

PRZYPRAWA MUSI PŁYNAĆ

# DUNE

A GRA O PODBOJU, DYPLOMACJI I ZDRADZIE

ZASADY **K**



# PRZEDMOWA

*"A beginning is the time for taking the most delicate care that the balances are correct. This every sister of the Bene Gesserit knows. To begin your study of the life of Muad'Dib, then take care that you first place him in his time: born in the 57<sup>th</sup> year of the Padishah Emperor, Shaddam IV. And take the most special care that you locate Muad'Dib in his place: the planet Arrakis. Do not be deceived by the fact that he was born on Caladan and lived his first fifteen years there. Arrakis, the planet known as Dune, is forever his place."*

— from Manual of **Muad'Dib**  
by the Princess Irulan

Klasyczna powieść science fiction Frank Herbert's od pokoleń jest uznawana za mistrzowsko wykreowaną. W tej grze, możesz przywołać do życia całą planetę intrygi snute przez głównych bohaterów Dune

Dune — Pustynne krajobrazy pokrywają większość powierzchni planety, poprzecinane tylko gigantycznymi skałami Olbrzymie sandwormy o długości ćwierć mili żyją pod piaskiem i atakują każdego, kto na nim pozostanie. Życie ludzkie istnieje w kilku rozproszonych miejscach, gdzie dostępna jest cenna woda, ale nawet te osady są demolowane przez przerażające burze Coriolisa. Jednak planeta ma kluczowe znaczenie dla istnienia imperium galaktycznego. Ponieważ tylko na niej można zbierać przyprawę. Przyprawa jest kluczem do podróży międzygwiazdnych.. Tylko poprzez spożycie uzależniającego narkotyku Sternik Gildii Odstępów może nadal doświadczać wizji przyszłości, umożliwiając im wytyczenie bezpiecznej ścieżki przez hiperprzestrzeń. Przyprawa jest również lekiem geriatrycznym, który przedłuża życie. Tylko dzięki zapewnieniu stabilnego zapasu przypraw w całej galaktyce każdy Imperator może uniknąć buntu cywilnego. Krótko mówiąc, dzięki przyprawie można kupić wszystko, co się chce. Potężne siły walczą o kontrolę nad Dune. Wojska cesarskie, rodziny arystokratyczne, Guildsmen, tajne stowarzyszenie i koczowniczy Fremen walczą o władzę na planecie.

Wszystkie podlegają sztywnej ekonomii wspólnego łańcucha handlowego, CHOAM; zasoby są drogie, wysyłka jest kosztowna, doskonałość ma swoją cenę. I ta cena musi być zapłacona w uniwersalnej walucie, wyznaczniku wartości: przyprawie.

Wszyscy potrzebują przyprawy. Niektórzy zbierają ją bezpośrednio, gdy wybuchnie na pustyni, ryzykując spotkanie z sandworm i burzą. Inni zdobywają ją brutalnie w walce lub po cichu w podatkach i opłatach.

Kontrolujący bazy imperialne będą mieli dostęp do ornitopterów i mogą szybko pokonywać duże odległości. Pozostali będą musieli powoli wybierać drogę przez piasek i skałę.

Ale wszyscy niecierpliwie oczekują Nexusa, , sygnalizowanego nagłym pojawieniem się wielkiego sandworma, Shai-Hulud

Odbędą się ogromne bitwy i małe potyczki, o których wyniku często zdecyduje jeden genialny przywódca lub akt podstępne zagranie.

Ale śmierć na Wydmie nigdy nie musi być tragiczna. Umarli są rutynowo odsysani z wody swojego ciała - aby życie na jałowej planecie mogło trwać. I nawet jedna ocalała komórka danej osoby może być hodowana przez techników Tleilaxu, dopóki pierwotna osoba nie zostanie odrodzona.

Możesz być jedną z tych frakcji :



**ATREIDES**

Atrydzi, prowadzeni przez młodego Paula Atrydów (Muad'Dib) - prawowitego spadkobiercę planety, obdarzeni dzielnymi porucznikami i dziwną częściową świadomością przyszłości, ale nękani przez potężniejszych i zdradzieckich przeciwników.



PAUL MUAD'DIB

**Dowódcy**

- TRUFIR HAWAT (5)
- LADY JESSICA (5)
- GURNEY HALLECK (4)
- DUNCAN IDAKO (2)
- DR. WELLINGTON YUEN (1)



**BENE GESSERIT**

Siostry Bene Gesserit, reprezentowana przez Wielbną Matkę Gajusz Helenę Mohiam - starożytną i nieprzeniknioną, starannie wyszkoloną w kontroli psychologicznej i geniuszem w osiągnięciu celów poprzez wysiłki innych.



MOTHER MOHIAM

**Dowódcy**

- ALIA (5)
- MARGOT LADY FENRIG (5)
- MOTHER RAMALLO (5)
- PRINCESS IRULAN (5)
- WANNA YUEH (5)



**EMPEROR**

Cesarz, jego majestat, cesarz Padishah Shaddam IV - bystry i skuteczny, ale łatwo popadł w samozadowolenie dzięki własnym pułapkom władzy.



EMPEROR SHADDAM IV

**DOWÓDCY**





**FREMEN**

Fremeni, reprezentowani przez ekologa planet Liet-Kynesa - dowodzącego dzikimi hordami tubylców, biegłymi w życiu i podróżowaniu na planecie, Unikających kontroli z zewnątrz, przy jednoczesnej naturalnej regeneracji Diuny.



LIET KYNES

**DOWÓDCY**





**SPACING GUILD**

The Spacing Guild, reprezentowana przez sternika Edrica - monopolistę transportu, ale uzależnionego od wciąż rosnącego przepływu przypraw.



EDRIC

**LEADERS**





**HARKONNEN**

Dowodzeni przez dekadentkiego barona Vladimira Harkonnena - mistrza zdrady i okrutnych czynów.



BARON HARKONNEN

**LEADERS**



W grze DUNE możesz doświadczyć wielu interakcji pomiędzy tymi fascynującymi frakcjami wykorzystując ich specjalne zdolności. Zasady w grze podzielono na podstawowe I zaawansowane. Poznaj zasady podstawowe I rozegraj kilka gier aby później przejść do zaawansowanego trybu rozgrywki.



# ZASADY PODSTAWOWE

## CEL GRY

Każda frakcja posiada zestaw unikalnych zdolności ekonomicznych, militarnych i strategicznych oraz ma dostęp do kart podstępów. Celem gry jest wykorzystanie tych unikalnych zdolności do zdobycia kontroli nad planetą Arakis zwaną też DUNE. Zwycięzca jest ten gracz, który jako jedyny podczas dziewiątej fazy gry (Mentat Pause Phase), dowolnej tury, zajmie 3 twierdze (miasta Fremenów lub twierdze Imperium). Gracze mogą zwyciężać samodzielnie lub będąc w sojuszu.

## PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Umieść żetony przyprawy na polu banku przyprawy.

Potasowane talie Spice i Treachery umieść zakryte obok planszy. Odkrywane karty będą tworzyły odkryte stosy a kiedy talia się skończy zostaną przetasowane w celu utworzenia nowej tali Spice i Treachery.

Gracze wybierają frakcje.

Istnieje kilka sposobów dostępnych dla graczy.

1. Użyj kart z talii Prediction aby ustalić losowo która frakcją zagra który gracz. Po tasuj karty i rozdaj po 1 każdemu z graczy, albo
2. Każdy gracz losuje kartę z talii rund przypowieści. Bene Gesserit a następnie wybiera sobie frakcję zaczynając od gracza z najwyższym numerem na karcie.

W tym momencie gracze mogą zamienić się wylosowanymi frakcjami jeśli chcą.

### DWÓCH & TRZECH GRACZY

Dla trzy osobiej rozgrywki zalecane są frakcje Atreides, Harkonnen i Fremen. W rozgrywce trzy osobowej Sojusz musi opanować 4 twierdze aby wygrać, tak jak w podstawowych zasadach.

W grze dwuosobowej zalecamy wybór Atreides i Harkonnen lub dwie frakcje dla każdego gracza (wybierz frakcje jak podano wyżej). W grze dwuosobowej do zwycięstwa konieczne jest opanowanie 4 twierdz.

### CZTERECH & PIĘCIU GRACZY

W grze czteruosobowej nie wykorzystujcie Spacing Guild i Bene Gesserit w grze pięciosobowej nie używajcie Bene Gesserit

Gracze pobierają zasłonki i planszетки z przewagami wybranej frakcji.

### 1. POZYCJA

Gracze umieszczają znacznik swojej frakcji, w kołach na obrzeżach mapy blisko swego miejsca przy stole.

### 2. ZDRAJCY

Usuń karty frakcji które nie biorą udziału w rozgrywce z talii Traitor. Potasuj karty dokładnie. Rozdaj każdemu graczowi 4 karty. Każdy gracz w sekrecie wybiera jedną z otrzymanych kart. Jeżeli gracz wybierze dowódcę innej frakcji, może go użyć w trakcie gry jako zdrajcy. Jeżeli wybierze, któregoś ze swoich dowódców może być pewny że nie okaże się on zdrajcą. W każdym bądź razie, każdy gracz kładzie wybraną kartę zakrytą za swoją zasłonką, reszta kart trafia zakryta do pudełka.

### 3. PRZYPRAWA

Każdy gracz dobiera, z Banku Przyprawy, ilość przyprawy opisaną na jego karcie frakcji umieszczając ją za zasłonką.

### 4. ODDZIAŁY

Zgodnie z instrukcją, na planszy frakcji, rozmieszczamy oddziały na mapie. Pozostałe oddziały umieszczamy w rezerwie obok naszej zasłonki.

### 5. PODSTĘPY

Każdy gracz otrzymuje po 1 karcie z talii Treachery.

### 6. ZNACZNIK RUNDY

Umieść znacznik rundy na pozycji 1 na ścieżce rund.

Uwaga: Frakcje mogą mieć zdolności, które mogą być w sprzeczności z zasadami. Zasady na planszach frakcji są ważniejsze.

*"I must not fear.*

*Fear is the mind-killer. Fear is the little-death that brings total obliteration.*

*I will face my fear.*

*I will permit it to pass over me and through me.*

*And when my fear is gone I will turn and face fear's path, and only I will remain."*

— Paul Atreides



# PRZEBIEG ROZGRYWKI

DUNE rozgrywa się w maksymalnie 10 rund.

Każda runda składa się z 9 faz, które muszą być rozpatrzone, według podanej poniżej kolejności.



## 1. FAZA BURZY

Znacznik burzy jest poruszany wokół mapy. Frakcja, której znacznik będzie następny po znaczniku Burzy jest pierwszym graczem.



## 2. ERUPCJA PRZYPRAWY I FAZA NEXUS

Wierzchnia kartaz talii Spice zostaje odkryta i na planszy we wskazanym regionie zostaje umieszczona odpowiednia ilość przyprawy. Jeżeli Shai-Hulud zostanie odkryta podczas fazy erupcji następuje faza Nexus w której gracze mogą zawiązywać i zrywać sojusze.



## 3. FAZA CHOAM CHARITY

Gracze z 0 i 1 przyprawy otrzymują CHOAM Charity.



## 4. FAZA LICYTACJI

Gracze licytują przyprawą karty Treachery.



## 5. FAZA ODZYSKANIA

Gracze mogą wykupić oddziały i dowódców z Tleilaxu Tanks.



## 6. UMIESZCZENIE I RUCH

Zaczynając od *Pierwszego Gracza* i kontynuując w prawą stronę, każdy gracz może umieścić na planszy oddziały a następnie może przemieścić oddziały z jednego regionu do innego sąsiadującego regionu.



## 7. FAZA BITEW

Gracze muszą rozstrzygnąć bitwy w każdym regionie, który jest zajęty przez dwie lub więcej frakcji.



## 8. FAZA ZBIORU PRZYPRAWY

Oddziały w regionach w których znajduje się przyprawa mogą dokonać zbioru.



## 9. FAZA MENTATÓW

Frakcja ogłasza zwycięstwo (lub zwycięzców) lub ma czas na analizę swej sytuacji na mapie. Następnie przesuwa się znacznik rundy na następną pozycję rozpoczynając nową rundę. .



## FAZA I BURZA



### Pierwsza Burza

Przy pierwszy ruchu Burzy, Znacznik Burzy jest umieszczany w losowym sektorze na krawędzi mapy według następującej procedury. The two players whose player circles are nearest on either side Dwóch graczy których znaczniki frakcji są najbliższej pozycji startowej Burzy (Storm Start Sector) W sekrecie wybiera na kole bitewnym wartość od 1 do 20. Wybrane wartości są sumowane i znacznik Burzy przemieszczony jest o wskazaną liczbę sektorów zaczynając od sektora Storm Start sector przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

### Przemieszczanie Burzy

W następnych rundach , gracze którzy jako ostatni toczyli bitwę powinni wybrać , na kole bitewnym, w tajemnicy. Liczbę od 1 do 3, ujawniając je jednocześnie i sumując , następnie należy przemieścić znacznik Burzy o uzyskaną ilość sektorów przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

### Zniszczenia

Każdy oddział w regionie piaszczystym (z wyjątkiem baz Imperialnych) nad którymi przeszła lub zatrzymała się Burza zostaje zabita. Umieść te oddziały w Tleilaxu Tanks. Dodatkowo z tych regionów należy usunąć, do baku , znajdującą się tam przyprawę. Oddziały które znajdują się w skalistych regionach znajdują schronienie przed Burzą.

### Obostrzenia

Oddziały nie mogą poruszać się po sektorze objętym burzą. Oddziały nie mogą walczyć ze sobą jeśli są w sektorze z burza lub rozdziela je burza. .

### Pierwszy gracz

Gracz, którego znacznik frakcji jest pierwszy za znacznikiem burzy zostaje Pierwszym Graczem w fazie Licytacji, Umieszczania i ruchu.



## FAZA 2

ERUPCJA PRZYPRAWY  
I NEXUS

▲ Territory Card



▲ Shai-Hulud Card

**Górna karta**

Górna karta z talii Spice jest odkrywana

**PIERWSZA RUNDA**

Tylko podczas pierwszej rundy w tej fazie, wszystkie karty z Czerwem są ignorowane i odkładane na bok, następnie ponownie wtasowywane do talii.

**Karta Regionu**

Nastąpiła erupcja przyprawy. Ilość wskazanej na karcie przyprawy jest pobierana z banku i umieszczana we wskazanym regionie, w sektorze zawierającym ikonę Erupcji Przyprawy. Następnie ta karta zostaje odłożona na stos kart odkrytych obok talii Spice. (Jeżeli erupcja nastąpiła w obszarze z Burza nie umieszczamy w nim przyprawy.)

**Shai-Hulud(Czerw)**

Następuje Faza Nexus poprzedzona następującymi zdarzeniami:

- Cała przyprawa i wszystkie oddziały znajdujące się we wskazanym na karcie regionie trafiają odpowiednio do Spice Bank i Tleilaxu Tanks. Następnie karta Shai-Hulud jest umieszczana odkryta na stosie odkrytych kart obok talii Spice.
- Następnie z talii Spice odkrywana jest następna karta. Jeżeli jest to Shai-Hulud kładziemy ją na stos kart odkrytych bez konsekwencji i odkrywamy kolejną kartę. Powtarzamy ten punkt tak długo aż nie odkryjemy karty regionu.

**Nexus**

Odkrycie Shai-Hulud inicjuje fazę Nexus na koniec tej fazy. W fazie Nexus, Gracze mogą zawiązywać i zrywać sojusze (Patrz Sojusze strona 12)

## FAZA 3

## CHOAM CHARITY

Każdy gracz z 0 lub 1 przyprawą może pobrać tyle przyprawy z Banku, aby na koniec tej fazy, posiadać 2 przyprawy.

## FAZA 4

## LICYTACJA

**Declaracje**

Za nim ruszy licytacja każdy gracz musi ogłosić ile Treachery Cards posiada. Limit to 4. Gracze z 4 (8) kartami nie mogą licytować.

**Rozdający**

Jeden z graczy pobiera z talii Treachery I układa zakryte w rzędzie, 1 kartę za każdego gracza, który może licytować.

**Licytacja**

Pierwsza karta w rzędzie jest licytowana za przyprawę.

- Licytacje rozpoczyna *Pierwszy Gracz*. Jeżeli ma już 4 karty Treachery na ręce, mówi pass. Licytację kontynuuje pierwszy gracz po jego prawej stronie który nie ma limitu kart Treachery na ręce.
- Gracz który rozpocznie licytację musi zadeklarować 1 lub więcej przyprawy lub powiedzieć pass. Następnie gracz po jego prawej stronie podaje wyższą wartość lub mówi pass. Licytacja trwa aż zostanie tylko jeden gracz który nie powiedział pass i zaproponował najwyższą stawkę. On otrzymuje kartę.

**Limit stawki**

Gracz nie może podbić stawki, jeśli nie posiada odpowiedniej ilości przyprawy.

**Następny rozpoczynający**

Następną licytację w tej fazie rozpoczyna, pierwszy gracz po prawej stronie od ostatnio rozpoczynającego licytację o poprzednią kartę. Tak aby każdy gracz, który może licytować mógł być pierwszym w licytacji karty.

**Koniec licytacji**

Licytacja kart Treachery trwa tak długo aż wszystkie karty zostaną wylicytowane lub nikt z graczy nie może albo nie chce licytować. Jeżeli podczas licytacji, którejś z kart wszyscy gracze z pasują pozostałe karty wracają na górę talii i licytacja się kończy.

**Jawność**

Ilość (nie rodzaj) kart Treachery jaką posiada każdy gracz musi być, podczas licytacji, widoczna dla wszystkich graczy. Nikt nie może ukrywać ilość posiadanych kart. Gracz nie może posiadać kart ponad limit. Jeśli osiągnął limit musi to ogłosić i powiedzieć pass.

**Limit czasu**

Każdy gracz ma 10 sekund na podbicie stawki lub uznać się że spasował.



## FAZA 5 ODZYSKIWANIE



### Odzyskiwanie oddziałów

Każdy gracz może teraz odzyskać do 3 oddziałów z Tleilaxu Tanks.

**Darmo:** Jak zaznaczono na planszecie frakcji. Pewna liczba oddziałów może być odzyskana za darmo.

**Oplacona:** Kolejne oddziały należy wykupić płacąc 2 przyprawy za oddział. Poniesione w ten sposób koszty umieszczamy w Spice Bank.

**Limit:** Gracz nie może nigdy odzyskać więcej niż 3 oddziały na rundę.

**To Reserves:** Odzyskane oddziały trafiają do rezerwy gracza.

### Odzyskanie dowódcy

Kiedy wszyscy ( 5 ) dowódcy trafią do Tleilaxu Tanks możemy odzyskiwać 1 dowódcę na rundę, aż odzyskamy wszystkich.

**Siła :** Aby odzyskać dowódcę musimy zapłacić do Spice Bank tyle przyprawy ile wynosi jego siła.

**Odzyskany:** Odzyskany dowódca może być zagrany w bitwie i nadal może być zdrajcą.

**Kolejna śmierć:** Jeżeli dowódca zostanie zabity kolejny raz. umieszczamy go rewersem do góry w Tleilaxu Tanks. Ten dowódca nie może być odzyskany dopóki inni możliwi do odzyskania nie zostaną odzyskani , zabici i ponownie wysłani do Tleilaxu Tanks.



## FAZA 6: UMIESZCZENIE I RUCH



*Pierwszy Gracz* realizuje umieszczenie na planszy oddziałów a następnie ruch oddziałów. Kiedy skończy gracz po jego stronie kontynuuje tą fazę a później następny i następny.

### UMIESZCZANIE ODDZIAŁÓW

#### Umieszczanie z rezerw.

Gracz może przenieść oddziały ze swojej rezerwy. na plansze, w dowolnej ilości, do jednego wybranego regionu.

### Koszt

Gracz musi oddać do Spice Bank koszt umieszczenia oddziałów. Umieszczenie na planszy 1 oddziału w twierdzy wynosi 1 a w innym obszarze 2 przyprawy.

### Sektory

Kiedy umieszczamy oddziały w regionie podzielonym przez sektory gracz musi jasno zadeklarować w którym sektorze wybranego regionu umieszcza oddziały.

### Obostrzenia

**Burza:** Nikt nie może umieścić jednostek w sektorze z burzą.

**Twierdza:** W twierdzy mogą przebywać tylko dwie frakcje.

**Bez powrotu:** Nikt nie może wrócić jednostek z planszy do rezerwy

### FORCE MOVEMENT

Każdy gracz może przenieść, jako grupę, dowolną liczbę swoich sił z jednego terytorium na inne terytorium. Siły mogą się swobodnie przemieszczać na, z lub przez terytorium zajmowane przez dowolną liczbę sił, z pewnymi ograniczeniami i dodatkowymi korzyściami ruchowymi wymienionymi poniżej.

### Ornitoptery

Gracz, który rozpoczyna ruch oddziałów z jedną lub większą liczbą oddziałów w Arrakeen, Kartaginie lub w obu, ma dostęp do ornitopterów i może przenosić oddziały przez maksymalnie trzy sąsiednie terytoria. Przenoszone oddziały nie muszą znajdować się w Arrakeen ani Carthag, aby poruszać się po trzech terytoriach. Tak więc, na przykład, gracz z jednym lub więcej oddziałem w Arrakeen byłby w stanie przenieść oddziały zaczynając w Sietch Tuka przez Pasty Mesa i Shield Wall do Imperial Basin, gdzie muszą się zatrzymać.

### Jeden sąsiadujący region

Gracz bez oddziału w Arrakeen lub Carthag na początku swojego ruchu nie ma dostępu do ornitopterów i może przenieść swoje oddziały piechotą na jedno sąsiednie terytorium.

### Jeden ruch oddziałów

Każdy gracz może wykonać ruch oddziałów tylko raz .

### Sektory

Sektory nie mają wpływu na ruch . Jednak po wybraniu regionu gracz musi zadeklarować w którym regionie znajdują się jego jednostki. Ze względu na burzę i przyprawę



## Burza

Jak zdefiniowano powyżej w części „Faza burzy”, żaden oddział nie może się przedostać do sektora podczas burzy, wyjść z niego ani przez niego. Wiele terytoriów zajmuje kilka sektorów, dzięki czemu gracz może przemieszczać się na terytorium częściowo opuszczone przez burzę, o ile grupa nie przejdzie przez część objętą przez burzę.

- Kończąc ruch na regionie leżącym w kilku sektorach, gracz musi określić, w którym sektorze regionu zdecyduje się umieścić swoje oddziały.
- *Biegun Polarny* nigdy nie jest w Burzy.

## Blokada Twierdz

Oddziały niemogą przejść lub zatrzymać się w Twierdzy jeśli znajdują się już w niej oddziały dwóch innych frakcji.

*“W walce z tarczą poruszamy się szybko w obronie lecz wolno w ataku. .*

*Atak ma sens tylko wtedy gdy sprowokujemy przeciwnika do błędu w obronie.*

*Tarcza powstrzymuje szybki cios jednak przepuści zdradziecki kindżał.*

— Gurney Halleck,  
do Paul Atreides



## WYWOŁANIE BITWY

Zawsze gdy dwóch lub więcej graczy ma swoje oddziały w tym samym regionie dochodzi do bitwy między nimi.

Bitwy trwają tak długo aż w regionie pozostaną oddziały jednego gracza lub żadne:

- Gracze nie mogą ze sobą walczyć jeżeli ich oddziały rozdziela sektor z Burzą. Wtedy oddziały mogą pozostać w tym regionie.
- Gracze nie mogą walczyć na *Biegunie Polarnym*. Jest to obszar neutralny.

## Pierwszy gracz

Na początku bitwy, *Pierwszy Gracz* otrzymuje tytuł *agressor* dopóki nie rozstrzygnie wszystkich bitew. *Aggressor* wybiera kolejność w jakiej chce stoczyć bitwy. Jeśli w regionie ma więcej niż jednego przeciwnika decyduje z którym stoczy pierwszą walkę.

## PLAN BITWY

Aby rozstrzygnąć bitwę, każdy gracz musi potajemnie opracować plan bitwy. Plan bitwy zawsze zawiera liczbę wybranych wybranych na kole bitwy. Jeśli to możliwe, musi zawierać lidera frakcji lub taniego bohatera. Może to obejmować Karty Zdrady według uznania gracza.

## Koło bitwy

Każdy gracz bierz koło bitwy i potajemnie wybiera liczbę od zera do liczby oddziałów, jakie posiada w regionie konfliktu. Obaj gracze stracą liczbę sił wybranych na Kole Bitwy.

## Dowódcy

Może wybrać jednego dowódcę i umieścić w Kole Bitwy. Kartę taniego bohatera można zagrać zamiast dysku dowódcy.

- Liderzy, którzy przetrwają bitwy, mogą w razie potrzeby walczyć więcej niż jeden raz na jednym terytorium, ale żaden lider nie może walczyć na więcej niż jednym terytorium w tej samej fazie.
- Jeśli to możliwe, gracz musi zawsze zagrać kartę lidera lub tanią kartę bohatera w ramach swojego planu bitwy. Jeśli to niemożliwe musi powiadomić o tym fakcie.

## BEZ KART PODSTĘPU

Gracz bez przywódcy lub taniego bohatera musi nadal walczyć, ale nie może zagrać w karty podstępu w ramach swojego planu bitwy. (Taka sytuacja może wystąpić, gdy gracz nie ma taniego bohatera a wszyscy jego przywódcy zginęli lub w tej fazie walczyli w innych regionach).

- Tani bohater nie ma wartości bojowej ale pozwala zagrać karty podstępu.

## Karty Podstępu

Gracze z liderem lub tanim bohaterem mogą zagrać kartę broni, kartę obrony lub obje, trzymając je przy Kole Bitwy. Mogą również zagrywać karty nie będące powyższymi.

## Odkrycie Planów

Kiedy obaj gracze są gotowi, plany bitew są ujawniane jednocześnie.

## ROZSTRZYGNĘCIE

### Zwycięzca

Zwycięzcą zostaje gracz z wyższą sumą oddziałów wybraną na Kole Bitwy oraz siłą bojową swojego dowódcy.





## Brak remisów

W wypadku remisów agresor wygrywa bitwę.

## Broń

Jeśli przeciwnik gracza zagrał kartę podstępu broń, a gracz nie zagrał właściwej karty obrony, dowódca gracza zostaje zabity i nie może się liczyć do sumy siły walki. Obaj dowódcy mogą zostać zabici i żaden z nich nie liczy się w bitwie. Kiedy gracz gra taniego bohatera, jego siła walki to po prostu liczba oddziałów, które wybiera, ale może on zagrać w broń lub inne karty Podstępu.

## Zabici dowódcy

Zabitych dowódców natychmiast umieszcza się, odkrytych, w zbiornikach Tleilaxu. Zwycięzca natychmiast otrzymuje za zabitego (w tym własnego dowódcę, jeśli zostanie zabity) równowartość jego siły w przyprawie ze Spice Bank.

## Dowódcy którzy przetrwali

Dowódcy, którzy przeżyją, pozostają na terytorium, na którym zostali wykorzystani, dopóki wszystkie bitwy na innych terytoriach nie zostaną rozstrzygnięte. Następnie wracają do ich właścicieli.

## Przegrana

Przegrywający gracz traci wszystkie siły, które miał w regionie, trafiają do Tleilaxu Tanks i musi odrzucić każdą kartę podstępu, której użył w swoim planie bitwy. Pamiętaj, że przegrany nie traci lidera w wyniku bitwy. Liderzy zabijani są tylko przez karty podstępu broni.

## Wygrana

Zwycięski gracz traci tylko liczbę oddziałów, które wybrał na kole bitwy. Oddziały te są umieszczane w zbiornikach Tleilaxu. Zwycięski gracz może również zatrzymać lub odrzucić dowolną z zagraną kart.

## ZDRAJCY

- Jeśli bierzesz udział w bitwie, a twój przeciwnik używa lidera pasującego do karty Zdrady, którą kontrolujesz, możesz zawołać „Zdrada!” i zatrzymać grę.
- Karta Zdrajcy zostaje ujawniona.
- Gracz, który ujawnił kartę zdrajcy natychmiast wygrywa bitwę
- nic nie traci, niezależnie od tego, co zagrano w planach bitew (nawet jeśli ujawniono lasgun i tarczę)
- umieszcza zdradzieckiego przywódcę w Tleilax Tanks i otrzymuje przyprawę w ilości równej jego sile.

Gracz, którego zdrajca został ujawniony

- traci wszystkie swoje siły na terytorium
- odrzuca wszystkie karty, które zagrał

Dwóch zdrajców

Jeśli obaj dowódcy są zdrajcami, każdy jest zdrajcą przeciwnika, siły obu graczy na terytorium, zagrane karty i ich liderzy zostają utracone. Żaden gracz nie otrzymuje przyprawy.

### FAZA 8:

## ZBIÓR PRZYPRAWY

Każdy gracz z oddziałami w sektorze regionu, na którym znajduje się przyprawa, może teraz ją zebrać. Odbywa się to poprzez pobranie żetonów przypraw, do których masz prawo, z regionu i umieszczenie ich za tarczą. Wskaźnik zbierania wynosi 3 przyprawy na siłę, jeśli gracz zajmuje Cartagagu lub Arrakeen. Jest to 2 przyprawy na siłę, jeśli gracz nie zajmuje Cartagagu ani Arrakeen. Niepobrana przyprawa pozostaje tam, gdzie jest na przyszłe tury

*“Ten kto kontroluje przyprawę, kontroluje wszechświat!”*

Baron Harkonnen

### FAZA 9:

## FAZA MENTATÓW

Jeśli jeden gracz jest obecny w 3 twierdzach z co najmniej jednym ze swoich oddziałów podczas fazy Mentatów, wygrywa grę.

Jeśli wymagana liczba twierdz wynosi 4, a dwaj gracze w Sojuszu osobno zajmują w sumie co najmniej 4 twierdze z jedną lub więcej siłami na koniec tury, to Sojusz wygrywa grę. Na przykład, jeśli Atrydowie są w sojuszu z Fremenami, a Fremeni zajmują Sietch Tabr i Carthag, a Atreides zajmują Sietch Tuek i Arrakeen podczas tej fazy, wygrywają grę razem.

Jeśli nie ma zwycięzców, gracze zastanawiają się nad swoimi pozycjami na planszy, rozważają swoje opcje i, gdy są gotowi, przenoszą znacznik tury do następnej pozycji na torze tury, aby rozpocząć kolejną turę.



## ALLIANCES (NEXUS)

Po odwróceniu karty Shai-Hulud (sandworm) w drugiej lub kolejnych turach, na końcu Fazy Spice i NEXUS następuje Nexus. Podczas Nexusa wszyscy gracze mają szansę zawrzeć, dołączyć lub złamać sojusze. Gdy gracze mają taką możliwość, gra jest kontynuowana.

### TWORZENIE SOJUSZU

#### Podstawy

W Sojuszu może znajdować się nie więcej niż dwóch graczy, a warunkiem wygranej jest teraz 4 zamiast 3 warowni.

#### Dyskusja

Gracze mogą dyskutować między sobą o zaletach i wadach sojuszków.

#### Jawność

Członkowie Sojuszu muszą zostać ujawnieni wszystkim. Sojusze nie mogą być tajne. Zamień karty sojuszu, aby przypomnieć, kto jest w sojuszu.

#### Limity

Podczas Nexusa można utworzyć kilka sojuszy, ale żaden gracz nie może być członkiem więcej niż jednego sojuszu. Gdy wszyscy gracze będą mieli okazję sprzymierzyć się, nie można zawrzeć kolejnych sojuszy aż do następnego Nexusa.

### ZERWANIE SOJUSZU

#### Zerwanie

Każdy gracz może zerwać Sojusz podczas Nexusa. Gracze po prostu ogłaszają, że zrywają Sojusz.

#### Nawiązanie Nowego

Gracze, którzy zerwą jeden Sojusz, mają możliwość natychmiastowego utworzenia nowego Sojuszu.

### Jak funkcjonuje sojusz ?

Siły sojuszniczych graczy są uważane za takie same do celów zwycięstwa. Jeśli ich wspólne oddziały posiadają 4 twierdze w fazie Mentatów wspólnie wygrywają.

#### Obostrzenia

Sojusznicy nie mogą wkraczać do regionu (z wyjątkiem Bieguna Polarnego), na którym jeden z ich sojuszników ma już oddziały, i dlatego nigdy nie mogą ze sobą walczyć.

**UWAGA:** Jeśli z jakiegokolwiek powodu dwie frakcje, które stały się sojusznikami podczas ostatniej tury, zajmują to samo terytorium na początku następnej tury, jedna z tych frakcji musi opuścić to terytorium podczas fazy umieszczania i ruchu. Jeśli pierwsza frakcja podczas tej fazy nie opuści regionu, druga frakcja musi z niego wyjść lub stracić wszystkie obecne tam oddziały.

#### Sekretna komunikacja

Sojusznicy mogą w dowolnym momencie dyskretnie omawiać i udostępniać strategię i informacje..

#### Licytacja

Podczas fazy licytacji sojusznicy mogą sobie nawzajem pomagać, płacąc część lub całość kosztu kart podstępu, aby gracz mógł licytować więcej przypraw niż faktycznie ma.

#### Umieszczanie

Podczas Fazy Ruchu sojusznicy mogą płacić za umieszczane na mapie oddziały Sojusznika.

#### Wspólne zalety

Sojusznicy mogą pomagać sobie nawzajem, jak podano na ich kartach gracza.

Uwaga, patrz strona 24, aby zapoznać się z opcjonalnymi regułami dla sojuszy.

## SEKRETY

Gracze nigdy nie są zobowiązani do zachowania w tajemnicy swoich kart, zapasów przypraw lub zdrajców, których wybrali. Nigdy też nie są zobowiązani do ujawnienia tych informacji. Wszystkie zbiory przypraw powinny znajdować się za Osłoną Gracza. Liczba posiadanych kart zdrady musi pozostać otwarta podczas fazy licytacji, ale może być utrzymywana w tajemnicy przez cały ..

## ŁAPÓWKA

Gracze, którzy nie są członkami tego samego Sojuszu, mogą zawierać między sobą ustne oferty lub łapówki. Raz złożone oferty i łapówki muszą zostać ogłoszone na głos i należy je honorować. Gracz nie może odstąpić od umowy lub łapówki. Przyprawa może być częścią łapówki lub oferty. Transakcja lub łapówka nie mogą wiązać się z przekazaniem lub podarowaniem kart Zdrady, przywódców, sił lub frakcji. Pozostawia to tajne informacje, przyszłe działania i, oczywiście, przyprawę.

Gracz nie może zawrzeć umowy ani przekupić, co byłoby sprzeczne z zasadami lub mocami frakcji gracza. To są jedyne ograniczenia.

<b>OGRANICZENIA SOJUSZU</b>	<b>POSSIBLE SIDE EFFECT</b>	<b>COMMENT</b>
<b>Default Alliance Game</b> 2 Player Alliance limit 4 Strongholds to win	a longer game	Players look for synergy with one other player and try to win together but must try to hold on to the strongholds they have.
2 Player Alliance limit 3 Strongholds to win	a shorter game	Players look for synergy with one other player and try to win together by holding or capturing 3 strongholds.
3 Player Alliance limit 4 Strongholds to win	a longer short game	May devolve into 3 strongest against 3 weakest, etc. but supposedly weaker players may be able to reverse the stronger players' fortunes and tip the balance.
3 Player Alliance limit 3 Strongholds to win	probably the shortest game	May devolve into 3 strongest against 3 weakest, but supposedly weaker players may pull off a surprise win by winning key battles.
Any number of players in Alliances 3 Strongholds to win	a more exotic game	The original Dune rules Alliance game; adversity creates ingenuity.

## CREDITS

### GAME DESIGN:

Peter Olotka, Jack Kittredge, Bill Eberle

### DEVELOPMENT & QUICK START GUIDE:

Greg Olotka

### SPECIAL THANK YOU TO

Ian Allen at Seventh Son Games for Rules Consulting

### PLAY TESTING

Thanks to the North Shore Gamers: Greg Schmidt, Joe Don Richardson, Rowan Miller, David Kuznick, Bob King, John Grubb and Alex Bowers

### AVALON HILL CREDIT DEVELOPMENT:

Mark Uhl and Richard Hamblen.

### AVALON HILL PLAYTEST:

Don Greenwood, Bruce Milligan, George Uhl, Robert Uhl, Seth Carus, Paul O'Neil, Jim Skinner, Future Pastimes and the people at Johns Hopkins U., Carmen, Brandy and Doug

### ARTWORK:

Ilya Baranovsky



### PRODUCERS:

Peter Simunovich, John-Paul Brisigotti

### GRAPHIC DESIGN:

Casey Davies, Victor Pesch

### LOGO DESIGN:

Vicki Tunkel

### GENUINE ENTERTAINMENT PRODUCER:

Joe LeFavi

### SPECIAL THANK YOU TO

Robert Blance, Richard Foster, Reid Pittams, Simon Paton, and the Battlefront Studio Team.

Brian Herbert, Kevin J. Anderson and the Herbert properties team.

Elie Dekel, Lisa Lilly, Eric Morreel and the Legendary team.

Games Design © Gale Force Nine 2019.  
DUNE © 2019 Legendary. All Rights Reserved.  
Gale Force Nine is a Battlefront Group Company