

MODO SOLITARIO MAHDI

INTRODUCCIÓN

En el modo solitario Mahdi, el jugador controla a los Atreides como en una partida de 2 jugadores, solo que también realiza las acciones de los Harkonnen usando las reglas que se presentan en esta sección. Estas reglas para jugar en solitario también se pueden usar en partidas cooperativas de 2 jugadores en las que uno controla a la Casa de los Atreides y el otro a los Aliados Fremen, aplicando las reglas del capítulo anterior para las partidas con facciones compartidas (excepto porque no se usan las fichas de Cono de silencio).

◆ CARTAS DE TÁCTICA

Para jugar al modo solitario Mahdi es necesario usar el mazo de 8 cartas de Táctica. Cada carta indica un Sector y un Sietch (por ejemplo **Sector Noreste - Gara Kulon**). Sin embargo, en el caso de las 2 cartas de **Sector central**, los 4 Sectores centrales se consideran un único Sector.



Cartas de Táctica

◆ SI ES POSIBLE, TÚ ELIGES

Cuando se te presenten múltiples opciones para cumplir los criterios de las Acciones de los Harkonnen, eres libre de elegir cualquier opción que te proporcione la mayor ventaja para derrotar a esos odiosos invasores!

PREPARACIÓN

Prepara la partida como si jugases una partida de 2 jugadores. Despues, baraja las 8 cartas de Táctica para formar el mazo de Táctica, ponlo bocabajo y colócalo a tu alcance.

Nota: ¡deja las fichas de Despliegue Atreides y de Sietch bocabajo! Revelar estas fichas tiene un efecto de juego (consulta las Reglas especiales en la página 42). Puedes inspeccionarlas en cualquier momento.

RONDA DE JUEGO

Aplica la secuencia habitual de la ronda, con las siguientes excepciones.

◆ INICIO DE LA RONDA

Roba y revela **2 cartas de Presciencia** (en lugar de 3).

Roba 1 carta de Táctica y colócala bocarriba. Este es el **Sector de cosecha** Harkonnen de la ronda en curso.

A continuación, roba una segunda carta de Táctica y colócala bocarriba a la derecha de la primera. Este es el **Sietch objetivo** Harkonnen de la ronda en curso. Si el Sector de la segunda carta es el mismo que el de la primera, o el Sietch especificado en la carta ya ha sido destruido, descarta la carta y roba otra (hasta que la carta robada muestre un Sector diferente o un Sietch que siga en juego, como corresponda). Si, en cualquier momento de una ronda, el Sietch objetivo es destruido, descarta su carta y roba de inmediato otra (la nueva carta debe cumplir los mismos requisitos anteriores).

Por último, roba 1 carta de Planificación del mazo de Aliados Corrino y 1 del mazo de la Casa de los Harkonnen y colócalas bocabajo para formar el **mazo de Refuerzos** Harkonnen.

Como referencia, así quedan las cartas que debes robar al inicio de la ronda:



Carta de Sector de cosecha



Carta de Sietch objetivo



Mazo de Refuerzos

1. COLOCACIÓN DE VEHÍCULOS

Consulta el tablero La especia debe manar para ver cuántos Vehículos están disponibles y cuántos de los dados de Acción Harkonnen no se pueden usar esta ronda, como es habitual. A continuación, coloca todos los Vehículos en el tablero de acuerdo con los siguientes criterios.

Coloca las Cosechadoras

En primer lugar, coloca todas las Cosechadoras disponibles en las Áreas que indique el Sector de cosecha de la ronda en curso, siguiendo este orden de prioridad:

1. Todas las Áreas de Desierto profundo vacías no adyacentes a una Legión Atreides o Sietch.
2. Todas las Áreas de Desierto vacías no adyacentes a una Legión Atreides o Sietch.
3. Todas las demás Áreas de Desierto profundo libres restantes.
4. Todas las demás Áreas de Desierto libres restantes.

Si no quedan suficientes Áreas que cumplan los requisitos dentro del Sector de cosecha, coloca las Cosechadoras restantes en Áreas de un Sector adyacente a tu elección, siguiendo el mismo orden de prioridad. Este Sector adyacente no puede ser el indicado en la carta de Sietch objetivo.

Coloca las Alas de acarreo

A continuación, coloca todas las Alas de acarreo disponibles en las Zonas aéreas que protejan al mayor número de Cosechadoras.

Coloca los Ornitópteros

Por último, coloca todos los Ornitópteros disponibles.

1. Si hay Legiones Harkonnen exactamente a 2 Áreas de distancia de los Sietch que puedan atacar (respetando los criterios de Atacar a un Sietch indicados en la página siguiente) coloca 1 Ornitóptero en cada Zona aérea conectada con el Sector donde se encuentren dichas Legiones. Sigue haciéndolo hasta que no haya más Zonas aéreas libres o Legiones Harkonnen que cumplan los requisitos, o se acaben los Ornitópteros disponibles.
2. Coloca los Ornitópteros restantes en Zonas aéreas desocupadas conectadas con el Sector donde se encuentre el Sietch objetivo.

Si en algún momento durante la colocación no quedan más Zonas aéreas libres conectadas con el Sector donde se encuentra el Sietch objetivo, coloca los Ornitópteros restantes en las Zonas aéreas conectadas con Sectores adyacentes al Sietch objetivo, dando prioridad a las Zonas aéreas que conecten Sectores centrales con otros Sectores centrales.

Importante: los Ornitópteros no se pueden usar para Exploración en el modo solitario.

2. RESOLUCIÓN DE ACCIONES

Juega siguiendo todas las reglas normales como jugador Atreides. En el caso de los Harkonen, en lugar de tirar los dados de Acción Harkonnen al mismo tiempo, haz lo siguiente:

- ◆ Despues de cada uno de tus turnos de Acción, tira 1 dado de Acción Harkonnen sin usar y úsalo de inmediato para realizar la Acción correspondiente, según los Criterios de Acción Harkonnen (consulta la página siguiente). Avanza cualquier Líder de renombre Harkonnen que esté en el Tanque de regeneración, como es habitual.
- ◆ Coloca el dado de Acción gastado en un espacio de Dados de acción usados del tablero de jugador Harkonnen, asegúrandote de que muestra la cara del dado que acabas de usar (no cambies la cara del dado). **Esto es importante**, ya que si alguna vez hay 3 dados de Acción gastados en el tablero de Harkonnen que muestren el mismo resultado y obtienes ese resultado una vez más al tirar un dado de Acción sin usar, debes tirarlo de nuevo hasta obtener un resultado diferente.

3. PELIGROS DEL DESIERTO

Juega esta fase como es habitual. Aplica los Impactos de las Tormentas de coriolis siguiendo los criterios explicados en Criterios de combate Harkonnen (página 41).

4. COSECHA DE ESPECIA

Juega esta fase como es habitual, aplicando los siguientes criterios.

- ◆ Al usar Alas de acarreo, da siempre prioridad a los Cosechadoras que estén en las Áreas de Desierto profundo.
- ◆ Gasta siempre la Especia recolectada, incluida la de la Reserva de especia, para evitar que los marcadores de Imperio disminuyan, empezando por los que estén más abajo.
- ◆ Si hay más Especia de la necesaria para evitar que disminuyan todos los marcadores del Imperio, gástala para aumentar los que estén más abajo.
- ◆ Si todos los marcadores del Imperio ya están en el escalón más alto del tablero La especia debe manar y hay más Especia de la necesaria para evitar que todos los marcadores de Imperio disminuyan (7 de Especia o más), ¡los Harkonen obtienen 1 punto de Supremacía en su lugar!

Importante: no se aplican las reglas de Acopio de especia. Las reglas de Reserva de especia se aplican cuando no se pueden gastar 1 o más puntos de Especia para cumplir todos los criterios anteriores.

◆ FINAL DE LA RONDA

Sigue los dos pasos siguientes después de los habituales.

- ◆ **Avanza el marcador de Supremacía 1 casilla.** Los Harkonnen pueden ganar la partida incluso sin hacer nada, así que será mejor que empieces a acumular puntos de Presciencia...
- ◆ **Vuelve a barajar las 8 cartas de Táctica** para formar un nuevo mazo bocabajo.

Importante: nunca descartes cartas de Planificación que estén en el mazo de Refuerzos, y nunca sustituyas a los Líderes de renombre Harkonnen que estén en el tablero.

CRITERIOS DE ACCIÓN HARKONNEN

Como regla general, cuando realices una Acción para los Harkonnen, **realiza siempre una especial de Líder de renombre** en lugar de las normales si es posible. La carta de Líder se agota entonces como es habitual.

◆ ACCIONES DE LIDERAZGO Y ESTRATEGIA

Para resolver un resultado de Liderazgo o Estrategia, sigue los criterios que se indican a continuación en el orden en que se presentan.

◆ ATACAR UN SIETCH

Si es posible atacar un Sietch (cualquiera, no solo el Sietch objetivo), atácalo con la Legión más cercana. La Legión atacante debe tener una Potencia de combate superior a la de la Legión que defiende el Sietch (consulta el recuadro de la derecha). Usa un Ornitóptero solo si es necesario.

Si es posible atacar 2 o más Sietch, o 2 o más Legiones pueden atacar a 1 o más Sietch, aplica el siguiente orden de prioridad:

1. Ataca el Sietch que tenga el nivel más alto (incluso si la ficha no ha sido revelada).
2. Ataca usando la Legión con mayor diferencia de Potencia de combate con respecto a la Legión que defiende el Sietch (comprueba la diferencia usando las reglas de Potencia de combate de la derecha).
3. Ataca con una Legión que no requiera usar un Ornitóptero.
4. Ataca el Sietch objetivo.

Importante: la Legión Harkonnen atacante debe tener siempre una Potencia de combate superior a la de la Legión que defiende el Sietch (consulta el recuadro de la derecha).

◆ ATACAR A UNA LEGIÓN

Si no es posible atacar un Sietch y una o más Legiones Harkonnen están **adyacentes** a Legiones Atreides, ataca a una de las Legiones Atreides adyacentes. Para atacar, la Legión Harkonnen debe tener una Potencia de combate superior a la de la Legión Atreides (consulta el recuadro de abajo).

Importante: los Ornitópteros no se pueden usar para atacar a Legiones en el modo solitario.

Si es posible atacar a más de 1 Legión Atreides, aplica el siguiente orden de prioridad.

1. Ataca a la Legión Atreides que tenga la mayor Potencia de combate (la Legión Harkonnen atacante debe seguir teniendo una superior, como es habitual).
2. Ataca a la Legión Atreides que contenga un Líder de renombre.

◆ MOVER LAS LEGIONES

Si no es posible atacar ni a una Legión Atreides ni un Sietch, mueve las Legiones siguiendo los Criterios de movimiento Harkonnen (consulta la página 40).

POTENCIA DE COMBATE

La Potencia de combate de una Legión se calcula de la siguiente manera:

- ◆ 1 punto por cada Unidad y 2 puntos por cada ficha de Despliegue, más 1 punto por cada Líder (genérico o de renombre).
- ◆ En caso de empate (o si, por cualquier razón, necesitas tener en cuenta la Potencia de combate de las Unidades individuales), cuenta 1 punto por un Líder genérico, 2 puntos por una Unidad normal o un Líder de renombre, 3 puntos por una Unidad de élite, y 4 puntos por una Unidad Sardaukar o Fedaykin.

Nota: el nivel de un Sietch no influye en la Potencia de combate.

◆ ACCIÓN DE DESPLIEGUE

Despliega las Unidades y 1 Líder de renombre en el mismo Asentamiento Harkonnen. La **Bestia Rabban** y **Feyd-Rautha** deben desplegarse antes que cualquier otro Líder de renombre. Si no hay ningún Líder de renombre disponible, despliega 1 Líder Bashar en su lugar. Elige los Asentamientos en los que los despliegas aplicando el siguiente orden de prioridad.

1. El Asentamiento que contiene la Legión con mayor Potencia de combate.
2. El Asentamiento más cercano al Sietch objetivo.

No se puede superar el límite de acumulación. Despliega las Unidades sobrantes en otro Asentamiento, respetando siempre el orden de prioridad.

Importante: siempre que un tipo de Unidad no esté disponible (para despliegue, etc.) coloca un número igual de Unidades disponibles que tengan una Potencia de combate inmediatamente superior. Si no hay Unidades con una Potencia de combate superior, coloca Unidades que tengan una Potencia de combate inmediatamente inferior.

◆ ACCIÓN DE MENTAT

Roba las cartas **y juégalas de inmediato**, alternando entre los mazos de la Casa de los Harkonnen y los Aliados Corrino, en un orden que depende de la carta que haya encima de la pila de descartes. Si es una carta de la Casa de los Harkonnen, empieza robando del mazo de los Aliados Corrino. Si es una carta de los Aliados Corrino, empieza robando del mazo de la Casa de los Harkonnen. Si no hay cartas en la pila de descartes, empieza robando del mazo de la Casa de los Harkonnen.

- ◆ Si una carta permite a los Harkonnen **desplegar**, **mover** o **atacar**, consulta las reglas de las Acciones de Despliegue o de las Acciones de Liderazgo y Estrategia en la página 39.
- ◆ Si una carta permite a los Harkonnen **colocar** o **sustituir Unidades**, consulta las reglas de la Acción de Casa a la derecha.
- ◆ Si una carta permite a los Harkonnen **colocar Vehículos**, consulta las reglas de Colocación de Vehículos en la página 38.
- ◆ Si una carta permite a los Harkonnen **robar cartas**, róbalas alternando entre los mazos de la Casa de los Harkonnen y los Aliados Corrino (como se explicaba antes) y colócalas en el mazo de Refuerzos.
- ◆ Si una carta permite a los Harkonnen **jugar una carta**, roba de inmediato Y juega una carta alternando entre los mazos de la Casa de los Harkonnen y los Aliados Corrino (como se explicaba antes).

Importante: el efecto de una carta de Planificación que no sea análogo a ningún tipo de Acción se debe resolver de modo que surta efecto **lo más cerca posible del Sietch objetivo o en dirección a él**.

Importante: si no es posible resolver alguna parte de una carta por cualquier motivo, la carta no tiene efecto y **en su lugar se coloca en el mazo de Refuerzos**.

◆ ACCIÓN DE CASA

Aplica los **dos efectos** descritos en el resultado de Casa, empezando por el de arriba, aplicando el siguiente orden de prioridad.

1. Sustituye las Unidades normales de las Legiones Harkonnen más cercanas a un Sietch.
2. Sustituye las Unidades normales de las Legiones Harkonnen con la Potencia de combate más alta en relación con el Sietch que puedan atacar.
3. Sustituye las Unidades normales de la Legión más cercana al Sietch objetivo.

Cuando coloques Vehículos, coloca siempre **1 Cosechadora y 1 Ornitóptero**, respetando las reglas de colocación de la página 38.

CRITERIOS DE MOVIMIENTO HARKONNEN

Siempre que muevas Legiones Harkonnen, muévelas *de una en una hacia el Sietch objetivo*, empezando por la más cercana a él, siguiendo la ruta con el menor número de Áreas libres para cruzar (*el camino más corto*) y usando Ornitópteros si están disponibles. Si hay varias Legiones a la misma distancia, mueve primero las que tengan mayor Potencia de combate.

Importante: las Legiones que se mueven deben tener una Potencia de combate **superior** a la de cualquier Legión Atreides que defienda el Sietch objetivo. Si ninguna Legión cumple este requisito, ese Sietch ya no se considera el Sietch objetivo a efectos de movimiento. Debe designarse un Sietch Objetivo temporal que cumpla el requisito de Potencia de combate, de acuerdo al siguiente orden de prioridad.

1. El Sietch más cercano al Sietch objetivo.
2. El Sietch con el nivel más alto (aunque no se haya revelado).

Este Sietch objetivo temporal sigue siéndolo durante ese turno. Durante el siguiente turno, las condiciones para seleccionar el Sietch objetivo deben comprobarse de nuevo.

◆ ELEGIR EL CAMINO MÁS CORTO

Si hay dos o más caminos más cortos, elige uno aplicando el siguiente orden de prioridad.

1. El camino que permite a la Legión terminar su movimiento en un Área ocupada por otra Legión Harkonnen que no haya alcanzado su límite de acumulación. Mueve el número de Unidades justas que permita no exceder el límite de acumulación, empezando por las que tengan la Potencia de combate más alta, además de todos los Líderes.
2. El camino que permite a la Legión terminar su movimiento en el Área más cercana a un Sietch.
3. El camino que permite a la Legión terminar su movimiento en un Área de Montaña.
4. El camino que permite a la Legión terminar su movimiento en un Área de Meseta o del Erg Menor.
5. El camino que permite a la Legión terminar su movimiento en un Área de Desierto o Desierto profundo sin fichas de Señales de gusanos.

Importante: en el modo solitario Mahdi, los Harkonen ignoran las fronteras intransitables.

Debes seguir dos criterios adicionales para mover Legiones Harkonnen:

- ◆ No uses **más de 1 Ornitóptero** en el mismo turno.
- ◆ No muevas Legiones que estén adyacentes al Sietch objetivo a menos que también estén adyacentes a otra Legión Harkonnen. En ese caso, mueve 1 Legión (o más, si es posible) para fusionar las que puedes en una única Legión más cercana al Sietch objetivo y con la mayor Potencia de combate posible.

◆ COLOCACIÓN DE FICHAS DE DESPLIEGUE HARKONEN

Siempre que una Legión Harkonnen **abandone un Área que contiene un Asentamiento**, coloca allí 2 fichas de Despliegue Harkonen (consulta las Reglas especiales en la página siguiente).



CRITERIOS DE COMBATE HARKONEN

Todas las reglas para resolver las batallas se enumeran aquí.

◆ CARTAS DE PLANIFICACIÓN HARKONEN EN COMBATE

Si comienza una batalla y hay cartas en el mazo de Refuerzos, durante cada asalto, descarta tantas cartas del mazo de Refuerzos como sea necesario para que los Harkonen tiren 6 dados de Combate.

◆ APlicar IMPACTOS

Cuando apliques Impactos a una Legión Harkonnen, hazlo según el siguiente orden de prioridad.

1. Retira Líderes, empezando por los Líderes Bashar, hasta que solo quede 1 Líder (de renombre, si es posible) en la Legión.
2. Sustituye Unidades de élite por Unidades normales.
3. Sustituye Unidades Sardaukar por Unidades normales.
4. Retira Unidades normales, a menos que aún quede un Líder y los Impactos vayan a retirar todas las Unidades normales. En ese caso, retira primero al Líder.

◆ FIN DE LA BATALLA

Las Legiones Harkonnen nunca se batén en retirada y cesan un ataque únicamente cuando, al comienzo de cualquier asalto, tienen una Potencia de combate igual o inferior a la mitad de la Potencia de combate de la Legión rival (teniendo en cuenta la Potencia de combate de las Unidades individuales).

Si el jugador Atreides quiere batirse en retirada, decide hacia dónde, pero debe dar prioridad a las Áreas vacías (si las hay).

Importante: en el modo solitario, los Harkonen no necesitan recibir 1 Impacto para continuar la batalla cuando atacan un Sietch.

REGLAS ESPECIALES

◆ FICHAS DE BENE GESSERIT HARKONNEN

Cuando, según las reglas normales, los Harkonnen fueran a obtener una ficha de Bene Gesserit, toma en su lugar 1 dado de Acción del tablero La especia debe manar y añádelo a los dados de Acción Harkonnen sin usar. Si no hay dados disponibles, avanza el marcador de Supremacía 1 casilla en su lugar.

◆ FICHAS DE DESPLIEGUE HARKONNEN

En el modo solitario, los dos conjuntos de fichas de Despliegue inicial Harkonnen forman una misma reserva y se usan siempre que una Legión Harkonnen abandona un Área que contiene un Asentamiento. Cuando esto ocurra, coloca **de inmediato** allí 2 fichas de Despliegue, 1 negra y 1 plateada, bocabajo. Se consideran Unidades y, como tales, siguen todas las reglas estándar en cuanto a movimiento y límite de acumulación, además de algunas reglas especiales:

- ◆ Cada una de las fichas de Despliegue (negras o plateadas) tiene una Potencia de combate de 2 y cuenta como 1 Unidad a efectos de movimiento y límite de acumulación.
- ◆ Las fichas de Despliegue se revelan solo cuando atacan o son atacadas, o si el efecto de cualquier carta de Planificación o dado de Acción hace que se revelen (por ejemplo, si tienes que sustituir Unidades de una Legión por Unidades de otro tipo). Si se sobrepasa el límite de acumulación cuando se revelan, retira cualquier Unidad sobrante empezando por las de menor Potencia de combate. Las fichas de Despliegue reveladas se mezclan de nuevo en la reserva.
- ◆ Si no hay más fichas de Despliegue disponibles y debes colocar alguna, revela 2 fichas a tu elección (1 negra y 1 plateada) que haya en el tablero y coloca las Unidades correspondientes. A continuación, coloca esas fichas que acabas de retirar donde hacía falta poner las fichas.

◆ CARTAS DE PLANIFICACIÓN HARKONNEN

Siempre que un mazo Harkonnen se quede sin cartas, simplemente baraja todas las cartas descartadas y forma un nuevo mazo.

◆ DADOS DE ACCIÓN SIN USAR HARKONNEN

Los dados de Acción Harkonnen sin usar son los que aún no se han tirado y que no están en el tablero La especia debe manar. Fíjate en estos dados para ver si el jugador Atreides puede realizar Acciones de Supremacía desértica.

◆ REGLA ESPECIAL DE LOS ORNÍPTEROS

Nunca puedes revelar voluntariamente una ficha de Despliegue Atreides o Sietch si está en un Sector conectado a una Zona aérea que tiene un Orníptero (aún así debes revelarlas si son atacadas).



◆ REVELAR UN SIETCH O UNA FICHA DE DESPLIEGUE

Por cada ficha de Despliegue Atreides o Sietch revelada voluntariamente, añade 1 carta de Planificación Harkonnen al mazo de Refuerzos (alternando entre los mazos de la Casa de los Harkonnen y de los Aliados Corrino, como se explicó anteriormente). No lo hagas si está activo el Veto de la Cofradía Espacial.

◆ VETO DEL LANDSRAAD

Mientras esté activo el Veto del Landsraad, los Harkonen no pueden descartar cartas del mazo de Refuerzos para obtener dados de Combate adicionales.

◆ THUFIR HAWAT

En el modo solitario, la capacidad especial de Thufir Hawat cambia de la siguiente manera:

- ◆ Roba 3 cartas de Planificación de la Casa de los Harkonnen y juégalas de inmediato.

◆ GAIUS HELEN MOHIAM

En el modo solitario, la capacidad especial de Gaius Helen Mohiam cambia de la siguiente manera:

- ◆ Roba 3 cartas de Planificación de los Aliados Corrino y juégalas de inmediato.

◆ CARTA DE PLANIFICACIÓN DE LA CASA DE LOS ATREIDES *TRANCE DE VERDAD*

En el modo solitario, cambia el efecto de la carta *Trance de verdad* por el siguiente:

- ◆ Elige un resultado de los dados de Acción Harkonnen. No puedes elegir un resultado si hay 3 dados de Acción gastados en el tablero Harkonnen que muestran dicho resultado, o 2 en caso de los resultados de Despliegue y Casa. Juega el siguiente turno Harkonnen como si hubieras sacado ese resultado en el dado de Acción Harkonnen, gastándolo como es habitual. Luego, roba 2 cartas de Planificación o juega 1 carta de Planificación.

◆ CARTA DE PLANIFICACIÓN DE LA CASA DE LOS HARKONNEN *MAQUINACIONES DE HAWAT*

Cuando se juegue la primera de estas cartas, colócalas junto al tablero de juego en su lugar. Si se juega una segunda, descarta ambas y aplica el efecto habitual.

ÍNDICE

Resolución de Acciones	17
Zona aérea	9
Área	8
Arrakeen	10
Atómicas	29
Batalla	24
Ficha de Bene Gesserit	33
Tablero (de juego)	8
Ala de acarreo	20
Carthag	10
Bajas	26
CHOAM	11
Combate	24
Cono de silencio	35
Tormenta de coriolis	20
Desierto/Desierto profundo	8
Acción de Supremacía desértica	18
Despliegue	18
Acción de Despliegue	18
Ficha de Despliegue	12, 15
Peligros del desierto	20
Desiertos	8
Estaciones ecológicas	31
Unidades de élite	11
Fedaykin	11, 25
Área libre	8
Líder genérico	12
Entrenamiento de guerrilla	19
Cosechadora	13, 33
Impacto	24
Acción de Casa	18
Frontera intransitable	8
Vetos imperiales	21
Landsraad	11
Líderes	12, 25, 31
Acción de Liderazgo	18
Legión	11, 22
Acción de Mentat	18
Erg Menor	8
Montaña	8
Movimiento	22
Líder de renombre	12, 18, 31
Polo Norte	8
Orníptero	13
Colocar	18
Cartas de Planificación	19
Meseta	8
Tablero de jugador	11
Presciencia	10, 27
Aldea de Pyon	10
Tanque de regeneración	27
Unidades normales	11
Batirse en retirada	26
Ronda	15
Caballero de la arena	23
Gusanos de arena	13, 30
Sardaukar	11, 25
Explorar	19
Objetivo secreto	10, 27
Asentamientos	10, 27
Preparación	14
Escudo	24
Sietch	10
Unidades especiales de élite	11, 25
Cosecha de especia	21
Tablero La especia debe manar	11
Reserva de especia	21
Inicio de la ronda	15
Acción de Estrategia	17
Acopio de especia	21
Supremacía	10
Ataque sorpresa	24
Cartas de Táctica	37
Transporte de tropas	23
Unidades	11
Vehículos	13
Colocación de Vehículos	16
Aldea	10
Hacedor salvaje	32
Señales de gusanos	20, 30



CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO: Marco MAGGI y Francesco NEPITELLO

DISEÑO DEL MODO SOLITARIO MAHDI: Michele GARBUGGIO

DESARROLLO: Michele GARBUGGIO y Marco MAGGI

JEFE DE PRODUCCIÓN: Thiago ARANHA

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

DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Paolo PARENTE

ILUSTRACIONES: Henning LUDVIGSEN, Stefano MORONI, Paolo PARENTE, y Steve PRESCOTT

DIRECCIÓN GRÁFICA: Mathieu HARLAUT

DISEÑO GRÁFICO: Gabriel BURGHI (jefe), Matteo CERESA (jefe), Louise COMBAL, Max DUARTE y Júlia FERRARI

ESCULTURA: Yannick HENNEBO, Aragorn MARKS, Kevin MARKS e Irek ZIELINSKI

RENDERIZADO: Edgar RAMOS

EDICIÓN: Jason KOEPP

TRADUCCIÓN: Ángel MARTÍNEZ MURILLO

REVISIÓN: Joaquín C. MARTÍN-RAYO

GESTIÓN DE MARCA: Joe LEFAVI | GENUINE ENTERTAINMENT

LICENCIAS: Geoff SKINNER

EDITOR: David PRETI

PRUEBAS DE JUEGO: Chiara AVE, DUNWICH BUYERS CLUB, Marcello BALBO, Emanuele BEDIN, Marco BELTRAMINO, Kristofer 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 y Ralf SCHEMMAN

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES: Marco y Francesco quieren dar las gracias a Roberto DI MEGLIO por su trabajo conjunto en *La Guerra del Anillo*, una gran fuente de inspiración para este juego, y a Kevin CHAPMAN, por su constante apoyo y su valioso trabajo de desarrollo de las reglas. Y gracias también a todos los que jugaron a la versión para TTS del juego o probaron el juego en los festivales.

GALE FORCE NINE

PRODUCCIÓN Y GESTIÓN DE MARCA: Joe LEFAVI | GENUINE ENTERTAINMENT

COPRODUCCIÓN: John-Paul BRISIGOTTI



LEGENDARY



Dune: La Guerra de Arrakis es una sublicencia oficial de Gale Force Nine, una empresa de Battlefront Group Company. Dune TM y © 2023 Legendary. Todos los derechos reservados. CMON y el logotipo de CMON son marcas comerciales registradas de CMON Global Limited. No está permitido reproducir este producto en su totalidad o en parte sin el consentimiento específico. Los componentes reales pueden variar de los mostrados. Las miniaturas y los componentes de plástico incluidos están premontados y sin pintar. Fabricado en China.

◆ RESUMEN DE LAS REGLAS ◆

RONDA DE JUEGO

◆ INICIO DE LA RONDA

- ◆ Roba 2 cartas de Planificación, 1 de cada mazo.
- ◆ Revela 3 cartas de Prescencia.

1. COLOCACIÓN DE VEHÍCULOS (HARKONNEN)

Según la posición del marcador de Imperio que esté más abajo:

- ◆ Aparta 1 dado de Acción por cada espacio de la fila activa y los que estén por encima.
- ◆ Coloca en el tablero el número indicado de Vehículos.

2. RESOLUCIÓN DE ACCIONES

- ◆ Tira los dados de Acción, asigna los a los tableros de jugador.
- ◆ Opcional: empezando por los Harkonnen, asigna 1 ficha de Bene Gesserit a los tableros de jugador.
- ◆ Empezando por los Atreides y terminando por los Harkonnen, los jugadores se alternan para realizar 1 Acción hasta que se usan todos los dados.

3. PELIGROS DEL DESIERTO (ATREIDES)

- ◆ Coloca 1 ficha de Señales de gusanos bocaabajo en todas las Áreas de Desierto que contengan una Legión o Cosechadora Harkonnen. Dales la vuelta a todas las fichas:
 - ◆ No ocurre nada.
 - ◆ Coloca 1 Gusano de arena en el Área.
 - ◆ Coloca 1 Gusano de arena solo si es un Área de Desierto profundo.
- ◆ Cuando un Gusano de arena se coloca en Áreas que contienen:
 - ◆ **Cosechadora:** Retira la Cosechadora.
 - ◆ Retira un Ala de acarreo que esté en una Zona aérea conectada para no retirar una Cosechadora.
 - ◆ **Legión Harkonnen:** La Legión debe batirse en retirada. Si no puede, resuelve un ataque de Gusano de arena.
- ◆ Tira los efectos de las Tormentas de coriolis para todas las Legiones Harkonnen que estén en Áreas vulnerables de Meseta, el Erg Menor y Desierto.

4. COSECHA DE ESPECIA (HARKONNEN)

- ◆ Descarta todos los Votos activos (a menos que el marcador correspondiente esté en el escalón más bajo del tablero).
- ◆ Retira todas las Cosechadoras que estén en el tablero para conseguir puntos de especia: 1 por las de Desierto, 2 por las de Desierto profundo.
- ◆ Gasta puntos de especia en cada uno de los 3 marcadores de Imperio:
 - ◆ 3 puntos: súbelo 1 escalón.
 - ◆ 2 puntos: manténlo en su escalón actual.
 - ◆ 0 puntos: bájalo 1 escalón (activa 1 Veto correspondiente).
- ◆ Si los puntos de Supremacía actuales son 5 o menos, gasta 3 puntos de especia para avanzar el marcador de Supremacía 1 casilla.

◆ FINAL DE LA RONDA

- ◆ El jugador Atreides comprueba si se pueden reclamar las cartas de Prescencia reveladas de la **fase de Final de la ronda**.
- ◆ Los Atreides ganan la partida si se cumplen los requisitos de la carta de Objetivo secreto. De lo contrario, la partida continúa.
- ◆ Retira los Ornitópteros y las Alas de acarreo del tablero.
- ◆ Opcional: comenzando con el jugador Harkonnen, sustituye los Líderes de renombre que haya en el tablero que quieras por Líderes genéricos.
- ◆ Dales la vuelta a todas las cartas de Líder agotadas.
- ◆ Descarta cartas de Planificación hasta tener 6 como máximo.
- ◆ El jugador Atreides retira del juego las cartas de Prescencia reveladas que quiera. Luego, vuelve a barajar todas las cartas.

AVANCE EN EL MEDIDOR DE PRESCIENCIA

- ◆ Reclamar una **carta de Prescencia** (máx. 2 por ronda): avanza los marcadores indicados el número de casillas indicado.
- ◆ Conquistar una **Estación ecológica**: avanza 1 casilla el marcador de Prescencia mostrado en la cara oculta de la ficha.
- ◆ Destruir un **Asentamiento Harkonen**: cada uno de los marcadores avanza un número de casillas igual al nivel del Asentamiento.

AVANCE EN EL MEDJDOR DE SUPREMACIA

- ◆ Destruir un **Sietch**: el marcador avanza un número de casillas igual al nivel del Sietch.
- ◆ Si los puntos de Supremacía actuales son 5 o menos, gasta 3 puntos de especia para avanzar el marcador de Supremacía 1 casilla.

◆ MOVIMIENTO DE LEGIONES

- ◆ Las Legiones que se mueven pueden entrar en cualquier Área libre adyacente.
- ◆ Un Área no se considera libre cuando contiene Asentamientos enemigos, Unidades enemigas o Gusanos de arena (las Estaciones ecológicas y las Cosechadoras no bloquean el movimiento).
- ◆ Las Legiones Harkonnen que entren en un Área que tiene una ficha de Señales de gusanos la revelan y resuelven.
- ◆ Las fronteras intransitables no se pueden cruzar (excepto con Transporte de tropas).
- ◆ Las Legiones no pueden recoger o dejar miniaturas en mitad de un movimiento de más de 1 Área.
- ◆ **Transporte de tropas (Harkonnen):** retira un Ornitóptero de una Zona conectada para mover 2 Áreas, ignorando cualquier obstáculo.
- ◆ **Caballero de la arena (Atreides):** puedes mover por cualquier número de Áreas que contengan Señales de gusanos o Gusanos de arena.

◆ ASALTO

- ◆ Revela cualquier ficha de Sietch y Despliegue implicada en la batalla.
- ◆ Opcional: empezando por el atacante, los jugadores pueden descartar cartas de Planificación para obtener +1 dado de Combate por carta.
 - ◆ **Ataque sorpresa:** el atacante suma 1 en el primer asalto.
 - ◆ Cada jugador tira un número de dados de Combate igual al número de Unidades (no Líderes) que tiene su Legión más el número de cartas de Planificación que descartó. Si hay un Asentamiento del Defensor en el Área, el defensor añade el nivel de este. El máximo son 6 dados.
 - ◆ Los Líderes genéricos convierten cada uno 1 en 1 .
 - ◆ Los Líderes de renombre usan 1 cada uno, tal y como indica su carta.
 - ◆ Las Unidades especiales de élite cancelan 1 rival cada una.
 - ◆ Cada cancela 1 rival.
 - ◆ Retirad las bajas. Por cada :
 - ◆ Se retira 1 Unidad o Líder.
 - ◆ Se sustituye 1 Unidad de élite por 1 Unidad normal.
 - ◆ El atacante puede continuar la batalla (recibe 1 Impacto si el defensor está en un Asentamiento). En este caso, el defensor puede batirse en retirada. De lo contrario, comienza un nuevo asalto.