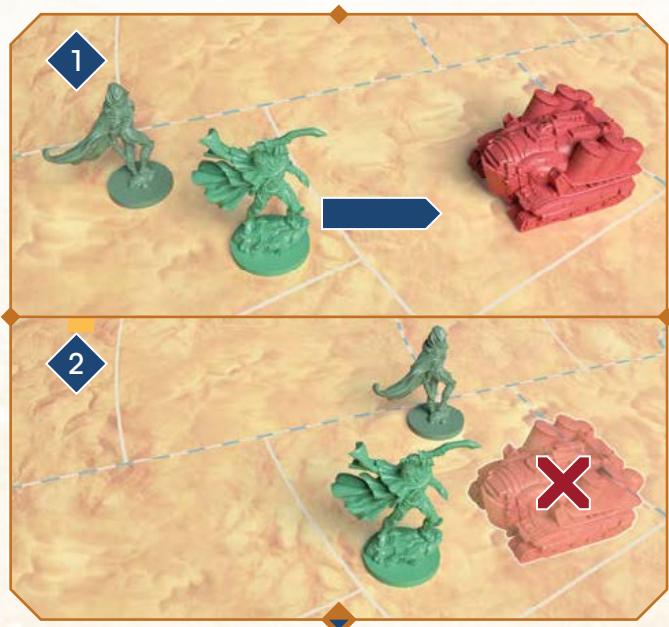
ŻNIWIARKI

Po umieszczeniu Żniwiarek na planszy, nie można ich poruszać (nawet jako części poruszającego się lub wykonującego Odwrót Legionu). Ich obecność na Obszarze nie wpływa w żaden sposób na bitwy ani ruch Legionów (żadnej frakcji).

NISZCZENIE ŻNIWIAREK

Poza działaniem Czerwia Pustyni, Żniwiarki mogą zostać usunięte z planszy na dwa sposoby:

- Jeśli Legion Atrydów zakończy swój ruch na Obszarze, na którym znajduje się tylko Żniwiarka, zostaje ona usunięta (nie jest to uważane za atak).



- Jeśli po zwycięskiej bitwie Legion Atrydów posunie się naprzód na Obszar ze Żniwiarką, zostaje ona zniszczona.

Uwaga: Jeśli grający Atrydami przesunie żeton Rozmieszczenia na Obszar, na którym znajduje się Żniwiarka, aby ją usunąć, żeton nie jest odkrywany (ponieważ usunięcie Żniwiarki nie jest uważane za atak).

ŻETONY BENE GESSERIT

Na początku fazy Rozpatrywania Akcji, po rzucie kości Akcji i umieszczeniu ich na swojej planszy, gracz może wziąć 1 żeton Bene Gesserit (tylko 1), który posiada i umieścić go na pustym polu kości Akcji, jakby był kością Akcji. To pole musi odpowiadać wynikowi na planszy Gracza, na którym znajduje się najmniej kości Akcji (w przypadku remisu gracz może wybrać).



Przykład: W przypadku, gdy grający Atrydami rzucił kością Akcji i uzyskał 2 PRZYWÓDZTWA , 1 STRATEGIĘ i 1 ROZMIESZCZENIE , może zdecydować się na umieszczenie 1 żetonu Bene Gesserit na polu MENTATA ♦ albo na polu RODU . Oczywiście wybiera RÓD !

Żeton jest traktowany jako tymczasowa kość Akcji, którą gracz może wykorzystać w bieżącej Rundzie w dowolny sposób: na wykonanie Akcji odpowiadającej wynikowi, na którym został umieszczony, zagranie 1 karty Planu albo w dowolnym innym celu wymagającym wydania kości Akcji. Żeton Bene Gesserit należy odrzucić i usunąć z gry zaraz po tym, gdy zostanie użyty.

Na potrzeby wszystkich zasad dotyczących kości Akcji, żeton ten jest uważany za kość Akcji (na przykład dla liczby Akcji Potęgi Pustyni dostępnych dla grającego Atrydami lub w celu przesunięcia Przywódców w Ziobniku Regeneracyjnym).

Grający **Atrydami** rozpoczyna grę z 1 żetonem Bene Gesserit. Kolejne 2 żetony uzyskuje za sprawą postępów Harkonnenów na torze Hegemonii. Za każdym razem, gdy znaczek Hegemonii dotrze do poziomu z symbolem Bene Gesserit, grający Atrydami bierze 1 żeton z rezerwy.

Grający **Harkonenami** rozpoczyna grę bez żetonów Bene Gesserit. Otrzymuje 1 żeton, gdy Gaius Helena Mohiam wchodzi do gry, a kolejny może zdobyć, zagrywając kartę Planu Sojusznika: Rodu Corrino – Program Hodowli.

TRYB DLA 3-4 GRACZY

Choć *Dune: Wojna o Arrakis* to walka między 2 frakcjami, to można ją również rozgrywać w grupie 3 lub 4 graczy.

- O ile nie określono inaczej, wszystkie zasady dotyczące gry dwuosobowej mają również zastosowanie w grze dla 3 i 4 osób.

W grze trzyosobowej 1 gracz gra jedną frakcją, tak jak w grze dwuosobowej (Atrydami albo Harkonnenami), podczas gdy pozostały dwóch graczy dzieli przeciwną frakcję (zaleca się, aby to Harkonenowie byli wtedy dzielona frakcją). W grze czteroosobowej każda frakcja jest dzielona pomiędzy 2 graczy.

Dzielenie frakcji Harkonnenów: Jeden gracz kontroluje Ród Harkonnenów jako podfrakcję, a drugi ich Sojusznika: Ród Corrino jako drugą podfrakcję. Przywódców każdej podfrakcji wyróżnia kolor odpowiednich kart: czerwony dla Rodu Harkonnenów, szary dla Sojusznika: Rodu Corrino.

Dzielenie frakcji Atrydów: Jeden gracz kontroluje Ród Atrydów jako podfrakcję, a drugi ich Sojusznika: Fremenów. Przywódców każdej podfrakcji wyróżnia kolor odpowiednich kart: zielony dla Rodu Atrydów, żółty dla Sojusznika: Fremenów.

Gracze dzielący frakcję grają w trybie współpracy. Razem wygrywają grę, jeśli ich frakcja spełni warunki zwycięstwa.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozgrywka dla 3-4 graczy toczy się na tych samych zasadach, co gra dwuosobowa, z następującymi wyjątkami:

Jeśli dzielicie frakcję **Atrydów**:

- Zastąpcie planszę Gracza Siczy Tabr, planszami dla 3-4 graczy dla Rodu Atrydów i Sojusznika: Fremenów.



► Ród Atrydów rozpoczyna grę z Paulem Atrydą i Lady Jessicą obecnymi w grze. Sojusznik: Fremen – zaczyna grę z obecnym w grze Stilgarem.

► Weźcie 3 żetony Stożka Ciszy Atrydów.

Jeśli dzielicie frakcję **Harkonnenów**:

► Zamieńcie planszę Gracza Giedi Prime na plansze dla 3-4 graczy dla Rodu Harkonnenów i Sojusznika: Rodu Corrino.

► Ród Harkonnenów rozpoczyna grę z Baronem Harkonnenem i Bestią Rabbanem obecnymi w grze. Sojusznik: Ród Corrino – zaczyna grę z obecnym w grze Kapitanem Aramszamem.

► Weźcie 3 żetony Stożka Ciszy Harkonnenów.

ROZGRYWKA WSPÓŁDZIELONYMI FRAKCJAMI

Rozgrywka różni się głównie rozmieszczeniem kości Akcji podczas fazy Rozpatrywania Akcji oraz zarządzaniem kartami Planu. Większość pozostałych zasad jest niezmieniona, a gracze każdej frakcji współpracują tak, jakby byli jednym graczem. Na przykład: wszystkie jednostki i Przywódcy należące do frakcji mogą być werbowane przez obu graczy, niezależnie od ich przynależności do podfrakcji.

◆ STOŻEK CISZY

Gracze należący do jednej frakcji muszą zawsze otwarcie się komunikować. Nie mogą w sekrecie omawiać swoich strategii ani pokazywać sobie kart Planu. Jeśli chcą podzielić się dowolnymi tajnymi informacjami, muszą odrzucić 1 ze swoich 3 żetonów Stożka Ciszy.

- Gracze odrzucający żeton Stożka Ciszy mogą dzielić się dowolnymi informacjami dotyczącymi toczącej się gry i mogą naradzać się potajemnie (na przykład opuszczając pokój na kilka minut).
- Jeśli chcecie ustalić dokładny czas obowiązywania efektu Stożka Ciszy, można przyjąć, że działa on przez 3 minuty.



Stożek Ciszy Atrydów



Stożek Ciszy Harkonnenów

◆ KARTY PLANU

Na początku każdej Rundy gracze ze wspólnie frakcji dobierają po 1 karcie z talii swojej podfrakcji. Podczas gry mogą dobierać (a co za tym idzie – zagrywać) karty Planu tylko ze swojej talii. Grający Atrydami może dobierać karty z talii swojego Sojusznika: Fremenów. Jeśli tak zrobi, musi przekazać tę kartę swojemu Sojusznikowi, ale zanim to zrobi, może zapoznać się z treścią tej karty (bez odrzucania żetonu Stożka Ciszy).

- Maksymalny rozmiar ręki dla każdego gracza we wspólnie frakcji to 4 karty. Podobnie, jak w grze dwuosobowej, wszelkie nadmiarowe karty należy odrzucić na koniec Rundy.
- Podczas bitwy obaj gracze we wspólnie frakcji mogą odrzucić karty Planu, aby dodać kości Walki, zarówno podczas ataku, jak i obrony.
- Niektóre karty Planu odnoszą się do „twojego przeciwnika”. Jeśli jest 2 przeciwnych graczy (przeciwna frakcja jest wspólnie), treść takich kart powinna być zastosowana tak, jakby obaj gracze byli jednym.

Przykład: Jeśli karta zmusza przeciwnika do „odrzucenia 2 kart Planu”, jeden z przeciwnych graczy może odrzucić obie karty lub obaj przeciwni gracze mogą odrzucić po 1 karcie.

◆ ROZPATRYWANIE AKCJI

Faza rozpoczyna się standardowo – od wykonania przez graczy rzutu kością Akcji (gracze wspólnie mający jedną frakcję muszą zdecydować, kto fizycznie wykona rzut).

Po rzucie wyniki na kościach muszą zostać podzielone między 2 graczy wspólnie mających jedną frakcję. Zastosujcie poniższą metodę (biorąc pod uwagę, że dla każdego wyniku z kością Akcji dostępne są 2 pola na planszach podfrakcji Harkonnenów i tylko 1 na planszach podfrakcji Atrydów):

1. Wszystkie wyniki kości Akcji, które odpowiadają wyłącznie jednej planszy podfrakcji są umieszczane przez graczy na odpowiadających im polach Akcji. Wszelkie wyniki kości przekraczające dozwolone maksimum dla każdego pola Akcji są odkładane na bok.
2. Wyniki kości Akcji występujące na obu planszach są rozdzielane między graczy w taki sposób, aby łączna liczba kości na planszach obu graczy była możliwie równa.
3. Wszystkie odłożone na bok kości są rozdzielane między graczy w taki sposób, aby łączna liczba kości dostępnych dla każdego gracza była możliwie równa.

4. Gracze zmieniają wyniki na kościach, które otrzymali z tych odłożonych wcześniej na bok. Każdy gracz wybiera inne dostępne wyniki, zaczynając od tych, które pojawiają się na jego planszy w najmniejszej liczbie (nowe wyniki na kościach wybierane są pojedynczo).

Podczas rozdzielania wyników kości, remisy rozstrzygane są na korzyść Rodu Harkonnenów we Frakcji Harkonnenów i Rodu Atrydów we Frakcji Atrydów.

Przykład: W grze trzyosobowej współzielona jest frakcja Harkonnenów. Rzut 8 kością akcji Harkonnenów daje następujące wyniki: 3 **STRATEGIE** ♦, 2 **ROZMIESZCZENIA** ♠, 1 **PRZYWÓDZTWO** ♣ i 2 **MENTATÓW** ◇. Na podstawie wyników kości Akcji, które pojawiają się tylko na jego planszy, grający Rodem Corrino bierze 2 kości **ROZMIESZCZENIA** ♠ i 2 z 3 kości **STRATEGII**, podczas gdy grający Harkonenami bierze kość **PRZYWÓDZTWA** ♣. Trzecia kość **STRATEGII** ♦ zostaje odłożona na bok (nie ma na nią wolnego miejsca). 2 kości **MENTATÓW** ◇ są przekazywane grającemu Harkonenami (wynik Mentata znajdują się na obu planszach), aby rozkład kości między graczami był możliwie równomierny. Z tego samego powodu odłożona na bok kość **STRATEGII** ♦ jest również przekazywana grającemu Harkonenami, który zamienia ją na wynik **RODU** ♦ (wynik, którego kości znajdują się najmniej na planszy Gracza).

◆ TURY AKCJI

Gracze naprzemiennie wykonują tury Akcji w zależności od swojej frakcji, przy czym standardowo rozpoczyna frakcja Atrydów.

► Jeśli frakcja jest współzielona, jej gracze mogą każdorazowo wybierać, który z nich wykona Akcję w danym momencie – nie muszą wykonywać ich naprzemiennie.

Wybrany gracz podejmuje wszystkie decyzje związane z daną Akcją, ale może swobodnie konsultować się z partnerem (oczywiście wszystkie dyskusje muszą być jawne, chyba że zostanie zagrany Stożek Ciszy).

◆ WYNIK KOŚCI RODU ATRYDÓW

Jeśli frakcja Atrydów jest współzielona, grający Rodem Atrydów może w standardowy sposób wykorzystać wynik **RODU** ♦ z kością Akcji. Jeśli jednak gracz wybierze wtedy Akcję, która pojawia się tylko na planszy Sojusznika: Fremenów, wtedy Akcja ta zostanie wykonana przez drugiego gracza.

◆ AKCJE SPECJALNE NAZWANYCH PRZYWÓDCÓW

Podczas gdy wszyscy Przywódcy na planszy mogą być wykorzystywani przez dowolnego gracza w ramach współzielonej frakcji, to w przypadku Nazwanego Przywódcy, tylko gracz kontrolujący frakcję do której on należy, może skorzystać z jego Akcji Specjalnej (trudno to przegapić, ponieważ karty Nazwanych Przywódców są umieszczane na odpowiednich planszach Gracza).

◆ UMIESZCZANIE I PUSTYNNE ZAGROŻENIA

Jeśli frakcja Harkonnenów jest współzielona, fazę Umieszczania Pojazdów przeprowadza grający Rodem Harkonenów.

Jeśli frakcja Atrydów jest współzielona, wszystkie decyzje w fazie Pustynnego Zagrożenia podejmuje grający Sojusznikiem: Fremenami.

◆ ZBIORNIKI REGENERACYJNE

Na dowolnej planszy współzielonej frakcji Przywódcy w Zbiorniku Regeneracyjnym są przesuwani o 1 pole w prawo za każdym razem, gdy w tej turze któryś z graczy ze współzielonej frakcji wydaje 1 kość Akcji.

◆ AKCJA POTĘGI PUSTYNI

Aby sprawdzić, czy frakcja Atrydów może wykonać Akcję Potęgi Pustyni, należy wziąć pod uwagę łączną liczbę niewykorzystanych kości Akcji każdej frakcji (a nie poszczególnych graczy).

◆ ZAKAZY IMPERIUM

Jeśli frakcja Harkonnenów jest współzielona, aktywne Zakazy Imperium są nakładane na obu współdzierzących ją graczy.

◆ ŻETONY BENE GESSERIT

Żetony Bene Gesserit zdobyte przez współzieloną frakcję mogą być używane na początku fazy Rozpatrywania Akcji przez dowolnego z graczy tej frakcji, niezależnie od tego, w jaki sposób zostały zdobyte. Jednak każda frakcja może nadal użyć tylko 1 żetonu na Rundę.

TRYB SOLO MAHDIEGO

WSTĘP

W trybie Solo Mahdiego gracz samodzielnie kontroluje Atrydów, jak w rozgrywce dwuosobowej oraz rozgrywa akcje Harkonnenów, korzystając z przedstawionych tu zasad. Z poniższych zasad trybu Solo można korzystać w rozgrywce dwuosobowej, w której jeden z graczy kontroluje Ród Atrydów, a drugi Sojusznika: Fremenów. Zastosujcie wtedy zasady z poprzedniego rozdziału, dotyczące reguł współdzielenia frakcji (bez używania żetonów Stożka Ciszy).

◆ KARTY TAKTYKI

Tryb Solo Mahdiego wymaga talii 8 kart Taktyki. Każda karta wskazuje Sektor i Sicz (na przykład **Sektor Północno-Wschodni – Gejr Kulon**). Jednak w przypadku dwóch kart **Sektorów Centralnych**, wszystkie 4 Sektory Centralne należy traktować tak, jakby były jednym Sektorem.



Karty Taktyki

◆ JEŚLI MOŻESZ, MASZ WYBÓR

Gdy pojawi się kilka możliwości, które spełniają kryteria akcji Harkonenów, możesz wybrać dowolną opcję, która da ci największą przewagę w pokonaniu znienawidzonych najeźdźców!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotuj grę jak do rozgrywki dwuosobowej. Potasuj 8 kart Taktyki, tworząc zakrytą talię Taktyki i umieść ją w zasięgu.

Uwaga: Żetony Siczy i Rozmieszczenia Atrydów należy pozostawić zakryte! Odkrycie takich żetonów ma wpływ na grę (zobacz Zasady Specjalne na str. 42). Możesz je jednak w dowolnym momencie podejrzeć.

KOLEJNOŚĆ PODCZAS RUNDY

Zastosuj standardową kolejność, z poniższymi wyjątkami:

◆ POCZĄTEK RUNDY

Dobierz i odkryj **2 karty Jasnowidzenia** (zamiast 3).

Dobierz kartę Taktyki i położ ją odkrytą. To jest Harkonneński Sektor **Wydobycia Przyprawy** w tej rundzie.

Następnie dobierz drugą kartę Taktyki i położ ją odkrytą na prawo od pierwszej. To jest Sicz stanowiąca **Cel** Harkonenów w tej Rundzie. Jeśli Sektor na drugiej karcie jest taki sam, jak na pierwszej karcie lub Sicz wskazana na karcie została zniszczona, odrzuć tę kartę i dobierz kolejną (do momentu, aż dobrana karta wskaże Sektor lub Sicz nadal występującą w grze). Jeśli w dowolnym momencie Rundy Sicz będąca Celem zostanie zniszczona, odrzuć jej kartę i natychmiast dobierz kolejną (nowa karta musi spełniać powyższe wymagania).

Na koniec dobierz 1 kartę Planu z talii Sojusznika: Rodu Corrino oraz 1 z talii Rodu Harkonenów i położ je zakryte, aby utworzyć talię **Posiłków** Harkonenów.

Dla ułatwienia korzystaj z poniższego schematu:



Karta Sektora
Wydobycia Przyprawy



Karta Siczy
stanowiącej Cel



Talia Posiłków

1. UMIESZCZANIE POJAZDÓW

Sprawdź planszę Przyprawy, aby określić ile Pojazdów jest dostępnych i ile kości Akcji Harkonnenów nie może zostać wykorzystanych w tej rundzie. Następnie umieść wszystkie Pojazdy na planszy zgodnie z poniższymi kryteriami.

Umieść Źniwiarki

Najpierw umieść wszystkie dostępne Źniwiarki na Obszarach znajdujących się w Sektorze Wydobycia Przyprawy dla obecnej Rundy, stosując następującą kolejność:

1. Wszystkie puste Obszary Głębokiej Pustyni, które nie sąsiadują z Legionem Atrydów lub Siczą.
2. Wszystkie puste Obszary Pustynne, które nie sąsiadują z Legionem Atrydów lub Siczą.
3. Wszystkie pozostałe wolne Obszary Głębokiej Pustyni.
4. Wszystkie pozostałe wolne Obszary Pustynne.

Jeśli w Sektorze Wydobycia Przyprawy nie ma wystarczającej liczby odpowiednich Obszarów, umieść pozostałe Źniwiarki na Obszarach innego, dowolnie wybranego, sąsiadującego z nim Sektora, zachowując tę samą kolejność. Ten sąsiedni Sektor nie może być Sektorem wskazanym na karcie Siczy, która stanowi Cel Harkonenów.

Umieść Zgarniarki

Następnie umieść wszystkie dostępne Zgarniarki w Strefach Powietrznych w taki sposób, aby chroniły jak największą liczbę Źniwiarek.

Umieść Ornitoptery

Na koniec umieść wszystkie dostępne Ornitoptery.

1. Jeśli dowolne Legiony Harkonnenów znajdują się w odległości dokładnie 2 Obszarów od Siczy, które mogą zaatakować (przestrzegając kryteriów dotyczących ataku na Sicz wymienionych na następnej stronie), umieść 1 Ornitopter w każdej niezajętej Strefie Powietrznej połączonej z Sektorem, w którym znajdują się te Legiony. Powtarzaj to do momentu, aż skończą się wolne Strefy Powietrzne lub Legiony Harkonenów, spełniające te wymagania, albo skończą się dostępne Ornitoptery.
2. Umieść pozostałe Ornitoptery w niezajętych Strefach Powietrznych połączonych z Sektorem, w którym znajduje się Sicz stanowiąca Cel.

Jeśli w dowolnym momencie umieszczania nie ma już wolnych Stref Powietrznych połączonych z Sektorem, w którym znajduje się Sicz będąca Celem Harkonenów,

umieść pozostałe Ornitoptery w Strefach Powietrznych łączących Sektory sąsiadujące z Siczą, która jest Celem, wybierając najpierw Strefy Powietrzne łączące Sektory Centralne z innymi Sektoram Centralnymi.

Ważne: Podczas gry w trybie Solo Ornitoptery nie mogą być wykorzystywane do Poszukiwania.

2. ROZPATRYWANIE AKCJI

Grając Atrydami, postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami. W przypadku Harkonenów nie rzucaj jednocześnie kością Akcji Harkonnenów. Zamiast tego wykonaj poniższe czynności.

- ▶ Po każdej swojej turze Akcji rzuć 1 niewykorzystaną kością Akcji Harkonnenów i natychmiast użyj jej do wykonania odpowiedniej Akcji, zgodnie z Kryteriami Akcji Harkonenów (zobacz na następnej stronie). Standardowo przesuwaj przy tym do przodu każdego Przywódcę Harkonenów w Zbiorniku Regeneracyjnym.
- ▶ Umieść zużytą kość Akcji w miejscu na Wykorzystane Kości Akcji na planszy Harkonenów, upewniając się, że widnieje na niej symbol, który właśnie użyłeś (nie obracaj kości). **To bardzo ważne**, ponieważ jeśli kiedykolwiek na planszy Harkonenów 3 wydane kości Akcji będą wskazywać ten sam wynik, a ty uzyskasz taki wynik rzucając niewykorzystaną kością Akcji, musisz rzucić nią ponownie, aż uzyskasz inny wynik.

3. PUSTYNNE ZAGROŻENIA

Rozegraj tę fazę standardowo. Rozpatrz Trafienia od Kurzaw Coriolisa zgodnie z kryteriami opisanymi w Kryteriach Walki Harkonenów (na str. 41).

4. WYDOBYWANIE PRZYPRAWY

Rozegraj tę fazę standardowo, uwzględniając poniższe kryteria:

- ▶ Używając Zgarniarek, zawsze traktuj priorytetowo Źniwiarki na Obszarach Głębokiej Pustyni.
- ▶ Zawsze należy wydać zebraną Przyprawę, w tym Rezerwę Przyprawy, aby zapobiec obniżaniu znaczników Imperium, zaczynając od tych położonych najniżej.
- ▶ Jeśli jest więcej Przyprawy niż potrzeba, aby zapobiec spadkowi wszystkich znaczników Imperium, wydaj ją, aby podnieść znacznik lub znaczniki położone najniżej.
- ▶ Jeśli wszystkie znaczniki Imperium znajdują się już na najwyższym poziomie planszy Przyprawy, a Przyprawy jest nadal więcej niż potrzeba, aby zapobiec spadkowi wszystkich znaczników Imperium (7+ punktów Przyprawy), Harkonenowie zdobywają w zamian 1 punkt Hegemonii!

Ważne: Zasady dotyczące gromadzenia nie mają zastosowania. Zasady Rezerwy Przyprawy mają zastosowanie, gdy nie można wydać co najmniej 1 punktu Przyprawy, aby spełnić wszystkie powyższe kryteria.

◆ KONIEC RUNDY

Po wykonaniu standardowych kroków przeprowadź jeszcze dwa poniższe.

► Przesuń znacznik Hegemonii o 1 poziom do góry.

Harkonnenowie mogą wygrać grę nawet nic nie robiąc, więc lepiej zacznij zbierać punkty Jasnowidzenia!

► Potasuj wszystkie 8 kart Taktyki, aby utworzyć nową, zakrytą talię kart Taktyki.

Ważne: Nigdy nie odrzucaj kart Planu znajdujących się w talii Posiłków i nigdy nie zastępuj Nazwanych Przywódców Harkonnenów, którzy znajdują się na planszy.

KRYTERIA AKCJI HARKONNENÓW

Generalna zasada jest taka, że kiedy wykonujesz Akcję dla Harkonnenów, **zawsze aktywuj Akcję Specjalną Nazwanego Przywódcy** zamiast zwykłych Akcji, jeśli to możliwe. Ta karta Przywódcy zostaje następnie „wydana”, zgodnie ze standardowymi zasadami.

◆ AKCJE PRZYWÓDZTWA I STRATEGII

Aby rozpatrzyć wynik Przywództwa lub Strategii, postępuj zgodnie z poniższymi warunkami w podanej kolejności. Pamiętaj, że brane są pod uwagę tylko Legiony posiadające Przywódcę.

◆ ATAKOWANIE SICZY

Jeśli możliwe jest zaatakowanie Siczy (dowolnej Siczy, a nie tylko Siczy która jest Celem Harkonnenów), zaatakuj ją najbliższym Legionem. Atakujący Legion musi posiadać Siłę Boową większą niż Legion broniący Siczy (zobacz w ramce po prawej). Korzystaj z Ornitoptera tylko, jeśli jest to konieczne.

Jeśli są przynajmniej 2 Sicze możliwe do zaatakowania lub przynajmniej 2 Legiony mogą zaatakować co najmniej jedną Sicz, należy stosować następującą kolejność priorytetów:

1. Zaatakuj Sicz o najwyższej randze (nawet, jeśli jej żeton nie został odkryty).

2. Zaatakuj Legionem o największej różnicy Siły Boowej w stosunku do Legionu broniącego Siczy (sprawdź różnicę, korzystając z zasad dotyczących Siły Boowej, które są opisane w ramce po prawej).

3. Zaatakuj Legionem, który nie wymaga użycia Ornitoptera.

4. Zaatakuj Sicz, która jest Celem Harkonenów.

Ważne: Atakujący Legion Harkonenów musi zawsze posiadać Siłę Boową większą niż broniący się Legion Atrydów (zobacz poniżej).

◆ ATAKOWANIE LEGIONU

Jeśli nie można zaatakować Siczy, a przynajmniej jeden z Legionów Harkonenów **sąsiaduje** z Legionami Atrydów, zaatakuj jeden z sąsiadujących Legionów Atrydów. Aby przeprowadzić atak, Legion Harkonenów musi mieć Siłę Boową większą niż Legion Atrydów (zobacz poniżej).

Ważne: Ornitoptery nie mogą być wykorzystywane do atakowania Legionów podczas gry w trybie Solo.

Jeśli więcej niż 1 Legion Atrydów może zostać zaatakowany, należy stosować następującą kolejność priorytetów:

1. Zaatakuj Legion Atrydów z najwyższą Siłą Boową (atakujący Legion Harkonenów wciąż musi mieć większą Siłę Boową).

2. Zaatakuj Legion Atrydów, w którym znajduje się Nazwany Przywódca.

◆ PORUSZANIE LEGIONU

Jeśli nie jest możliwe zaatakowanie Siczy lub Legionu Atrydów, porusz Legiony zgodnie z Kryteriami Ruchu Harkonenów (zobacz na str. 40).

Siła Boowa

Siłę Boową Legionu oblicza się w następujący sposób:

◆ 1 punkt za każdą jednostkę i 2 punkty za każdy żeton Rozmieszczenia, plus 1 punkt za każdego Przywódcę (Zwykłego lub Nazwanego).

◆ W przypadku remisu (lub jeśli z jakiegoś powodu musisz wziąć pod uwagę Siłę Boową poszczególnych jednostek), policz 1 punkt za zwykłego Przywódcę, 2 punkty za jednostkę Regularną lub Nazwanego Przywódcę, 3 punkty za jednostkę Elitarną i 4 punkty za jednostkę Sardaukarów lub Fedajkinów.

Uwaga: Ranga Siczy nie ma wpływu na Siłę Boową.

◆ AKCJA ROZMIESZCZENIA

Rozmieść jednostki i 1 Nazwanego Przywódcę w tej samej Osadzie Harkonnenów. **Bestia Rabban** i **Feyd-Rautha** muszą zostać rozmieszczeni przed dowolnym innym Nazwanym Przywódcą. Jeśli żaden Nazwany Przywódca nie jest dostępny, rozmieść zamiast tego 1 Przywódcę Baszara. Wybierz Osady, w których chcesz ich rozmieścić, stosując następującą kolejność priorytetów:

1. Osada, w której znajduje się Legion o najwyższej Sile Bojowej.
2. Osada najbliższa Siczy będącej Celem Harkonenów.

Nie możesz przekroczyć limitu gromadzenia. Rozmieść wszystkie nadmiarowe jednostki w innej Osadzie, wciąż przestrzegając kolejności priorytetów.

Ważne: Zawsze, gdy dany rodzaj jednostki nie jest dostępny (do Rozmieszczenia itp.), umieść taką samą liczbę dostępnych jednostek, których Siła Bojowa jest bezpośrednio wyższa. Jeśli nie ma jednostek o wyższej Sile Bojowej, umieść jednostki o Sile Bojowej bezpośrednio niższej.

◆ AKCJA MENTATA

Dobierz karty i **natychmiast je zagraj**. Rób to dobierając na zmianę karty z talii Rodu Harkonnenów i Sojusznika: Rodu Corrino, w kolejności zależnej od karty na wierzchu stosu kart odrzuconych. Jeśli jest to karta Harkonnenów, zaczynaj dobieranie od talii Rodu Corrino. Jeśli jest to karta Rodu Corrino, zaczynaj dobieranie od talii Rodu Harkonnenów. Jeśli w stosie kart odrzuconych nie ma żadnych kart, rozpoczęj dobieranie od talii Rodu Harkonnenów.

- Jeśli karta pozwala Harkonnenom na **rozmieszczenie, ruch lub atak**, skorzystaj z zasad Akcji Rozmieszczenia na tej stronie lub Akcji Przywództwa i Strategii na stronie 39.
- Jeśli karta pozwala Harkonnenom na **umieszczenie lub wymianę** jednostek, skorzystaj z zasad Akcji Rodu w kolumnie po prawej.
- Jeśli karta pozwala Harkonnenom na **umieszczenie Pojazdów**, skorzystaj z zasad Umieszczania Pojazdów na stronie 38.
- Jeśli karta pozwala Harkonnenom na **dobieranie kart**, dobieraj je naprzemiennie z talii Harkonnenów i Corrino (jak wyjaśniono powyżej) i umieść je w talii Posiłków.

► Jeśli karta pozwala Harkonnenom **zagranie kart**, natychmiast dobierz ORAZ zagraj kartę, robiąc to naprzemiennie z talii Harkonnenów i Corrino (jak wyjaśniono powyżej).

Ważne: Efekt karty Planu, który nie odpowiada żadnemu rodzajowi Akcji, powinien zostać rozpatrzony tak, aby miał miejsce **jak najbliżej lub prowadził w kierunku Siczy będącej Celem Harkonenów**.

Ważne: Jeśli z jakiegokolwiek powodu rozpatrzenie dowolnej części karty nie jest możliwe, karta nie ma żadnego efektu i **zamiast tego jest umieszczana w talii Posiłków**.

◆ AKCJA RODU

Zastosuj **oba efekty** opisane dla wyniku Rodu, zaczynając od górnego, stosując następującą kolejność priorytetów:

1. Zastęp jednostki Regularne w Legionach Harkonnenów znajdujących się najbliżej Siczy.
2. Zastęp jednostki Regularne w Legionach Harkonnenów, które mają największą Siłę Boową w stosunku do Siczy, która może zostać zaatakowana przez te Legiony.
3. Zastęp jednostki Regularne w Legionie znajdującym się najbliżej Siczy będącej Celem Harkonenów.

Umieszczając Pojazdy, zawsze umieszczaj **1 Żniwiarkę oraz 1 Ornitopter**, przestrzegając zasad umieszczania opisanych na stronie 38.

KRYTERIA RUCHU HARKONNENÓW

Jeśli poruszasz Legiony Harkonnenów, poruszaj je **pojedynczo w kierunku Siczy będącej Celem Harkonenów**, zaczynając od tego najbliższego, poruszając się drogą z najmniejszą liczbą wolnych Obszarów do przejścia (**najkrótszą drogą**) i używając Ornitopterów, jeśli są dostępne. Jeśli w tej samej odległości znajduje się kilka Legionów, jako pierwszy porusz ten z największą Siłą Boową.

Ważne: Poruszające się Legiony muszą mieć Siłę Boową **większą** niż dowolny Legion Atrydów broniący Siczy będącej Celem. Jeśli żaden Legion nie spełnia tego wymagania, to na potrzeby ruchu ta Sicz przestaje być uważana za Sicz będącą Celem. Należy wyznaczyć tymczasową Sicz będącą Celem, która spełnia wymagania dotyczące Siły Bojowej, stosując następującą kolejność priorytetów:

1. Sicz najbliższej Siczy będącej dotychczasowym Celem.
2. Sicz z najwyższą rangą (nawet, jeśli nie została ujawniona).

Tymczasowa Sicz będąca Celem pozostaje nią przez cały czas trwania tej tury. Podczas następnej tury należy ponownie sprawdzić warunki wyboru Siczy, która ma być Celem.

◆ WYBÓR NAJKRÓTSZEJ DROGI

Jeśli istnieją przynajmniej dwie najkrótsze drogi, należy zastosować następującą kolejność priorytetów:

1. Droga, która pozwala Legionowi zakończyć swój ruch na Obszarze zajmowanym przez inny Legion Harkonenów, który nie przekracza jeszcze limitu gromadzenia. Porusz jednostki w jak największej liczbie, która nie przekracza limitu gromadzenia, zaczynając od tych z największą Siłą Boową oraz wszystkich Przywódców.
2. Droga, która pozwala Legionowi zakończyć ruch na Obszarze znajdującym się najbliżej Siczy.
3. Droga, która pozwala Legionowi zakończyć ruch na Obszarze Górkim.
4. Droga, która pozwala Legionowi zakończyć ruch na Obszarze Płaskowyżu albo Ergu Mniejszego.
5. Droga, która pozwala Legionowi zakończyć ruch na Obszarze Pustynnym albo Głębokiej Pustyni bez żetonów Znaku Czerwia.

Ważne: W trybie Solo Mahdiego Harkonnenowie ignorują nieprzekraczalne granice.

Podczas ruchu Legionów Harkonenów należy przestrzegać dwóch dodatkowych kryteriów:

- Nie używaj **więcej niż 1 Ornitoptera** w tej samej turze.
- Nie poruszaj Legionów, które sąsiadują z Siczą będącą Celem Harkonenów, chyba że sąsiadują one również z innym Legionem Harkonenów. W takim przypadku porusz 1 Legion (lub więcej, jeśli to możliwe), aby połączyć się w jeden Legion znajdujący się najbliżej Siczy będącej Celem i posiadający największą możliwą Siłę Boową.

◆ UMIESZCZANIE ŻETONÓW ROZMIESZCZENIA HARKONNENÓW

Za każdym razem gdy Legion Harkonenów **opuszcza Obszar zawierający Osadę**, umieść tam 2 żetony Rozmieszczenia Harkonenów (zobacz Zasady Specjalne na następnej stronie).

KRYTERIA WALKI HARKONNENÓW

Tutaj znajdują się wszystkie zasady rozstrzygania bitew.

◆ KARTY PLANU HARKONNENÓW PODCZAS WALKI

Jeśli rozpocznie się bitwa, a w talii Posiłków znajdują się karty, w każdej rundzie bitwy odrzuć tyle kart z talii Posiłków, ile to możliwe, by Harkonnenowie dysponowali jak największą liczbą kości Walki, do maksymalnego limitu 6 kości.

◆ PRZYDZIELANIE TRAFIĘŃ

Przydzielając Trafienia Legionowi Harkonenów, należy zastosować następującą kolejność priorytetów:

1. Eliminuj Przywódców, zaczynając od Przywódców Baszarów, aż w Legionie pozostało tylko 1 Przywódca (Nazwany, jeśli to możliwe).
2. Zastąp jednostki Elitarne jednostkami Regularnymi.
3. Zastąp jednostki Sardaukarów jednostkami Regularnymi.
4. Eliminuj jednostki Regularne, chyba że pozostał jeszcze Przywódca, a Trafienia wyeliminowałyby wszystkie jednostki Regularne. W takim przypadku najpierw wyeliminuj Przywódcę.

◆ KONIEC BITWY

Legiony Harkonenów nigdy nie wykonują Odwrotu i wstrzymują atak tylko wtedy, gdy na początku dowolnej Rundy Walki mają Siłę Boową równą lub mniejszą niż połowa Siły Boowej wrogiego Legionu (biorąc pod uwagę Siłę Boową poszczególnych jednostek).

Jeśli grający Atrydami chce wykonać Odwrót, decyduje dokąd, ale musi priorytetowo traktować puste Obszary (jeśli takie istnieją).

Ważne: Podczas rozgrywki w trybie Solo Harkonnenowie nie muszą otrzymać 1 Trafienia, aby kontynuować bitwę przy ataku na Sicz.

ZASADY SPECJALNE

◆ ŻETONY BENE GESSERIT HARKONNENÓW

Kiedy Harkonnenowie mieliby zyskać żeton Bene Gesserit, zamiast tego weź 1 kość Akcji z planszy Przyprawy i umieść ją wśród niewykorzystanych kości Akcji Harkonnenów. Jeśli nie ma dostępnych kości, zamiast tego przesuń znacznik Hegemonii o 1 poziom w góre.

◆ ŻETONY ROZMIESZCZENIA HARKONNENÓW

Dwa zestawy żetonów początkowego Rozmieszczenia Harkonnenów tworzą pulę w trybie Solo i są wykorzystywane za każdym razem, gdy Legion Harkonnenów opuszcza Obszar z Osadą. Gdy tak się dzieje, **natychmiast** umieść tam 2 zakryte żetony Rozmieszczenia, 1 czarny i 1 srebrny. Są one uważane za jednostki i jako takie podlegają wszystkim standardowym zasadom dotyczącym ruchu i limitu gromadzenia, a także kilku zasadom specjalnym:

- ▶ Każdy żeton Rozmieszczenia (czarny i srebrny) ma Siłę Boową równą 2 i liczy się jako 1 jednostka na potrzeby ruchu i limitu gromadzenia.
- ▶ Żetony Rozmieszczenia są odkrywane tylko wtedy, gdy atakują lub zostają zaatakowane albo gdy efekt dowolnej karty Planu lub kości Akcji powoduje konieczność ich ujawnienia (na przykład, gdy musisz zastąpić jednostki w Legionie jednostkami innego rodzaju). Jeśli w momencie ich odkrycia limit gromadzenia zostaje przekroczyony, usuń nadmiarowe jednostki, zaczynając od tych z najniższą Siłą Boową. Odkryte żetony Rozmieszczenia należy wtasować z powrotem do puli.
- ▶ Jeśli nie ma już dostępnych żetonów Rozmieszczenia, a musisz je umieścić, odkryj 2 wybrane przez siebie żetony (1 czarny i 1 srebrny) na planszy (mogą być z różnych Obszarów), umieszczając odpowiednie jednostki. Następnie umieść te żetony tam, gdzie było to wymagane.

◆ KARTY PLANU HARKONNENÓW

Za każdym razem gdy w talii Harkonnenów skończą się karty, należy przetasować jej stos kart odrzuconych i utworzyć nową talię.

◆ NIEWYKORZYSTANE KOŚCI AKCJI HARKONNENÓW

Niewykorzystane kości Akcji Harkonnenów to te, które nie zostały jeszcze rzucone i nie znajdują się na planszy Przyprawy. Sprawdzając czy grający Atrydami może wykonywać Akcje Potęgi Pustyni, bierz pod uwagę właśnie te kości.

◆ ZASADA SPECJALNA ORNITOPTERÓW

Nigdy nie możesz dobrowolnie ujawnić Siczy lub żetonu Rozmieszczenia Atrydów, jeśli znajduje się on w Sektorze połączonym ze Strefą Powietrzną, w której znajduje się Ornitopter (nadal musisz je odkryć, jeśli zostaną zaatakowane).

◆ UJAWNIANIE SICZY LUB ŻETONU ROZMIESZCZENIA

Za każdą dobrowolnie ujawnioną **Sicz lub żeton Rozmieszczenia Atrydów**, dodaj 1 kartę Planu Harkonnenów do talii Posiłków (korzystając na przemian z talii Harkonnenów i Rodu Corrino, jak wyjaśniono wcześniej). Nie rób tego, jeśli aktywny jest Zakaz Gildii Kosmicznej.

◆ ZAKAZ LANDSRAADU

Dopóki Zakaz Landsraadu jest aktywny, Harkonnenowie nie mogą odrzucać kart z talii Posiłków, aby zyskać dodatkowe kości Walki.

◆ THUFIR HAWAT

W trybie Solo zdolność Specjalna Thufira Hawata zmienia się na następującą:

- ▶ Dobierz 3 karty Planu Rodu Harkonnenów i natychmiast je zagraj.

◆ GAIUS HELENA MOHIAM

W trybie Solo zdolność Specjalna Gaius Heleny Mohiam zmienia się na następującą:

- ▶ Dobierz 3 karty Planu Sojusznika: Rodu Corrino i natychmiast je zagraj.

◆ TRANS PRAWDY – KARTA PLANU RODU ATRYDÓW

W trybie Solo efekt karty Trans Prawdy zmienia się na następujący:

- ▶ Wybierz wynik na kości Akcji Harkonenów. (Nie możesz wybrać wyniku, jeśli na planszy Harkonnenów znajdują się 3 wydane kości Akcji wskazujące ten wynik lub 2 w przypadku wyników Rozmieszczenia i Rodu). Następną turę Harkonnenów rozegraj tak, jakby ten wynik został wyrzucony na kości Akcji Harkonenów, wydając tę kość w standardowy sposób. Następnie dobierz 2 karty Planu albo zagraj 1 kartę Planu.

◆ INTRYGI HAWATA – KARTA PLANU RODU HARKONNENÓW

Kiedy zostanie zagrana pierwsza z tych kart, zamiast rozpatrywania jej, umieść ją obok planszy. Jeśli zostanie zagrana druga, odrzuć obie i zastosuj standardowy efekt.

INDEKS

Akcia Mentata.....	18
Akcia Potęgi Pustyni	18
Akcia Przywódtwa	18
Akcia Rodu	18
Akcia Rozmieszczenia	18
Akcia Strategii.....	17
Arrakin	10
Atak z zaskoczenia	24
Bene Gesserit (żeton)	33
Biegun Północny	8
Bitwa	24
Broń Atomowa	29
Czerw Pustyni	13, 30
Dziki Stworzyciel	32
Erg Mniejszy	8
Fedajkin	11, 25
Gromadzenie	21
Góra	8
Hegemonia	10
Jasnowidzenie	10, 27
Jednostka Regularna	11
Jednostki	11
Jednostki Elitarne	11
Jeździec Piasku	23
Kartagin	10
Karty Planu	19
Karty Taktyki	37
RHOAM	11
Kurzawa Coriolisa	20
Landsraad	11
Legion	11, 22
Nazwany Przywódca.....	12, 18, 31
Nieprzekraczalna Granica	8
Obszar	8
Odwrot	26
Ofiary	26
Ornitopter	13
Osady.....	10, 27
Plansza	8
Plansza Gracza	11
Plansza Przyprawy	11
Początek Rundy	15
Pojazdy	13
Poszukiwanie	19
Przygotowanie Gry	14
Przywódcy	12, 25, 31
Pustynia / Głęboka Pustynia	8
Pustynie	8
Pustynne Zagrożenia	20
Płaskowyż	8
Rezerwa Przyprawy	21
Rozmieszczenie	18
Rozpatrywanie Akcji	17
Ruch	22
Runda.....	15
Sardaukar	11, 25
Sekretny Cel	10, 27
Sicz	10
Specjalna Jednostka Elitarna	11, 25
Stacje Badawcze Ekologii	31
Stożek Ciszy	35
Strefa Powietrzna	9
Szkolenie Partyzanckie	19
Tarcza	24
Trafienie	24
Transport Oddziałów	23
Umieszczanie Pojazdów	16
Umieść	18
Walka	24
Wioska	10
Wioska Pyonów	10
Wolny Obszar	8
Wydobycie Przyprawy	21
Zakaz Imperium	21
Zbiornik Regeneracyjny	27
Zgarniarka	20
Znak Czerwia	20, 30
Zwykły Przywódca	12
Żeton Rozmieszczenia	12, 15
Żniwiarka	13, 33



© 2023 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Kruszwica, Polska

Wszelkie prawa zastrzeżone. Przedruk i publikowanie zasad gry, elementów gry lub ilustracji bez zgody Portal Games jest zabronione.

Szanowni Klienci, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



Nadal wspieramy nasze gry po ich pierwszym wydaniu. Chociaż nasi redaktorzy oraz współpracownicy skrupulatnie sprawdzają i dopracowują materiały do gry, czasami – nawet po miesiącach, a nawet latach po premierze – zachodzi potrzeba wprowadzenia poprawek, zmian czy usprawnień. Wprowadzamy niezbędne zmiany w materiałach gry w oparciu o opinię społeczności graczy oraz doświadczenia autorów. Najbardziej aktualną instrukcję, a czasem także dodatkowe materiały (np. mini-dodatki, promocje, FAQ, itp.) znajdziesz na naszej stronie: <https://sklep.portalgames.pl/dune-wojna-o-arrakis>

TWÓRCY

PROJEKTANTCI GRY: Marco MAGGI i Francesco NEPITELLO

PROJEKT TRYBU SOLO MAHDIEGO: Michele GARBUGGIO

ROZWÓJ: Michele GARBUGGIO i Marco MAGGI

GŁÓWNY PRODUCENT: Thiago ARANHA

PRODUKCJA: Marcela FABRETI, Vincent FONTAINE, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN oraz Gregory VARGHESE

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Paolo PARENTE

ILUSTRACJE: Henning LUDVIGSEN, Stefano MORONI, Paolo PARENTE oraz Steve PRESCOTT

DYREKTOR ds. GRAFIKI: Mathieu HARLAUT

PROJEKT GRAFICZNY: Gabriel BURGHI (główny), Matteo CERESA (główny), Louise COMBAL, Max DUARTE i Júlia FERRARI

RZEŹBIARZE: Yannick HENNEBO, Aragorn MARKS, Kevin MARKS oraz Irek ZIELIŃSKI

PROJEKTY 3D: Edgar RAMOS

REDAKCJA: Jason KOEPP

MENADŻER MARKI: Joe LEFAVI | GENUINE ENTERTAINMENT

LICENCJE: Geoff SKINNER

WYDAWCZA: David PRETI

TESTERZY: Chiara AVE, DUNWICH BUYERS CLUB, Marcello BALBO, Emanuele BEDIN, Marco BELTRAMINO, Kristoffer BENGTSSON, Kevin CHAPMAN, Melanie CHAPMAN, Luca DONATI, Michele GARBUGGIO, Giacomo MARCHI, Francesco MASON, Roberto DI MEGLIO, Giuliano NEPITELLO, Piergiorgio PALLOTTI, Umberto PIGNATELLI, Lorenzo PERASSI, Andrew POULTER, Francesco RANIERO, Jacopo REGGIANI, Riccardo RIMONDI, Maner SAMUEL oraz Ralf SCHEMMAN

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA: Marco i Francesco chcieliby podziękować Roberto DI MEGLIO za ich wspólną pracę nad Wojną o Pierścień, która stanowiła wspaniałe źródło inspiracji dla tej gry, oraz Kevinowi CHAPMANOWI za jego nieustanne wsparcie i nieocenioną pracę nad rozwojem zasad gry. Podziękowania także dla wszystkich, którzy grali w wersję na TTS lub wypróbowywali grę na targach.

PRODUCENT I MENADŻER MARKI GALE FORCE NINE:

Joe LEFAVI | GENUINE ENTERTAINMENT

KOPRODUCENT: John-Paul BRISIGOTTI

WERSJA POLSKA: Zespół PORTAL GAMES

TŁUMACZENIE: Paweł IMPEROWICZ

REDAKCJA: Marcin ZALEWSKI

SKŁAD: Mateusz KOPACZ

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji gry kierujemy do: Małgorzaty STEFANIUK, Dawida KUBATY oraz Marcina KUPCA.



Dune: Wojna o Arrakis jest oficjalną sub-licencjonowaną własnością firmy Gale Force Nine, należącej do Battlefront Group Company. Dune TM oraz © 2023 Legendary. Wszelkie prawa zastrzeżone. Nazwa CMON oraz logo CMON są zarejestrowanym znakiem towarowym należącym do CMON Global Limited. Żadna część tego produktu nie może być kopipowana bez wyraźnej zgody. Prawdziwy wygląd komponentów może różnić się od tych przedstawionych. Figurki znajdujące się pudelku są złożone i niepomalowane. Wyprodukowano w Chinach.

◆ SKRÓT ZASAD ◆

RUNDA GRY

◆ POCZĄTEK RUNDY

- ◆ Dobierz 2 karty Planu, po 1 z każdej talii.
- ◆ Odkryj 3 karty Jasnowidzenia.

1. UMIESZCZANIE POJAZDÓW (HARKONNENOWIE)

Na podstawie pozycji najniższego znacznika Imperium:

- ◆ Umieść w kolumnie kości odkładanych na bok po 1 kości Akcji w aktywnym rzędzie i powyżej.
- ◆ Umieść wskazaną liczbę Pojazdów na planszy.

2. ROZPATRYWANIE AKCJI

- ◆ Rzuć kości Akcji, przydzielcie je na swoich planszach Gracza.
- ◆ Zaczynając od Harkonenów, umieście po 1 żetonie Bene Gesserit na swojej planszy Gracza (jeśli gracze chcą tak zrobić).
- ◆ Zaczynając od Atrydów, a kończąc na Harkonnenach, gracze naprzemiennie wykonują po 1 Akcji, aż wszystkie kości zostaną wykorzystane.

3. PUSTYNNE ZAGROŻENIA (ATRYDZI)

- ◆ Umieść po 1 żetonie Znaku Czerwia na wszystkich Obszarach Pustynnych, na których znajduje się Legion Harkonenów lub Żniwiarka. Odwróć wszystkie żetony:

- ◆ Nic się nie dzieje.
- ◆ Umieść na tym Obszarze 1 Czerwia Pustyni.
- ◆ Umieść 1 Czerwia Pustyni tylko, jeśli jest to Obszar Głębokiej Pustyni.
- ◆ Gdy Czerw Pustyni zostanie umieszczony na Obszarach na którym jest:
 - ◆ **Żniwiarka:** Usuń Żniwiarkę.
 - ◆ Usuń Żarniarkę w połączonej Strefie Powietrznej, aby nie usuwać Żniwiarki.
 - ◆ **Legion Harkonenów:** Legion musi wykonać Odwrót. Jeśli nie może, rozpatrz atak Czerwia Pustyni.
- ◆ Rzuć na Kurzawy Coriolisa dla wszystkich Legionów Harkonenów na wrażliwych Obszarach Płaskowyżu, Ergu Mniejszego oraz Pustyni.

4. WYDOBYWANIE PRZYPRAWY (HARKONNENOWIE)

- ◆ Odrzuć wszystkie aktywne Zakazy (chyba, że odpowiedni znacznik znajduje się na najniższym stopniu planszy).
- ◆ Usuń z planszy wszystkie Żniwiarki, aby zebrać punkty Przyprawy: 1 za Pustynię, 2 za Głęboką Pustynię.
- ◆ Wydaj punkty Przyprawy za każdy z 3 znaczników Imperium:
 - ◆ 3 punkty: Przesuń go o 1 poziom w górę.
 - ◆ 2 punkty: Utrzymaj go na obecnym poziomie.
 - ◆ 0 punktów: Przesuwa się o 1 poziom w dół (aktywuj 1 odpowiadający mu Zakaz).
- ◆ Jeśli obecne punkty Hegemonii wynoszą nie więcej niż 5, wydaj 3 punkty Przyprawy, aby przesunąć znacznik Hegemonii o 1 poziom w góre.

◆ KONIEC RUNDY

- ◆ Grający Atrydami sprawdza, czy wymagania *na koniec Rundy* ujawnionych kart Jasnowidzenia mogą zostać spełnione.
- ◆ Atrydzi wygrywają grę, jeśli zostaną spełnione wymagania karty Sekretnego Celu. W przeciwnym wypadku gra trwa dalej.
- ◆ Usuńcie wszystkie Ornitoptery i Żarniarki z planszy.
- ◆ Począwszy od Harkonenów, możecie zastąpić dowolnych Nazwanych Przywódców obecnych na planszy, zwykłymi Przywódcami.
- ◆ Odświeżcie wszystkie wydane karty Przywódców.
- ◆ Każdy gracz odrzuca karty Planu do limitu 6 kart.
- ◆ Grający Atrydami usuwa z gry wszystkie wybrane przez siebie ujawnione karty Jasnowidzenia. Następnie tasuje wszystkie karty Jasnowidzenia.

AWANSOWANIE NA TORZE JASNOWIDZENIA

- ◆ Pozyskaj **kartę Jasnowidzenia** (maks. 2 na Rundę): Przesuń do góry wskazane znaczniki o podaną wartość.
- ◆ Zdobądź **Stację Badawczą Ekologii**: Przesuń o 1 poziom do góry znacznik Jasnowidzenia widoczny na rewersie.
- ◆ Zniszcz **Osadę Harkonenów**: Przesuń wszystkie znaczniki w górę o liczbę poziomów równą randze Osady.

AWANSOWANIE NA TORZE HEGEMONII

- ◆ Zniszcz **Siczy**: Przesuń w górę znacznik o liczbie poziomów równą randze Siczy.
- ◆ Jeśli aktualne punkty Hegemonii wynoszą nie więcej niż 5, wydaj 3 punkty Przyprawy, aby przesunąć znacznik Hegemonii o 1 poziom w góre.

◆ RUCH LEGIONÓW

- ◆ Poruszające się Legiony mogą wkroczyć na dowolny sąsiedni wolny Obszar.
- ◆ Obszar nie jest wolny, jeśli zawiera wrogie Osady, wrogie jednostki lub Czerwie Pustyni (Stacje Badawcze Ekologii i Żniwiarki nie blokują ruchu).
- ◆ Legiony Harkonenów wkraczające na Obszar z żetonem Znaku Czerwia powodują jego odkrycie i rozpatrzenie.
- ◆ Nie można przekraczać nieprzekraczalnych granic (z wyjątkiem Transportu Oddziałów).
- ◆ Legiony nie mogą zabierać ani pozostawiać figurek w trakcie ruchu o więcej niż 1 Obszar.
- ◆ **Transport Oddziałów (Harkonenowie):** Usuń połączony Ornitopter, aby poruszyć się o 2 Obszary, ignorując wszelkie przeszkody.
- ◆ **Jeździec Piasku (Atrydzi):** Może poruszać się przez dowolną liczbę Obszarów ze Znakiem Czerwia lub Czerwiami Pustyni.

◆ RUNDY BITWY

- ◆ Odkrycie wszystkie żetony Siczy i Rozmieszczenia, które biorą udział w bitwie.
- ◆ Zaczynając od gracza atakującego, możecie odrzucić karty Planu, aby uzyskać 1 kość Walki za każdą odrzuconą w ten sposób kartę.
 - ◆ **Atak z zaskoczenia:** Atakujący dodaje 1 ♠ w pierwszej rundzie.
- ◆ Obaj gracze rzucają kości Walki w liczbie równej liczbie jednostek (nie Przywódców) w swoim Legionie plus liczbie kart Planu, które odrzucili. Obrońca dodaje rangę swojej Osady na swoim Obszarze (jeśli ta występuje). Maksimum to 6 kości.
 - ◆ Zwykli Przywódcy zamieniają 1 ♠ w 1 ↘.
 - ◆ Każdy Nazwany Przywódca wykorzystuje 1 ♠ zgodnie z opisem na jego karcie.
 - ◆ Każda Specjalna jednostka Elitarna anuluje 1 ♠ przeciwnika.
 - ◆ Każda ♠ anuluje 1 ↘ przeciwnika.
- ◆ Usuńcie ofiary. Za każde ↘ trzeba wybrać jedno:
 - ◆ Usuń 1 jednostkę albo Przywódcę.
 - ◆ Zamień 1 jednostkę Elitarną na 1 jednostkę Regularną.
- ◆ Atakujący może kontynuować bitwę (musi przyjąć 1 Trafienie, jeśli obrońca jest w Osadzie). Jeśli atakujący kontynuuje bitwę, obrońca może wykonać Odwrót. W przeciwnym razie rozpoczyna się nowa runda bitwy.