

НАСТІЛЬНА ГРА
ФРАНЧЕСКО НЕПІТЕЛЛО ТА МАРКО МАДЖІ

ДУНАЄ

◆ ВІЙНА ЗА АРРАКІС ◆



◆ ПРАВИЛА ГРИ ◆





*Спроба досягнути Муад'Діба без розуміння його заклятих ворогів, Харконнів, домірна спробі побачити Істину, не відаючи Лжі. Бажанню побачити світло, не стрічаючи Пітьми. Це неможливо.**

Принцеса Ірулан. «Оповідь про Муад'Діба»

* Тут і далі всі цитати, назви місць і персонажів узяті з українського видання «Дюни» в перекладі А. Пітика та К. Грицайчук

ЗМІСТ

ВМІСТ ГРИ	4	ПОЛЕ «ПРЯНОЩІ ПОВИННІ ТЕКТИ» КОМПОНЕНТИ ГРИ	11
ВСТУП	7	◆ Загони	11
ОГЛЯД ГРИ	7	◆ Жетони розгортання Атрідів	12
ІГРОВЕ ПОЛЕ	8	◆ Лідери	12
◆ Трек панування	10	◆ Транспорт	13
◆ Трек передбачення	10	◆ Піщані хробаки	13
ЕКОЛОГІЧНІ ВИПРОБУВАЛЬНІ СТАНЦІЇ ПОСЕЛЕННЯ	10	ПРИГОТУВАННЯ	14
ПЛАНШЕТИ ГРАВЦІВ	11	ІГРОВИЙ РАУНД	15
		ФАЗА 1. РОЗМІЩЕННЯ ТРАНСПОРТУ	16
		ФАЗА 2. ДІЇ	17
		◆ Виконання дій	17
		◆ Результати кубиків дій	17
		◆ Особливі дії іменованого лідера	18
		◆ Вільні дії	19
		◆ Розіграш карт планування	19
		ФАЗА 3. НЕБЕЗПЕКИ ПУСТЕЛІ	20
		◆ Розміщення та розіграш знаків хробака	20
		◆ Розіграш коріолісових бур	20
		ФАЗА 4. ЗБИРАННЯ ПРЯНОЩІВ	21
		◆ Накопичення запасів	21
		◆ Запас прянощів	21
		◆ Штрафи Імперії	21

Безплатні матеріали СМОН



[SMON.COM/Q/DUN001/R](https://smon.com/q/dun001/r)

ОСНОВНІ ПРАВИЛА	22	ЕКОЛОГІЧНІ ВИПРОБУВАЛЬНІ СТАНЦІЇ	31
ПЕРЕМІЩЕННЯ	22	ІМЕНОВАНІ ЛІДЕРИ	31
ПЕРЕМІЩЕННЯ КІЛЬКОХ ЛЕГІОНІВ	22	ДЖЕССИКА ТА ПОЛ	32
ПЕРЕМІЩЕННЯ ЛЕГІОНУ ЧЕРЕЗ КІЛЬКА ЗОН	22	ЗУФІР ХАВАТ І ГАЙ ЄЛЕНА МОГІЯМ	32
ПІЩАНА ГОНИТВА (ТІЛЬКИ ДЛЯ АТРІДІВ)	23	ЗВІР РАББАН І ФЕЙД-РАУТА	32
ПЕРЕВЕЗЕННЯ ВІЙСЬК (ТІЛЬКИ ДЛЯ ХАРКОННЕНІВ)	23	ГУРНІ ГАЛЛЕК	32
		ДИКИЙ ТВОРЕЦЬ	32
БИТВИ	24	ГАРВЕСТЕРИ	33
ПОСЛІДОВНІСТЬ РАУНДІВ БИТВИ	24	ЗНИЩЕННЯ ГАРВЕСТЕРІВ	33
БОЙОВИЙ КИДОК	24	ЖЕТОНИ БЕНЕ ГЕССЕРИТ	33
◆ Бойові здібності лідера	25	РЕЖИМ ДЛЯ 3–4 ГРАВЦІВ	34
◆ Загони сардаукарів і фedayкінів	25	ПРИГОТУВАННЯ	34
ЗАЗНАВАННЯ ВТРАТ	26	СПІЛЬНА ГРА ЗА ФРАКЦІЮ	35
ПРОДОВЖЕННЯ БИТВИ	26	◆ Конус тиші	35
ПРИПИНЕННЯ АТАКИ	26	◆ Карти планування	35
ВІДСТУП	26	◆ Дії	35
КІНЕЦЬ БИТВИ	26	◆ Виконання дій	36
◆ Переміщення після битви	26	◆ Особливі дії іменованих лідерів	36
◆ Знищення поселень	27	◆ Розміщення транспорту та безпеки пустелі	36
РЕЗЕРВУАР РЕГЕНЕРАЦІЇ	27	◆ Резервуари регенерації	36
		◆ Дія «Сила пустелі»	36
ПЕРЕДБАЧЕННЯ	27	◆ Штрафи Імперії	36
ТРЕК ПЕРЕДБАЧЕННЯ	27	◆ Жетони Бенесерит	36
КАРТИ ПЕРЕДБАЧЕННЯ	28	СОЛО-РЕЖИМ МАГДІ	37
◆ Момент отримання	28	ВСТУП	37
◆ Умови отримання	28	◆ Карти тактики	37
◆ Скидання або перетасування	28	◆ Якщо можливо, ви вибираєте	37
ІНШІ ЕФЕКТИ ПЕРЕДБАЧЕННЯ	29	ПРИГОТУВАННЯ	37
◆ Поділка 3 – Лідери пустелі	29	ПОСЛІДОВНІСТЬ ІГРОВОГО РАУНДУ	37
◆ Поділка 6 – Переднароджений лідер	29	ВИМОГИ ДО ДІЙ ХАРКОННЕНІВ	39
◆ Поділка 8 – Родинний ядерний арсенал	29	◆ Дії «Лідерство» та «Стратегія»	39
РОДИННИЙ ЯДЕРНИЙ АРСЕНАЛ	29	◆ Дія «Розгортання»	40
РОЗТРИСКАНА СКЕЛЯ	29	◆ Дія «Ментат»	40
ДІРА В СКЕЛІ	30	◆ Дія «Дім»	40
ЗАХІДНА КОРОННА ГРЯДА	30	ВИМОГИ ДО ПЕРЕМІЩЕННЯ ХАРКОННЕНІВ	40
ЗНАКИ ХРОБАКА ТА ПІЩАНІ ХРОБАКИ	30	◆ Вибір найкоротшого шляху	41
ЗНАК ХРОБАКА ТА ЛЕГІОНИ ХАРКОННЕНІВ	30	◆ Розміщення жетонів розгортання Харконнів	41
ПІЩАНІ ХРОБАКИ	30	ВИМОГИ ДО БИТВИ ЗА ХАРКОННЕНІВ	41
◆ Переміщення піщаних хробаків	31	◆ Карти планування Харконнів у битві	41
◆ Атака піщаним хробаком	31	◆ Зазнавання втрат	41
◆ Піщані хробаки та легіони	31	◆ Кінець битви	41
		ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА	42
		АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК	43
		ТВОРЦІ	43
		СТИСЛІ ПРАВИЛА	44



ВМІСТ ГРИ

ФРАКЦІЯ ХАРКОННЕНІВ

129 ФІГУРОК

ФРАКЦІЯ АТРІДІВ

13 ЛІДЕРІВ

20 ЛІДЕРІВ



БАРОН ХАРКОННЕН

ЗВІР РАББАН

ФЕЙД-РАУТА

КАПІТАН АРАМШАМ

ПОЛ АТРІД

ПОЛ-МУАД'ДІБ

ЛЕДІ ДЖЕССІКА

ПРЕВЕЛЕННА МАТРІ ДЖЕССІКА

ГАЙ ЄЛЕНА МОГІАМ

ШАДДАМ IV

ЗУФІР ХАВАТ

ЛІДЕРИ-БАШАРИ

СТІЛГАР

ЧАНІ

ГУРНІ ГАЛЛЕК

АЛІЯ

ЛІДЕРИ-НАЇБИ

44 ЗАГОНІ

30 ЗАГОНІВ



x8

x8

x8

24 ЗВИЧАЙНІ

x6

x6

x4

x4

12 ЕЛІТНИХ

8 САРДАУКАРІВ

x8

x8

x4

x4

16 ЗВИЧАЙНИХ

8 ЕЛІТНИХ

x3

x3

6 ФЕДАЙКІНІВ

17 ЗАСОБІВ ТРАНСПОРТУ

ІНШІ ФІГУРКИ



6 ОРНІОПТЕРІВ

8 ГАРВЕСТЕРІВ

3 ТРАНСПОРТУВАЛЬНИКИ

4 ПІЩАНІ ХРОБАКИ

1 ДИКИЙ ТВОРЕЦЬ

1 ПОЛЕ «ПРЯНОЩІ ПОВИННІ ТЕКТИ»

1 ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ ЗА ХАРКОННЕНІВ



1 ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ ЗА АТРІДІВ



2 ЧАСТИНИ ІГРОВОГО ПОЛЯ

ЖЕТОНИ ТА МАРКЕРИ

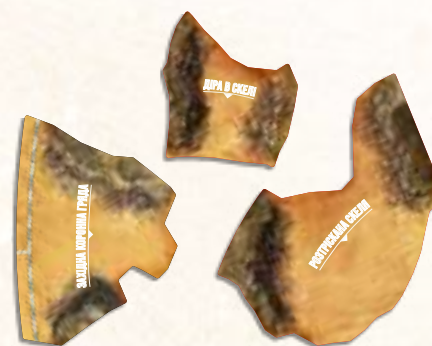
3 ЖЕТОНИ РОДИННОГО ЯДЕРНОГО АРСЕНАЛУ

3 МАРКЕРИ ПЕРЕДБАЧЕННЯ

3 МАРКЕРИ ІМПЕРІЇ

1 МАРКЕР ПАНУВАННЯ

1 ЖЕТОН ЗАПАСУ ПРЯНОЩІВ



ДЖИГАД
КВІЗАЦ ХАДЕРАХ

МЕШКАНЦІ ПІСКУ

ЛАНДСРААД
ГЛІДІЯ ЛОЦМАНІВ
ДАПТ

8 ЖЕТОНІВ ПОЧАТКОВОГО РОЗГОРТАННЯ АТРІДІВ

8 ЖЕТОНІВ РОЗГОРТАННЯ АТРІДІВ

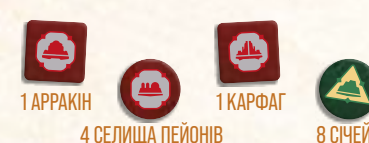
12 ЖЕТОНІВ ПОЧАТКОВОГО РОЗГОРТАННЯ ХАРКОННЕНІВ

16 ЖЕТОНІВ ЗНАКА ХРОБАКА

5 ЖЕТОНІВ БЕНЕ ГЕССЕРИТ

6 ЕКОЛОГІЧНИХ ВИПРОБУВАЛЬНИХ СТАНЦІЙ

14 ЖЕТОНІВ ПОСЕЛЕНЬ



24 КУБИКИ

4 КУБИКИ ДІЙ АТРІДІВ

8 КУБИКІВ ДІЙ ХАРКОННЕНІВ

6 БОЙОВИХ КУБИКІВ АТРІДІВ

6 БОЙОВИХ КУБИКІВ ХАРКОННЕНІВ



125 КАРТ

36 КАРТ ПЛАНУВАННЯ АТРІДІВ



1 КОЛОДА ДОМУ АТРІДІВ
(18 КАРТ)



1 КОЛОДА СОЮЗНИКІВ-ФРИМЕНІВ
(18 КАРТ)

36 КАРТ ПЛАНУВАННЯ ХАРКОННЕНІВ



1 КОЛОДА ДОМУ ХАРКОННЕНІВ
(18 КАРТ)



1 КОЛОДА СОЮЗНИКІВ-КОРРИНО
(18 КАРТ)

10 КАРТ ЛІДЕРІВ АТРІДІВ



ДІМ АТРІДІВ (5): ПОЛ АТРІД, ЛЕДІ ДЖЕССІКА, ПРЕВЕЛЕННА МАТРІ ДЖЕССІКА, ГУРНІ ГАЛЛЕК, АЛІЯ



СОЮЗНИКИ-ФРИМЕНИ (5): ЛІДЕРИ-НАІБИ, ПОЛ-МУАДДІБ, СТИЛГАР, ЧАНІ, ДИКИЙ ТВОРЕЦЬ

8 КАРТ ЛІДЕРІВ ХАРКОННЕНІВ



ДІМ ХАРКОННЕНІВ (4): ЗВІР РАББАН, ЗУФІР ХАВАТ, БАРОН ХАРКОННЕН, ФЕЙД-РАУТА



СОЮЗНИКИ КОРРИНО (4): ШАДДАМ IV, ГАЙ СЛЕНА МОГІЯМ, КАПІТАН АРАМШАМ, ЛІДЕРИ-БАШАРИ

16 КАРТ ПЕРЕДБАЧЕННЯ



6 КАРТ ТАЄМНОЇ МЕТИ



2 КАРТИ-ПАМ'ЯТКИ



НЕБЕЗПЕКИ АРРАКІСА, ОРНІТОПТЕРИ

3 КАРТИ ШТРАФІВ ІМПЕРІЇ



ДАПТ, ГІЛЬДІЯ ЛОЦМАНІВ, ЛАНДСРААД

8 КАРТ ТАКТИК ДЛЯ СОЛО-РЕЖИМУ



ДОДАТКОВІ КОМПОНЕНТИ ДЛЯ 3-4 ГРАВЦІВ

6 ЖЕТОНІВ КОНУСА ТИШІ



4 ПЛАНШЕТИ ГРАВЦІВ



ВСТУП

«Дюна. Війна за Арракіс» — це асиметрична стратегічна настільна гра для 1–4 гравців. Гра заснована на відзначеному багатьма нагородами науково-фантастичному романі Френка Герберта «Дюна». Гравці розпочнуть запеклу боротьбу за контроль над пустельною планетою Арракіс, єдиним в Імперії джерелом **прянощів**. У великій війні зійдуться Доми Атрідів і Харконненів, їхні лідери та союзники. Події гри розгортаються через рік після **облоги Арракіна** — внаслідок цього штурму Дім Харконненів повернув собі контроль над планетою у 10191 ПГ.

- ◆ У **грі вдвох** кожен гравець очолить одну з двох фракцій — **Атрідів** (Дім Атрідів з союзниками-фрименами) або **Харконненів** (Дім Харконненів з союзниками з Дому Коррино).
- ◆ У **грі втрьох або вчотирьох** гравці поділяться на 2 команди, кожен контролюватиме одну або дві з 4 сил.
- ◆ Соло-режим Магді дозволяє грати **наодинці**. Гравець керуватиме **Атрідами**, а віртуальний суперник — **Харконненами**.

Перемогти в грі можна завдяки мудрим стратегічним рішенням, балансу між обороною власних поселень і нападом на ворожі, контролю завойованих територій і позбавленню суперника ресурсів.

Зверніть увагу, що ці правила описують лише гру вдвох. Додаткові правила для 3–4 гравців ви знайдете на с. 34, а для соло-гри — на с. 37.

ОГЛЯД ГРИ

На початку гри **Харконнени** контролюють основні населені зони Арракіса. Вони повинні шукати та знищувати укриття фрименів (їхні січі). Також Харконнени витратять ресурси на збирання якомога більшої кількості прянощів. Від кількості зібраних прянощів залежать відносини з основними силами Імперії (Гільдією Лоцманів, Ландсраадом і ДАПТом). Імператор (Дім Коррино) таємно підтримує і надає Харконненам додаткову військову допомогу та своїх солдатів-фанатиків — сардаукарів.

- ◆ Для перемоги у грі гравець за Харконненів повинен набрати **10 очок панування**.

Атріди намагаються покласти край жорстокому правлінню Харконненів. Атрідам вдалося вціліти після першої нищівної атаки Харконненів. Тепер вони стають символом героїзму та опору. Вони ведуть проти загарбників безжальну партизанську війну, уклавши союз з місцевим населенням — фрименами. Знаючи все про руйнівні сили природи Арракіса, Атріди і фримени виконують бойові завдання. Якщо давні пророцтва справдяться, вороги не зможуть протистояти їм...

- ◆ Для перемоги у грі гравець за Атрідів повинен здобути певну кількість **очок передбачення** кожного з трьох типів (або перевищити цю кількість очок). Ця кількість вказана на карті таємної мети, узятій на початку гри.



ІГРОВЕ ПОЛЕ

На ігровому полі зображена північна півкуля планети Арракіс. Пунктирні сині лінії ділять її на 8 **секторів** із зонами й **повітряними зонами** (круглі комірочки). Повітряні зони використовують тільки Харконнени, розміщуючи в них літальний транспорт — орніоптери й транспортувальники. Кожна повітряна зона розташована на межі секторів, впливаючи на обидва (вважають, що вона пов'язана з усіма зонами в цих двох секторах).

Сектори поділяють на центральні (4 суміжні з Північним полюсом сектори) та зовнішні (4 сектори на краях поля).

Сектори містять різну кількість ділянок — **зон**. Зони використовують для переміщення військ, розміщення гарвестерів тощо. Є 4 різні типи зон — зона **гір**, **плато**, **меншого ергу** та **пустелі**. Прилеглі до країв поля зони пустелі — це **глибока пустеля**. Від типу зони залежать небезпеки Арракіса — **піщані хробаки** і **коріолісові бурі** (див. с. 20).

ЗОНА ПІВНІЧНОГО ПОЛЮСА

Північний полюс — це зона гір, частина всіх 4 центральних секторів поля. Отже, з ним пов'язані усі повітряні зони.

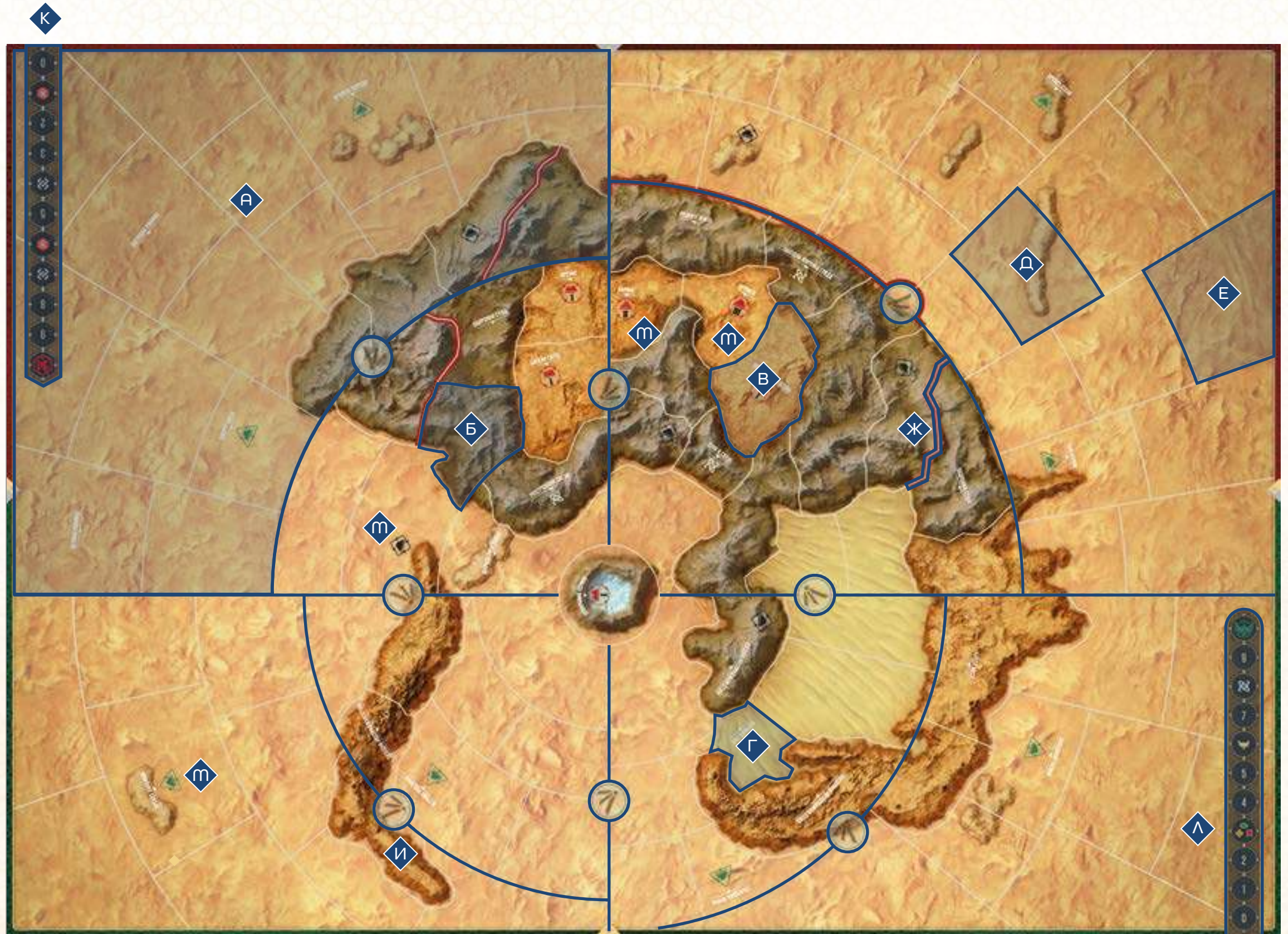
Якщо межа між двома або більше зонами — це груба червона лінія, то її вважають **непрохідною**. Розділені непрохідною межею зони не вважають суміжними для наземного переміщення.


ВІЛЬНІ ТА ПОРОЖНІ ЗОНИ

Правила та карти планування можуть посилатися на **вільні** або **порожні** зони.

- ◆ **Вільна зона.** Зону вважають вільною, якщо вона не містить ворожих поселень та загонів або піщаних хробаків.
- ◆ **Порожня зона.** Це зона, яка не містить ані фігурок, ані будь-яких жетонів.

Примітка. Зона з екологічною випробувальною станцією або гарвестером вільна для усіх гравців.



- | | | | | |
|----------------|---------------------------|---------------------|-----------------------|--|
| ◆ А Сектор | ◆ Г Зона меншого ергу | ◆ Ж Непрохідна межа | ◆ К Трек панування | ◆ М Ці символи вказують, де розмістити жетони поселень та екологічних випробувальних станцій |
| ◆ Б Зона гір | ◆ Д Зона пустелі | ◆ И Повітряна зона | ◆ Л Трек передбачення |  |
| ◆ В Зона плато | ◆ Е Зона глибокої пустелі | | | |

◆ ТРЕК ПАНУВАННЯ

Здобуваючи очки панування, гравець за Харконненів просуває вгору маркер панування по цьому треку. Якщо маркер досягає кінця треку, гравець за Харконненів **негайно** перемагає у грі.

Крім того, трек указує, коли важливі лідери Харконненів — *Зуфір Хават* і *Фейд-Раута* — вступають у гру (як пояснено на їхніх картах лідерів). Також трек указує, коли Атріді отримують додаткові жетони *Бене Гессерит* (див. с. 33).

◆ ТРЕК ПЕРЕДБАЧЕННЯ

Гравець за Атрідів відстежує кількість очок передбачення за допомогою 3 різних маркерів. Якщо **наприкінці будь-якого раунду** маркери досягають значень на треку, що відповідають кількості очок на карті таємної мети (взятій на початку гри), то гравець за Атрідів перемагає.

Крім того, позиції кожного із 3 маркерів указують, коли важливі лідери Атрідів — *Пол-Муад'Діб*, *Превелебна Матір Джессіка*, *Чані* та *Алія* — вступають у гру, а також — коли може вибухнути потужний **родинний ядерний арсенал** Атрідів (див. с. 29).



Трек панування Трек передбачення



Екологічні випробувальні станції



Січі



ЕКОЛОГІЧНІ ВИПРОБУВАЛЬНІ СТАНЦІЇ

На початку гри 6 жетонів екологічних випробувальних станцій викладають навмання долілиць у зонах із відповідним символом. Це покинуті імперські об'єкти. Захопивши станцію, гравець за Атрідів здобуває 1 очко передбачення вказаного на звороті жетона типу.

ПОСЕЛЕННЯ

Поселення — це населені локації, які дуже важливі для фракцій. Їх використовують для мобілізації нових військ. Захоплення ворожих поселень наближає фракцію до перемоги. Усі поселення мають числовий ранг на одній зі сторін жетона. Поселення Харконненів — це **селища пейонів** Арсунту, басейну Гагга, Імперського басейну й Північного полюса, місто **Карфаг** і планетарна столиця **Арракін**. Поселення Атрідів — 8 прихованих **січей**.



Арракін



Карфаг



Селища пейонів

ПЛАНШЕТИ ГРАВЦІВ

Кожна фракція має свій планшет. **Г'еді Прайм** для Харконненів і **січ Табр** для Атрідів. Гравці по черзі виконуватимуть різні **дії** протягом гри — перемішуватимуть по полю свої фігурки й захоплюватимуть ворожі поселення, розгортатимуть нові загони, братимуть або гратимуть карти планування тощо.

Усі можливі дії зображені у середній частині планшета. Можливі дії гравця в його хід залежать від результатів кубиків дій (отриманих у поточному раунді) та наявних карт лідерів. **Резервуари регенерації** використовують для відстеження того, скільки поранений іменованим лідер залишається поза грою.



А Дії

Б Резервуар регенерації

ПОЛЕ «ПРЯНОЩІ ПОВИННІ ТЕКТИ»

Харконнени використовують поле «Прянощі повинні текти» та 3 маркери Імперії для відстеження видобутку прянощів. Кожен маркер символізує інтереси ДАПТу, Гільдії Лоцманів та Ландсраду — різних сил Імперії, які найбільше потребують цього дорогоцінного ресурсу. Від видобутку прянощів залежить кількість доступних Харконненам ресурсів у кожному раунді.



КОМПОНЕНТИ ГРИ

У війні за Арракіс беруть участь війська (загони) та їхні командири (лідери). Їх розміщують у зонах на полі. Усі загони й усіх лідерів у одній зоні називають легіоном. Іноді в бойових діях бере участь транспорт — або як ціль (гарвестери), або як транспортний засіб (орнітоптери). Також гравець за Атрідів може використовувати страховидних піщаних хробаків для нападу на ворога.

◆ ЗАГОНИ

Загони — це наземні війська обох фракцій. Їх розміщують у зонах на полі. Загони поділяються на 3 типи — **звичайні**, **елітні** та **спеціальні** війська (*фейдайкіни* для Атрідів або *сардаукари* для Харконненів).

Фігурки звичайних загонів мають малу круглу основу. Фігурки елітних загонів мають квадратну основу. Фігурки спеціальних загонів мають шестикутну основу.

Будь-який вилучений з поля загін стає доступним для подальшого наймання. Кількість загонів обмежена їхньою загальною кількістю в коробці. Однак, якщо потрібних загонів не залишилося в запасі, гравець може використати загони нижчого рангу — звичайні замість елітних або спеціальних; елітні замість спеціальних.

ЗВИЧАЙНІ ЗАГОНИ



ЕЛІТНІ ЗАГОНИ



СПЕЦІАЛЬНІ ЗАГОНИ



Сардаукар

Фейдайкін

◆ ЖЕТОНИ РОЗГОРТАННЯ АТРІДІВ

Жетони розгортання використовують для того, щоб загони Атрідів вступили в гру. Є жетони початкового та стандартного розгортання. Обидва типи жетонів розміщують на полі долілиць. Гравець за Атрідів у будь-який момент може дивитися їх зворот.

На звороті кожного жетона зображена комбінація зі звичайних, елітних загонів і загонів федайкинів.

Гравець за Атрідів може будь-коли розкрити жетон розгортання (див. «Партизанський вишкіл», с. 19). Якщо зона атакована (будь-яким способом) або розвіdana орнітоптером — жетон у цій зоні відразу розкривають (див. с. 19).

Розкритий жетон розгортання будь-якого типу вилучають з гри. Якщо у запасі не лишилося жетонів розгортання Атрідів, то гравець за Атрідів більше не може розгортати їх на полі.

◆ ЛІДЕРИ

Фігурки лідерів — це військові командири та важливі персонажі зі всесвіту «Дюни». Лідерів не вважають загонами. Їх розміщують на полі лише в зонах із дружніми загонами. Якщо лідер залишився сам, його знищують. Лідери бувають або *звичайні* (башари та наїби), або *іменовані* (як-от Пол Атрід і Звір Раббан). Завдяки лідерам легіони поліпшують свої значення переміщення та атаки.

Фігурки лідерів мають велику круглу основу та відповідну карту. На картах детально описані їхні здібності — бойові та особливі дії. Коли іменований лідер вступає в гру, його карту кладуть горілиць у відповідну комірку дій на планшеті гравця. Карта лежить горілиць, якщо на ній є особлива дія (сторона з монохромним зображенням лідера).

Примітка. Лідери однієї фракції можуть мати різні кольори. Це важливо лише в гри втрьох або вчотирьох.



Жетони початкового розгортання Атрідів



Жетони розгортання Атрідів



◆ ОБМЕЖЕННЯ КІЛЬКОСТІ ЗАГОНІВ

Кожна зона на полі може містити щонайбільше 6 загонів. Якщо в будь-який момент гри ця кількість перевищено, відповідний гравець повинен негайно вибрати й вилучити усі надлишкові загони. Лідерів фракцій не вважають загонами, тому це обмеження не стосується їх (зона може містити будь-яку кількість лідерів).



Жетон розгортання Атрідів вважають 1 загonom для переміщення та перевірки обмеження кількості. Наприклад, у зоні може бути 4 загони та 2 жетони розгортання.

Примітка. Гравець за Атрідів ризикує, розміщуючи більше ніж 3 жетони розгортання в одній зоні. Якщо жетони будуть розкриті, то він може перевищити обмеження кількості загонів. Тоді гравець за Атрідів буде змушений вилучити всі надлишкові загони.

◆ ТРАНСПОРТ

Транспорт — це *орнітоптери*, *гарвестери* та *транспортувальники*. Їх використовують тільки Харконнени. Орнітоптери та транспортувальники розміщують у повітряних зонах, а гарвестери — в зонах пустелі. Транспорт ніколи не переміщують після розміщення. Транспортувальники та гарвестери використовують для збирання прянощів, а орнітоптери — для швидшого переміщення легіонів або для розвідки ворожих січей і легіонів. Транспорт не вважають загонами.



Орнітоптер



Гарвестер



Транспортувальник

◆ ПІЩАНІ ХРОБАКИ

Піщаних хробаків зазвичай розміщують на полі після збирання прянощів. Гравець за Атрідів може використовувати їх для атаки ворожих легіонів, ускладнення переміщення суперника, а також для швидшого переміщення власних легіонів на полі. Піщаних хробаків не вважають загонами.



Піщаний хробак

Звичайні лідери

Іменовані лідери



Лідер-башар

Лідер-наїб



Звір Раббан



Пол Атрід

ПРИГОТУВАННЯ

- 1 Покладіть дві частини ігрового поля на центр стола.
- 2 Перемішайте 8 жетонів січей і покладіть навмання долілиць по 1 жетону у відповідні зони. Тільки гравець за Атрідів може дивитися їх зворот у будь-який момент гри.
- 3 Перемішайте долілиць жетони початкового розгортання Атрідів і розмістіть по 1 жетону та 1 фігурці лідера-наїба в кожній зоні з січню.
- 4 Перемішайте стандартні жетони розгортання Атрідів і покладіть їх долілиць поруч з гравцем за Атрідів.
- 5 Розмістіть у відповідних зонах поля 6 жетонів поселень Харконнів (4 селища пейонів, місто Карфаг і планетарна столиця Арракін). Ранги цих жетонів — відкрита інформація. Будь-який гравець будь-коли може дивитися їх зворот.
- 6 Перемішайте 2 набори жетонів початкового розгортання Харконнів. Покладіть навмання в кожну зону з поселенням Харконнів по 1 жетону кожного типу долілиць. Переверніть їх горілиць і замініть відповідними фігурками Харконнів (див. підказку на наступній сторінці).
- 7 Перемішайте 6 жетонів екологічних випробувальних станцій і покладіть навмання по 1 жетону у відповідні зони долілиць. Зворот цих жетонів — прихована інформація для всіх гравців. Жетон розкривають, коли в зону входить легіон Атрідів.
- 8 Покладіть 3 маркери передбачення на поділку о треку передбачення. Покладіть маркер панування на поділку о треку панування.
- 9 Перетасуйте усі карти передбачення, сформуєте колоду й покладіть долілиць біля поля.



- 10 Перемішайте долілиць 16 жетонів знака хробака й утворіть запас цих жетонів.
- 11 Візьміть відповідний планшет гравця вашої фракції. Візьміть усі карти іменованих лідерів зі словами «у гри на початку» і покладіть горілиць на комірці дій з відповідними символами. Відкладіть убік відповідні фігурки лідерів. Обидва гравці тримають карти й фігурки звичайних лідерів (наїбів та башарів), а також фігурки й карти іменованих лідерів (долілиць) біля себе.
- 12 Гравець за Харконнів бере поле «Прянощі повинні текти» й кладе його поруч з планшетом Г'еді Прайм. Потім кладе біля верхнього рядка поля «Прянощі повинні текти» 3 маркери Імперії.
- 13 Розділіть карти планування за кольором зворотів, перетасуйте і сформуєте 4 окремі колоди. Гравець за Харконнів кладе колоди Дому Харконнів і союзників Коррино зі свого боку. Гравець за Атрідів так само кладе ближче до себе колоди Дому Атрідів і союзників-фрименів.
- 14 Гравець за Атрідів перетасовує 6 карт таємної мети й бере 1 з них (5 інших відкладає убік). Інформація на цій карті — таємниця для гравця за Харконнів до кінця гри.
- 15 Гравці тримають фігурки своїх фракцій, набори кубиків дій і бойових кубиків, додаткові жетони та карти-пам'ятки в межах досяжності.
- 16 Гравець за Атрідів починає гру з 1 жетоном Бене Гессерит. Інші 4 жетони утворюють запас жетонів Бене Гессерит.

СИМВОЛИ ЖЕТОНІВ РОЗГОРТАННЯ ХАРКОННІВ

- | | | | |
|--|---------------------------|--|-------------|
| | Звичайний загін Харконнів | | Сардаукар |
| | Елітний загін Харконнів | | Лідер-башар |



Наприклад, цей жетон розгортає 1 лідера-башара, 1 сардаукара та 1 звичайний загін Харконнів.

ІГРОВИЙ РАУНД

Гра «Дюна. Війна за Арракіс» складається з серії раундів. Раунди тривають, доки одна з фракцій не переможе. Кожен раунд складається з описаних нижче фаз.

◆ ПОЧАТОК РАУНДУ

◆ Кожен гравець бере на руку по 2 карти планування зі своїх колод (по 1 з кожної колоди).

◆ Візьміть 3 карти з колоди передбачення і покладіть їх горілиць в ряд біля колоди. Усі гравці повинні їх бачити.

1. РОЗМІЩЕННЯ ТРАНСПОРТУ

(ТІЛЬКИ ДЛЯ ХАРКОННІВ)

Гравець за Харконнів перевіряє на полі «Прянощі повинні текти» положення найнижчого маркера Імперії. Цей маркер вказує на кількість недоступних кубиків дій і кількість доступного транспорту в цьому раунді. Потім гравець розміщує весь транспорт на полі: гарвестери — в зонах пустелі, орнітоптери й транспортувальники — в повітряних зонах.

2. ДІЇ

◆ Обидва гравці кидають свої кубики дій, а потім розміщують їх у відповідних (залежно від випадкових результатів) комірках своїх планшетів.

◆ Починаючи з Харконнів, кожен гравець може покласти по 1 жетону Бене Гессерит (якщо є) на свій планшет.

◆ Починаючи з Атрідів, гравці по черзі виконують дії. Коли обидва гравці виконають усі доступні їм дії, фаза дій завершується.

3. НЕБЕЗПЕКИ ПУСТЕЛІ (ТІЛЬКИ ДЛЯ АТРІДІВ)

◆ Гравець за Атрідів розміщує в усіх зонах пустелі з легіоном Харконнів або гарвестером по 1 жетону знака хробака. Потім перевертає усі жетони знака хробака на полі (як щойно розміщені, так і розміщені протягом раунду) й активує їхні ефекти.



Жетони знака хробака

◆ Якщо в зонах плато, меншого ергу або пустелі є легіони Харконнів, гравець за Атрідів кидає кубики (один раз для кожної зони) й визначає наслідки коріолісових бур.

4. ЗБИРАННЯ ПРЯНОЦІВ

(ТІЛЬКИ ДЛЯ ХАРКОННЕНІВ)

- ◆ Якщо на полі є гарвестери, гравець за Харконненів вилучає їх і збирає прянощі. Кількість залежить від зони: 1 очко за пустелю, 2 очки за глибоку пустелю.
- ◆ Гравець за Харконненів негайно витрачає здобуті за збирання прянощів очки або для того, щоб залишити маркери Імперії на полі «Прянощі повинні текти» на місці, або для переміщення кожного маркера на один рядок вище на полі. Щоб залишити маркер на місці, гравець витрачає 2 очки, а для переміщення маркера на 1 рядок вище — 3 очки. Інакше кожен маркер треба перемістити на 1 рядок нижче.
- ◆ Якщо маркер на треку панування на поділці 5 або нижче, гравець за Харконненів може витратити 3 очки прянощів, щоб здобути 1 очко панування (один раз за фазу збирання прянощів).
- ◆ Якщо в нижньому рядку поля «Прянощі повинні текти» є маркери Імперії, то відповідні штрафи активуються автоматично. Також активується 1 додатковий штраф Імперії (лише 1), якщо будь-яка кількість маркерів Імперії переміщується вниз. Гравець за Харконненів вибирає, який штраф активувати.

◆ КІНЕЦЬ РАУНДУ

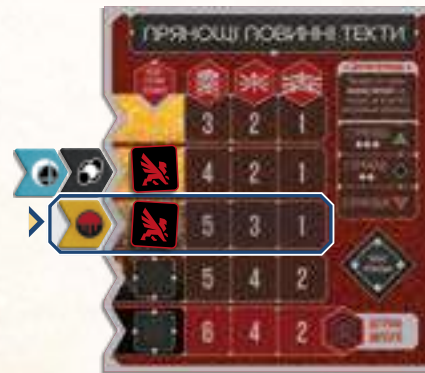
- ◆ Гравець за Атрідів перевіряє виконання умов усіх відкритих карт передбачення *наприкінці раунду*. Він виконує будь-які вказівки на картах, які він хоче отримати, і просуває вгору відповідні маркери передбачення (в одному раунді можна виконати умови щонайбільше 2 карт передбачення). Незалежно від кількості отриманих у раунді карт, якщо виконані всі вимоги карти таємної мети, гравець за Атрідів відразу перемагає у грі. Інакше гра продовжується.
- ◆ Вилучіть із поля всі орнітоптери та транспортувальники.
- ◆ Якщо на полі є іменовані лідери, то обидва гравці (починаючи з Харконненів), можуть замінити їх на звичайних.
- ◆ Переверніть горілиць і поверніть у відповідні комірки дій усі використані карти лідерів (крім лідерів у резервуарі регенерації — переверніть їх карти горілиць, але не повертайте на планшет гравця).
- ◆ Обидва гравці перевіряють кількість карт планування на руці й скидають зайві (якщо потрібно). На руці може бути щонайбільше 6 карт. Гравець вибирає, які саме карти скидати.

- ◆ Гравець за Атрідів або вилучає з гри, або затасовує назад у колоду будь-які розкриті, але не отримані карти передбачення.
- ◆ Обидва гравці повертають використані кубики дій зі своїх планшетів у запас. Починається новий раунд.

ФАЗА 1. РОЗМІЩЕННЯ ТРАНСПОРТУ

Тільки гравець за Харконненів розміщує транспорт. Для цього гравець перевіряє положення маркерів Імперії на полі «Прянощі повинні текти». **Активний ряд** — той, у якому розташований найнижчий маркер Імперії. Розташовані вище маркери не мають значення.

- ◆ Спершу гравець за Харконненів повинен розмістити кубик дії в кожній порожній комірці першого стовпчика активного ряду і всіх рядів вище. Ці кубики будуть недоступними в поточному раунді. Натомість усі кубики дій, розташовані нижче активного ряду вилучають. Ці кубики будуть доступними у цьому раунді.



- ◆ Потім гравець бере транспорт різних типів — кількість указана в 3 стовпчиках активного ряду.

Гравець за Харконненів розміщує доступний транспорт на полі, дотримуючись правил для кожного типу транспорту.

- ◆ Гарвестери розміщують по 1 фігурці у вільних зонах пустелі. Гарвестери ніколи не переміщують. Їх використовують тільки для збирання прянощів у фазі 4.
- ◆ Орнітоптери і транспортувальники розміщують по 1 фігурці в повітряних зонах поля. Орнітоптери використовують або для перевезення військ (див. с. 23), або для розвідки ворожих січей і жетонів розгортання (див. с. 19).

Примітка. Якщо повітряна зона вже зайнята, гравець за Харконненів може розмістити там інший транспортний засіб, вилучивши звідти попередній.

ФАЗА 2. ДІЇ

Це основна фаза гри. Саме під час цієї фази гравці, виконуючи різні дії, намагатимуться втілити свої плани й досягти умов перемоги. Від результатів кидка кубиків дій залежать можливі дії гравців. Наприклад, розгортання або переміщення загонів, проведення атак, використання особливих здібностей лідерів тощо.

- ◆ На початку фази обидва гравці кидають певну кількість кубиків дій. Гравець за Атрідів кидає 4 кубики дій протягом усієї гри, тимчасом як кількість кубиків гравця за Харконненів залежить від положення маркерів на полі «Прянощі повинні текти» (див. попередню сторінку).
- ◆ Після кидка гравці розміщують кубики в комірках дій своїх планшетів згідно з випалими результатами. На планшеті Харконненів є комірки для щонайбільше 3 кубиків з однаковим результатом, а на планшеті Атрідів — для 2. Кожен результат кубика, для якого немає вільної комірки на планшеті, треба змінити на інший доступний результат, починаючи з такого, для якого є більше доступних комірок на планшеті.
- ◆ Якщо у гравця за Харконненів є жетони Бене Гессерит, він може використати 1 (і тільки 1) як тимчасовий кубик дії в цьому раунді й розмістити його у вільній комірці дії (докладніше див. на с. 33). Після цього гравець за Атрідів може зробити те саме.



◆ ВИКОНАННЯ ДІЇ

Після кидка кубиків дій гравці по черзі виконують по 1 дії. Починає гравець за Атрідів. Доступні такі дії:

- ◆ Витратьте 1 кубик дії, щоб виконати 1 дію залежно від випалого результату.
- ◆ Витратьте будь-який 1 кубик дії, щоб зіграти карту планування з руки.

- ◆ **(ТІЛЬКИ ДЛЯ АТРІДІВ)** Якщо в гравця за Атрідів менше невикористаних кубиків дій, ніж у суперника, він може виконати дію «Сила пустелі».

Якщо гравець вирішує витратити кубик для виконання дії, він перевіряє ефект дії на своєму планшеті. Часто один результат на кубіку дозволяє гравцеві вибрати з 2 або більше варіантів. Гравець повинен вибрати лише 1 варіант. Наприклад, дія «Стратегія» дає змогу гравцеві або перемістити 2 різні легіони, або виконати атаку 1 легіоном.

Якщо гравець вирішує витратити кубик, щоб зіграти карту планування, він може вибрати будь-який невикористаний кубик незалежно від результату на ньому. Уважно прочитайте текст карти й застосуйте її ефекти. Після цього карту кладуть у скид біля відповідної колоди.

Витрачені кубики розміщують у комірках *використаних кубиків дій* на планшеті. Виконавши вибрану дію, гравець передає хід супернику. Якщо гравець за Харконненів виконав дію свого останнього кубика — фаза дій відразу завершується.

НЕОБОВ'ЯЗКОВІ ЕФЕКТИ ДІЇ

Ефекти дії не обов'язкові. Вони можуть бути виконані повністю, частково або не виконані взагалі. Це особливо важливо для дій, які стають можливими завдяки розіграшу карт планування. Наприклад, якщо дія дозволяє гравцеві розгорнути загін і перемістити легіон, він може або тільки розгорнути загін, або тільки перемістити легіон.

◆ РЕЗУЛЬТАТИ КУБИКІВ ДІЇ

Символи на кубиках дій відповідають різним типам дій. Деякі дії однакові для обох фракцій, ефекти деяких дій відрізняються. Також є неповторні дії фракції.

◆ ДІЯ «СТРАТЕГІЯ»

Ця дія — основа усіх військових операцій. Дію «СТРАТЕГІЯ» використовують для переміщення або атаки будь-яким легіоном на полі. Завдяки цій дії можна:

- ◆ перемістити 2 різні легіони, або
- ◆ виконати атаку 1 легіоном.

👑 ДІЯ «ЛІДЕРСТВО»

Подібно до дії «СТРАТЕГІЯ», дія «ЛІДЕРСТВО» дає змогу переміщуватися або атакувати легіонами на полі, у яких є принаймні 1 лідер (звичайний або іменований). Завдяки цій дії можна:

- ◆ перемістити 2 різні легіони з лідерами.
або
- ◆ виконати *несподівану атаку* легіоном з лідером.

🏠 ДІЯ «РОЗГОРТАННЯ» (ДЛЯ АТРІДІВ)

Цю дію використовують для наймання нових військ і командирів. Гравець за Атрідів бере випадковий жетон розгортання, дивиться його зворот і розміщує долілиць в зоні з жетоном січі. Завдяки дії «РОЗГОРТАННЯ» можна:

- ◆ розгорнути в зоні з жетоном січі 1 жетон розгортання та 1 лідера (наїба або іменованого).

🏠 ДІЯ «РОЗГОРТАННЯ» (ДЛЯ ХАРКОННЕНІВ)

Коли фракція Харконненів наймає нові війська, вона безпосередньо розміщує на полі нові загони та лідерів. Завдяки дії «РОЗГОРТАННЯ» можна:

- ◆ вибрати 1 або більше зон із жетоном поселення і розгорнути в них 3 звичайні загони та 1 лідера (башара або іменованого).

📄 ДІЯ «МЕНТАТ»

Карти планування на руці гравця — це всілякі інтриги та хитромудрі стратегії, до яких вдається його фракція. Завдяки дії «МЕНТАТ» можна:

- ◆ узяти 2 карти планування на руку. Або 2 карти з однієї колоди, або по 1 з кожної колоди (виберайте перед узяттям карт).

🦅 ДІЯ «ДІМ» (ДЛЯ АТРІДІВ)

Дія «ДІМ» Атрідів компенсує обмежену кількість кубиків дій фракції. Вона робить стратегію Атрідів гнучкішою і дає змогу швидко адаптуватися до нових ситуацій на полі. Завдяки дії «ДІМ» Атрідів можна:

- ◆ використати її як результат будь-якого кубика дії.

🦅 ДІЯ «ДІМ» (ДЛЯ ХАРКОННЕНІВ)

Дія «ДІМ» Харконненів символізує численні переваги одного з наймогутніших Великих Домів. Завдяки дії «ДІМ» Харконненів можна:

- ◆ замінити 2 звичайні загони на 2 елітні.
або
- ◆ розмістити на полі 2 будь-які транспорти.

🌿 ДІЯ «СИЛА ПУСТЕЛІ» (ТІЛЬКИ ДЛЯ АТРІДІВ)

Дія «СИЛА ПУСТЕЛІ» — це вміння фрименів контролювати гігантських піщаних хробаків Арракіса. Для виконання цієї дії не треба витрачати кубик дії. Однак ця дія може бути виконана, лише коли в гравця за Атрідів менше невикористаних кубиків дій, ніж у гравця за Харконненів. Також ця дія може бути виконана як частина ефекту карти планування або як особлива дія. Завдяки дії «СИЛА ПУСТЕЛІ» можна:

- ◆ розмістити 2 жетони знака хробака в будь-яких зонах пустелі без жетонів знака хробака, піщаних хробаків або січей (по 1 в зоні).
або
- ◆ перемістити на полі 2 різних піщаних хробаків (с. 31).
або
- ◆ атакувати 1 піщаним хробаком на полі (с. 31).

РІЗНИЦЯ МІЖ РОЗГОРТАННЯМ ТА РОЗМІЩЕННЯМ

Розгорнути — означає взяти компоненти, яких на цю мить немає на полі (за винятком резервуара регенерації), і покласти їх на поле.

Розмістити — означає взяти компоненти з будь-якого місця (крім резервуара регенерації) та розмістити їх на полі. Якщо вони вже на полі — їх можна перемістити так, ніби вони потрапили на поле вперше.

◆ ОСОБЛИВІ ДІЇ ІМЕНОВАНОГО ЛІДЕРА

Кожна карта іменованого лідера пов'язана з певним результатом кубика дії. Коли іменований лідер вступає в гру, його карту кладуть на планшет гравця горілиць на комірку дії з відповідним символом.

- ◆ Якщо лідер не в резервуарі регенерації, то гравець може вибирати між додатковими або розширеними можливостями лідера, коли використовує відповідний результат кубика для виконання дії.

Особливі дії лідерів — це альтернативні варіанти стандартних дій. Вони залежать від результату кубика. Гравці завжди можуть вирішувати, яку дію вибрати — звичайну чи особливу.

- ◆ Якщо гравець використовує особливу дію лідера, то після її повного виконання, карту лідера вилучають із планшета гравця і перевертають долілиць. Цю карту вважають використаною, а особлива дія стає недоступною до початку наступного раунду.

Посилені або додаткові дії карт лідерів Атрідів виділені зеленим кольором, а Харконненів — червоним.



◆ ВІЛЬНІ ДІЇ

Для виконання вільних дій не треба витрачати кубик дії або дію «Сила пустелі». Вільні дії можна виконувати кілька разів протягом одного ходу на додачу до звичайних дій. Крім дозволені певними картами планування або передбачення, описані нижче 2 дії також вільні.

ПАРТИЗАНСЬКИЙ ВИШКІЛ (ТІЛЬКИ ДЛЯ АТРІДІВ)

У будь-який момент свого ходу гравець за Атрідів може розкрити на полі будь-яку кількість жетонів розгортання. Він перевертає жетон (показує приховану сторону) й замінює його на відповідні загони. Розкриті жетони він вилучає з гри.

РОЗВІДКА (ТІЛЬКИ ДЛЯ ХАРКОННЕНІВ)

У будь-який момент свого ходу гравець за Харконненів може вилучити з поля 1 орнітоптер, щоб розкрити в одній зоні відповідного сектора січ і/або усі жетони розгортання.

◆ РОЗІГРАШ КАРТ ПЛАНУВАННЯ

Розіграш карт планування з руки дозволяє виконувати особливі дії, які змінюють основні правила гри. Розіграш цих карт може спричинити відомі події або зумовити появу другорядних персонажів саги «Дюна».

- ◆ Гравці беруть карти на початку кожного раунду та у фазі дій, виконуючи дію «Ментат». Карти розігрують у фазі дій, витрачаючи будь-який 1 кубик дії.
- ◆ Гравці також можуть скидати карти планування з руки під час битви для збільшення своїх бойових сил (див. с. 24).

Карты планування завжди скидають горілиць. Якщо колода вичерпалася, скинуті карти не перетасовують. З цієї колоди більше не можна брати карти.

Є 4 колоди карт планування — Дім Харконненів і союзники з Дому Коррино (для гравця за Харконненів) та Дім Атрідів і союзники-фримени (для гравця за Атрідів). Кожна колода має свої особливості.

- ◆ **Колода Дому Харконненів** додає на поле лідерів Харконненів, забезпечує прибуття підкріплень і допомагає зі збиранням прянощів.

- ◆ **Колода союзників Коррино** допомагає переміщуватися та атакувати легіонами, особливо з сардаукарами. Також карти цієї колоди змушують гравця за Атрідів скидати карти планування, карти передбачення та кубики дій.

- ◆ Карты в **колоді Дому Атрідів** посилюють атаки, дозволяють маніпулювати картами передбачення, а також розгортати на полі грізних фєдайкінів і майстерного лідера Гурні Галлека.

- ◆ **Колода союзників-фрименів** допомагає переміщуватися пустелею. Також карти цієї колоди розширюють можливості керування піщаними хробаками та коріолісовими бурями. Деякі карти дозволяють гравцеві викликати та контролювати смертоносного Дикого Творця.



ФАЗА 3. НЕБЕЗПЕКИ ПУСТЕЛІ

У фазі небезпек пустелі гравець за Атрідів демонструє силу пустелі Арракіса. Він розміщує жетони знака хробака, розіграє їхні ефекти, а також кидає кубик для визначення наслідків коріолісових бур. Зверніть увагу, що жетони знака хробака також можна розмістити на полі, виконавши дію «Сила пустелі» (див. с. 18).

◆ РОЗМІЩЕННЯ ТА РОЗІГРАШ ЗНАКІВ ХРОБАКА

Спершу скиньте всі жетони знака хробака в зонах із легіонами Атрідів або піщаними хробаками. Перетасуйте їх долілиць і поверніть у запас.

Потім гравець за Атрідів бере випадкові жетони знака хробака й розміщує долілиць (не дивлячись на зворот) по 1 у кожній зоні пустелі з легіоном Харконненів або гарвестером (у цих зонах не повинно бути жетонів знака хробака або піщаних хробаків).

Потім гравець перевертає усі жетони знака хробака горілиць і розіграє їхні ефекти в довільному порядку.

Є 3 типи ефектів знака хробака:

- ◆ **Пісок.** Хибна тривога. Скиньте жетон.



- ◆ **Піщаний хробак.** Розмістіть піщаного хробака в зоні. Потім скиньте жетон.



- ◆ **Піщаний хробак зарився.** Якщо жетон у зоні глибокої пустелі, розмістіть піщаного хробака й скиньте жетон. Інакше скиньте жетон.



Примітка. Усі піщані хробаки, які з'являються у цій фазі, повинні бути розміщені на полі. Якщо бракує фігурок піщаних хробаків, гравець за Атрідів повинен узяти їх з будь-якої зони поля. Якщо в цій фазі на полі з'являється більше ніж 4 піщані хробаки, то гравець за Атрідів вибирає, де вони з'являться, і скидає решту жетонів знака хробака.

◆ ЕФЕКТИ РОЗМІЩЕННЯ ПІЩАНИХ ХРОБАКІВ

Після розміщення усіх піщаних хробаків можна застосувати такі ефекти:

- ◆ Якщо в зоні лише гарвестер, вилучіть його з поля (виняток — якщо його рятує транспортувальник, див. нижче).
- ◆ Якщо в зоні легіон Харконненів, він повинен відступити (див. «Відступ», с. 26). Якщо легіон не може відступити, піщаний хробак атакує його (див. «Атака піщаним хробаком», с. 31). Якщо в зоні гарвестер, а легіон відступає, вилучіть гарвестер з поля (виняток — якщо його рятує транспортувальник, див. нижче).

Після розіграшу усіх жетонів знака хробака, їх перетасовують долілиць і повертають у запас.

ПОРЯТУНОК ТРАНСПОРТУВАЛЬНИКОМ

Тільки в цій фазі гравець за Харконненів може рятувати гарвестери від піщаних хробаків транспортувальниками на полі.

- ◆ Якщо розміщений піщаний хробак повинен знищити гарвестер, гравець за Харконненів може вилучити транспортувальник з пов'язаної повітряної зони й залишити гарвестер в зоні.
- ◆ У такому разі гарвестер не знищують, а піщаного хробака залишають в зоні (якщо тільки він не атакував легіон у цій зоні). Таке сусідство недовговічне — уже в наступній фазі гарвестер буде вилучено.

◆ РОЗІГРАШ КОРІОЛІСОВИХ БУР

Коріолісові бурі вражають усі зони плато, меншого ергу та пустель на полі, **за винятком оточених горами 5 центральних зон плато.**

- ◆ За кожен легіон Харконненів у вразливих зонах плато, меншого ергу, пустелі та глибокої пустелі гравець за Атрідів кидає 2 бойові кубики (на легіони Атрідів буря не впливає). Гравець за Атрідів підсумовує кількість влучань: 1 влучання за кожен і кількість влучань за кожен залежно від зони.

Глибока пустеля:	2 влучання
Пустеля:	1 влучання
Менший ерг або плато:	0 влучань

Гравець за Харконненів повинен негайно зазнати втрат (див. «Зазнавання втрат» на с. 26).

ФАЗА 4. ЗБИРАННЯ ПРЯНОЦІВ

У цій фазі гравець за Харконненів вилучає з поля гарвестери й збирає прянощі. Кількість зібраних прянощів кожним гарвестером залежить від зони збирання.

Пустеля:	1 очко прянощів
Глибока пустеля:	2 очки прянощів

Гравець за Харконненів негайно витрачає здобуті очки прянощів або на те, щоб залишити на місці маркери Імперії на полі «Прянощі повинні текти», або на те, щоб перемістити їх на 1 рядок вище.

- ◆ Щоб залишити маркер Імперії на місці, треба витратити 2 очки.
- ◆ Щоб перемістити маркер на 1 рядок вище, треба витратити 3 очки. Кожен маркер може бути переміщений щонайбільше на 1 рядок протягом цієї фази.
- ◆ Якщо гравець не залишає маркер Імперії на місці й не переміщує його угору, він повинен перемістити його на 1 рядок униз. Це призводить до активзації 1 штрафу Імперії (див. далі).



Приклад. Гравець за Харконненів отримав 4 очки прянощів. Він витрачає їх, щоб залишити на місці маркери ДАПТ і Гільдії Лоцманів (по 2 очки за кожен). Маркер Ландсраду переміщується на 1 рядок униз й активує відповідний штраф.

Примітка. Маркери Імперії не можна перемістити вище ніж верхній або нижче ніж нижній рядок. Такі переміщення ігнорують.



◆ НАКОПИЧЕННЯ ЗАПАСІВ

Якщо маркер на треку панування розташований на поділці 5 або нижче, гравець за Харконненів може витратити 3 очки прянощів, щоб здобути 1 очко панування. У фазі збирання прянощів гравець за Харконненів не може здобути таким способом більше ніж 1 очко панування. Гравець за Харконненів не може здобути 1 очко панування таким способом, якщо жетон панування розташований на поділці 6 або вище.

◆ ЗАПАС ПРЯНОЦІВ

Гравець за Харконненів може зберегти щонайбільше 1 очко прянощів, щоб використати у наступному раунді. У такому разі він бере жетон запасу прянощів і розміщує його на полі «Прянощі повинні текти» як нагадування.

◆ ШТРАФИ ІМПЕРІЇ

Штрафи Імперії активують наприкінці фази збирання прянощів. Якщо в нижньому рядку поля «Прянощі повинні текти» є маркери Імперії, активуйте всі відповідні штрафи плюс 1 додатковий штраф. Гравець за Харконненів вибирає додатковий штраф серед усіх переміщених в цьому раунді униз маркерів, які ще не досягли нижнього рядка. Додатковий штраф не активується, якщо в цьому раунді жоден маркер не перемістився униз. Усі штрафи залишаються активними до початку фази збирання прянощів наступного раунду.

Гравець за Харконненів повинен застосовувати ефект активного штрафу (описаний на відповідній карті-пам'ятці) в будь-який момент протягом раунду. Активний штраф застосовують завжди.

ОСНОВНІ ПРАВИЛА


У цих розділах докладніше описані правила гри.

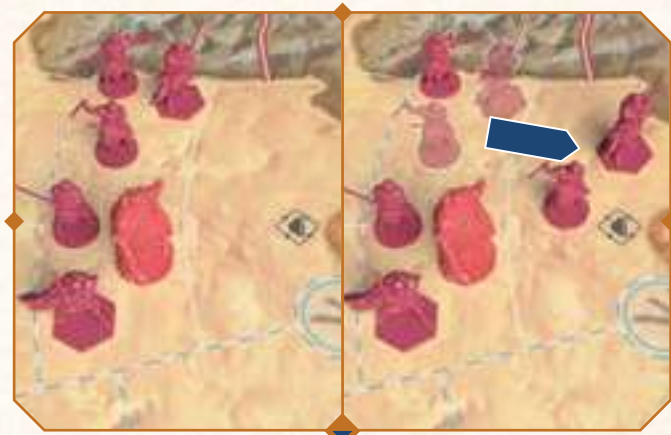
ПЕРЕМІЩЕННЯ



Під час фази дій гравці переміщують на полі легіони, виконуючи дії «ЛІДЕРСТВО» або «СТРАТЕГІЯ» (або розігруючи відповідні карти планування).

Легіон переміщують з поточної в суміжну вільну зону (у якій немає ворожих поселень, ворожих загонів або піщаних хробаків). Зверніть увагу, що легіон не можна переміщувати через непрохідні межі. Виняток — перевезення військ (див. наступну сторінку).

Не обов'язково переміщувати всі фігурки легіону. Гравець може розділити легіон і перемістити лише частину фігурок, а решту залишити на місці. Пам'ятайте, що лідери не можуть переміщуватися самостійно і повинні завжди бути разом принаймні з 1 загонном.

Примітка. Якщо гравець виконує дію  «ЛІДЕРСТВО» для переміщення і розділяє легіон, то принаймні 1 лідер повинен переміститися разом із частиною легіону.

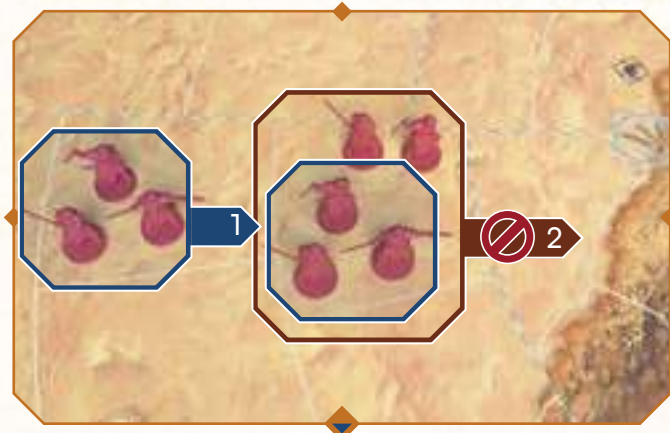


Приклад. Гравець за Харконнівів виконує дію  «СТРАТЕГІЯ». Виконуючи перше переміщення, гравець вибирає легіон з 5 загонів та 1 лідера. Він вирішує перемістити лише 2 загони, а решту легіону з лідером залишити на місці. Виконуючи друге переміщення дією  «СТРАТЕГІЯ», гравець може перемістити на полі будь-який інший легіон, навіть частину попереднього легіону, залишену на місці.

ПЕРЕМІЩЕННЯ КІЛЬКОХ ЛЕГІОНІВ

Дії «СТРАТЕГІЯ» і «ЛІДЕРСТВО», а також деякі карти планування дозволяють активному гравцеві перемістити 2 різні легіони (або навіть більше) протягом одного ходу.

Примітка. Ви можете перемістити будь-який свій легіон на полі, дотримуючись основних правил переміщення. Однак ви не можете перемістити двічі ту саму фігурку протягом однієї дії. Вважайте, що всі переміщення (протягом однієї дії) відбуваються одночасно.



Приклад. Протягом однієї дії гравець не може спершу перемістити легіон в зону з дружнім легіоном, а потім перемістити звідти всі фігурки. Заборонено переміщувати фігурки одного легіону двічі протягом однієї дії.

ПЕРЕМІЩЕННЯ ЛЕГІОНУ ЧЕРЕЗ КІЛЬКА ЗОН

Якщо легіон переміщують через кілька зон (наприклад, завдяки піщаній гонитві, перевезенню військ або ефекту карти планування), дотримуйтесь таких правил:

- ◆ Під час переміщення легіон не може брати або залишати фігурки.
- ◆ Якщо легіон переміщують через зони з дружніми легіонами, то обмеження кількості загонів перевіряють після завершення переміщення. Тобто дозволено, якщо певна зона, через яку переміщують війська, стане переповненою, якщо після завершення переміщення у ній буде допустима кількість загонів.
- ◆ Гравець за Атрідів не може захопити екологічну випробувальну станцію, якщо легіон переміщується через кілька зон і не зупиняється в зоні станції.

ПІЩАНА ГОНИТВА (ТІЛЬКИ ДЛЯ АТРІДІВ)

Виконуючи дію переміщення легіону, гравець за Атрідів може збільшити дальність переміщення за допомогою жетонів знака хробака та піщаних хробаків на полі.

Якщо легіон Атрідів починає переміщення із зони, суміжної з жетоном знака хробака або піщаним хробаком, він може відразу переміститися через будь-яку кількість послідовних суміжних зон з жетонами знака хробака або піщаними хробаками. Він закінчує таке переміщення в зоні, суміжній із жетонами знака хробака або піщаними хробаками. У зоні, де він закінчив переміщення, може бути жетон знака хробака, але не піщаний хробак.

Таким способом легіон не можна переміщувати через зони з ворожими легіонами (але можна через зони з гарвестерами).

Піщану гонитву можна використати для атаки (див. с. 24).



ПЕРЕВЕЗЕННЯ ВІЙСЬК (ТІЛЬКИ ДЛЯ ХАРКОННЕНІВ)

Виконуючи дію переміщення легіону, гравець за Харконнівів може збільшити дальність за допомогою одного (і тільки одного) орнітоптера в повітряній зоні. Ця зона повинна бути пов'язана з сектором, де легіон починає переміщення.

Під час такого переміщення гравець за Харконнівів вилучає орнітоптер і переміщує легіон на 2 зони.

Завдяки перевезенню військ можна перемістити легіон через непрохідні межі, зону з ворожими легіонами або піщаними хробаками (таке переміщення дозволяє легіону «перестрибнути» через будь-яку одну зону).

Перевезення військ можна використати для атаки (див. с. 24).



БИТВИ

Під час фази дій легіони можуть атакувати ворожі легіони, виконуючи дії «ЛІДЕРСТВО» або «СТРАТЕГІЯ» (або розігруючи відповідну карту планування).

Легіон може атакувати ворожий легіон у суміжній зоні (пам'ятайте, легіон не може атакувати ворожий легіон, якщо вони розділені непрохідною межею. Виняток — перевезення військ, див. попередню сторінку). Легіон нападника залишається у своїй поточній зоні протягом битви.

- ◆ Усі фігурки легіону нападника беруть участь у битві.
- ◆ Гравець за Атрідів може атакувати ворожий легіон у зоні, у яку може переміститися завдяки піщаній гонитві. Гравець за Харконненів може атакувати ворожий легіон у зоні, у яку може переміститися завдяки перевезенню військ (див. попередню сторінку).

ПОСЛІДОВНІСТЬ РАУНДІВ БИТВИ

Якщо на початку битви в зоні з легіоном оборонця є нерозкритий жетон січі, переверніть жетон, щоб побачити його ранг. Так само переверніть усі жетони розгортання в битві й замініть їх на відповідні загоони.

Битва складається з серії бойових раундів. У кожному раунді гравці виконують такі кроки:

1. Починаючи з нападника, обидва гравці можуть скинути карти планування з руки, щоб додати 1 бойовий кубик у свій запас за кожну скинуту карту (див. нижче).
2. Обидва гравці кидають стільки бойових кубиків, скільки загонів у їхньому легіоні, плюс додаткові кубики за скинуті на початку цього раунду карти планування. Якщо легіон оборонця перебуває в зоні з поселенням (січ, селище тощо), то цей гравець у кожному раунді битви додає у свій запас кількість бойових кубиків, що дорівнює рангу поселення.

Важливо. Гравець може кинути щонайбільше 6 бойових кубиків.

НЕСПОДІВАНА АТАКА. Якщо нападник виконує несподівану атаку (тільки в першому раунді битви), він додає 1 ✨ результат до свого бойового кидка.

3. Після розіграшу бойового кидка обидва гравці вилучають втрати (див. с. 26).
4. Потім нападник вирішує, продовжувати битву чи ні. Якщо легіон оборонця перебуває в зоні з поселенням, то для продовження битви нападник повинен негайно зазнати втрат від 1 влучання. Якщо нападник вирішує продовжувати, то оборонець може відступити. Якщо оборонець не відступає, то починається новий раунд битви.



Приклад. У легіоні Харконненів 2 звичайні загоони, 2 елітні загоони, 1 загін сардаукарів, 1 лідер-башар і барон Харконнен. Він атакує захищений січчю з рангом 2 легіон Атрідів, що складається з 2 звичайних загонів, 1 загону феїдакінів і Пола-Муад'Діба. Обидва гравці кидатимуть по 5 бойових кубиків. Однак гравець за Харконненів вирішує скинути карту планування і додати 1 кубик (загалом 6, це максимальна кількість). Гравець за Атрідів вирішує не скидати карту планування.

БОЙОВИЙ КИДОК

Після кидка бойових кубиків обидва гравці рахують кількість влучань. Влучання залежать від результатів кубиків і складу легіонів.

Кожен бойовий кубик має 3 можливі результати.

Кожен — це 1 влучання.

Кожен блокує 1 влучання.

Кожен може дати різну кількість результатів або за умови, що лідер брав участь у битві (див. наступну сторінку).

БОЙОВІ ЗДІБНОСТІ ЛІДЕРА

Усі лідери мають бойові здібності. Їх активують, якщо бойовий кидок дає результат ✨.

- ◆ За кожного звичайного лідера в битві відповідний гравець рахує 1 результат ✨ як 1 .
- ◆ За кожного іменованого лідера в битві відповідний гравець рахує 1 ✨ як певну кількість та/або (вказано на карті відповідного лідера).

Якщо після бойового кидка гравець має більше результатів ✨, ніж лідерів у його легіоні, він втрачає надлишкові результати.

Якщо в легіоні більше лідерів, ніж випалих результатів ✨, то гравець повинен вибрати, яку здібність лідера застосувати для кожного ✨ результату. Якщо така ситуація в кожного гравця, то нападник робить вибір першим.

ЗАГОНИ САРДАУКАРІВ І ФЕДАЙКІНІВ

Спеціальні загоони знижують обороноздатність суперника. Перш ніж зазнати втрат, кожен сардаукар або феїдакін скасовує 1 результат бойового кидка суперника.



Приклад. Після бойового кидка гравець за Харконненів отримує 3 ✨, 2 та 1 . У легіоні Харконненів 2 лідери — 1 лідер-башар і барон Харконнен. Гравець рахує 1 ✨ результат як 1 (завдяки лідеру-башару) та 1 ✨ результат як 2 (завдяки барону Харконнену). Третій результат ✨ не може бути використаний, гравець за Харконненів втрачає його.

Виконавши бойовий кидок, гравець за Атрідів отримує 5 . Завдяки лідеру легіону Полу-Муад'Дібу результат ✨ можна рахувати як 2 та 1 , але жодного ✨ результату не випало, тому він не активується.

Феїдакін Атрідів скасовує 1 результат Харконненів. Здібність сардаукара не активують, бо Атріди не викинули жодного . 2 (отримані завдяки барону Харконнену) скасовують 2 Атрідів. Зрештою Харконненни та Атріди зазнають по 3 втрати кожен.

ЗАЗНАВАННЯ ВТРАТ

Починаючи з нападника, обидва гравці зазнають втрат. Втрати залежать від кількості влучань. За кожне влучання гравець вибирає щось одне з цього:

- ◆ Вилучити 1 звичайний загін.
- ◆ Замінити 1 елітний загін (або спеціальний) на 1 звичайний.
- ◆ Вилучити 1 лідера (звичайного або іменованого).

Якщо знищені всі загони легіону, також вилучіть усіх позоставших лідерів. Усі вилучені загони та звичайні лідери стають доступними для майбутніх розгортань. Іменовані лідери потрапляють у резервуар регенерації (див. с. 27).



Приклад. Гравець за Харконнів хоче зберегти бойовий потенціал, тому за 3 влучання замінює 2 елітні загони на 2 звичайні та знищує барона Харконнена (він потрапляє у резервуар регенерації). Гравець за Атрідів хоче зберегти на полі Пола Муад'Діба, тому замінює фєдайкіна на звичайний загін і знищує 2 звичайні загони. Хтось із них поступиться? Чи буде ще один раунд битви?

ПРОДОВЖЕННЯ БИТВИ

Після зазнавання втрат битву можна продовжити або закінчити.

- ◆ Якщо легіон оборонця перебуває в зоні з поселенням, то для продовження битви нападник повинен зазнати втрат від 1 влучання. Інакше він повинен припинити атаку (див. праворуч).

- ◆ Якщо легіон оборонця не в зоні з поселенням, битва продовжується, якщо тільки нападник не вирішить припинити атаку (див. нижче).
- ◆ Якщо битва продовжується, то оборонець може відступити (див. нижче).

ПРИПИНЕННЯ АТАКИ

Якщо нападник припиняє атаку, битва закінчується. Уцілілі фігурки обох гравців залишаються в тих зонах, де вони перебували на початку битви.

ВІДСТУП

У разі відступу оборонця нападник переміщує його легіон у вибрану суміжну зону. Вибрана зона повинна бути порожньою або вважатися вільною для легіону, що відступає. Також у вибраній зоні не повинно бути жетона знака хробака, якщо відступає легіон Харконнів (якщо такої суміжної зони немає, то оборонець не може відступити).

КІНЕЦЬ БИТВИ

Битва закінчується, якщо нападник вирішує припинити атаку, оборонець відступає або один чи обидва легіони повністю знищені.

- ◆ Якщо легіон оборонця відступає або знищений (а нападник не знищений), у битві перемагає нападник.
- ◆ Якщо нападник припиняє атаку або знищений (а легіон оборонця не знищений), у битві перемагає оборонець.
- ◆ Якщо обидва легіони знищені, ніхто не перемагає.

◆ ПЕРЕМІЩЕННЯ ПІСЛЯ БИТВИ

Якщо битва закінчується перемогою нападника, його легіон (усі загони й лідери) переміщують в атаквану зону. Якщо переможний легіон переміщується в зону з поселенням, це поселення знищують. Якщо переможний легіон Атрідів переміщується в зону з гарвестером, цей гарвестер знищують. Якщо переможний легіон Харконнів переміщується в зону з жетоном знака хробака, цей жетон негайно розкривають і розігрують (див. с. 20).

◆ ЗНИЩЕННЯ ПОСЕЛЕНЬ

Щоб знищити поселення (навіть незахищене), його треба атакувати легіоном і перемогти в битві. Особливі атаки (не легіоном) не знищують поселення (наприклад, атаки піщаними хробаками, коріолісові бурі або певні карти планування). Якщо поселення не захищене, битву автоматично виграє нападник (не потрібен бойовий кидок). Знищення ворожих поселень має вирішальне значення для перемоги кожного в грі.

- ◆ Знищивши січ, гравець за Харконнів негайно здобуває кількість очок панування, що дорівнює рангу січі. Жетон січі вилучають із поля.
- ◆ Знищивши поселення Харконнів, гравець за Атрідів негайно просуває вгору кожен маркер передбачення на кількість поділок, що дорівнює рангу поселення. Жетон поселення вилучають із поля.

Примітка. Після знищення поселення зону більше не вважають такою, що містить поселення.

РЕЗЕРВУАР РЕГЕНЕРАЦІЇ

На кожному планшеті гравця є трек резервуара регенерації. Трек має різну кількість комірок залежно від фракції — 3 для січі Табр і 5 для Г'єді Прайм.

Коли іменованого лідера вилучають із поля під час зазнавання втрат або внаслідок ефекту карти, його фігурку розміщують у крайній лівій комірці відповідного треку.

- ◆ Коли гравець у свій хід витрачає 1 кубик дії (або 1 жетон Бене Гессерит) і розміщує його в комірці використаних кубиків, він щоразу просуває усі фігурки у резервуарі регенерації на 1 комірку праворуч. Зверніть увагу, що виконання дії «Сила пустелі» не просуває фігурок у резервуарі регенерації.



- ◆ Просунувши лідера з крайньої правої комірки резервуара регенерації, гравець забирає його з треку. Цей лідер стає доступним для розміщення та розгортання під час наступного ходу.

Іменовані лідери у резервуарі регенерації неактивні. Карти цих лідерів вилучають із планшета гравця (якщо їх ще не було вилучено). Карти горілиць залишаються горілиць, а використані — використаними.

Примітка. Якщо з поля вилучають іменованого лідера, а крайня ліва комірка резервуара регенерації зайнята, просуньте фігурку, яка займала цю комірку, на одну комірку праворуч і звільніть місце для нової. Ця фігурка також може просунути наступну фігурку, якщо така є.

ПЕРЕДБАЧЕННЯ

Трек передбачення символізує справдження прогнозу про Пола Атріда, пробудження свідомості фрименів та їхній симбіоз з планетою Арракіс.

- ◆ Мета гравця за Атрідів — набрати (або перевищити) певну кількість очок кожним із 3 маркерів передбачення. Ця кількість указана на карті таємної мети, узятій гравцем на початку гри. Якщо у фазі кінця раунду (див. с. 16) гравець за Атрідів набирає відповідну кількість очок, він перемагає у грі.

ТРЕК ПЕРЕДБАЧЕННЯ

Успіхи гравця за Атрідів відстежують за допомогою 3 різних маркерів на треку передбачення.

- ◆ Маркер «Квізац Хадерах» (зелений) символізує те, як Пол Атрід поступово усвідомлює себе Квізацом Хадерахом — обраним, чий сили виходять за межі простору і часу.
- ◆ Маркер «Мешканці піску» (помаранчевий) символізує містичний союз фрименів та Арракіса.
- ◆ Маркер «Джигад» (червоний) символізує священну війну народу Арракіса проти жорстоких загарбників.



Маркери передбачення просувають угору по треку в таких випадках:

- ◆ Гравець за Атрідів отримує карту передбачення. Просуньте угору маркер на вказану на карті кількість поділок.
- ◆ Легіон Атрідів захоплює екологічну випробувальну станцію. Просуньте угору на 1 поділку маркер, символ якого зображений на звороті жетона станції.
- ◆ Поселення Харконнівів знищено. Кожен маркер передбачення просувають угору на кількість поділок залежно від знищеного поселення — 3 для Арракіна, 2 для Карфага, 1 для селища пейонів.

КАРТИ ПЕРЕДБАЧЕННЯ

На початку кожного раунду розкривають 3 випадкові карти з колоди передбачення і кладуть горілиць біля поля (див. послідовність ігрового раунду на с. 15).

- ◆ У грі є 16 карт передбачення. На кожній з них вказані фаза раунду та умови, які треба виконати для її отримання.
- ◆ Гравець за Атрідів може отримати **щонайбільше 2 карти передбачення в кожному раунді** (байдуже, у якій фазі раунду вони були отримані).

◆ МОМЕНТ ОТРИМАННЯ

На 8 картах передбачення вказано *фазу дій*. Гравець за Атрідів може отримати ці карти лише під час фази дій, якщо виконає всі умови (або у свій хід, або в хід Харконнівів).

На інших 8 картах передбачення вказано *фазу кінця раунду*. Гравець за Атрідів може отримати ці карти лише на початку фази кінця раунду, якщо виконає усі умови.

◆ УМОВИ ОТРИМАННЯ

- ◆ Щоб отримати карту з умовою «витратьте 1 кубик дії», гравець за Атрідів повинен у свій хід замість дії витратити 1 з нерозміщених у комітках планшета кубиків (наприклад, карта «Пол п'є воду життя»).

- ◆ Щоб отримати карту з умовою, гравець за Атрідів повинен виконати все, що вказано на ній, незважаючи на момент отримання — у фазу дій чи у фазу кінця раунду (наприклад, карта «Сім'ї тікають у південні пальмові гаї»).



- ◆ Щоб отримати карту із низкою умов, гравець за Атрідів повинен перевірити виконання всіх умов у поточній ігровій ситуації (наприклад, карта «Війна в пустелі»).

Приклад. Гравець за Атрідів може отримати карту «Пол п'є воду життя» під час фази дій. Для цього гравець замість дії витрачає 1 будь-який кубик з нерозміщених у комітках планшета. Крім того, гравець повинен вилучити Пола з сектора без легіону Харконнівів і розмістити його у резервуарі регенерації.

Примітка. Необов'язково отримувати карту передбачення, навіть якщо виконані всі її умови.

◆ СКИДАННЯ АБО ПЕРЕТАСУВАННЯ

Наприкінці раунду гравець за Атрідів може скинути 1 або більше не отриманих карт передбачення і повернути їх у коробку. Усі позostalі карти перетасовують, щоб сформувати нову колоду передбачення на наступний раунд. Карти передбачення завжди скидають горілиць.

ІНШІ ЕФЕКТИ ПЕРЕДБАЧЕННЯ

Просуваючи угору маркери по треку передбачення, гравець за Атрідів отримує додаткові переваги, вводить в гру нових лідерів Атрідів і навіть може підірвати родинний ядерний арсенал.

◆ ПОДІЛКА 3 — ЛІДЕРИ ПУСТЕЛІ

- ◆ Якщо маркер «Джигад» досягає цієї поділки, Чані вступає в гру.
- ◆ Якщо маркер «Квізац Хадерах» досягає цієї поділки, Пол-Муад'Діб вступає в гру.
- ◆ Якщо маркер «Мешканці піску» досягає цієї поділки, Превелебна Матір Джессіка вступає в гру.

◆ ПОДІЛКА 6 — ПЕРЕДНАРОДЖЕНИЙ ЛІДЕР

- ◆ Якщо будь-який маркер передбачення досягає цієї поділки, Алія вступає в гру.

◆ ПОДІЛКА 8 — РОДИННИЙ ЯДЕРНИЙ АРСЕНАЛ

- ◆ Якщо будь-який маркер передбачення досягає поділки 8 або вище, гравець за Атрідів може підірвати родинний ядерний арсенал. Ця дія вільна, її можна виконати в будь-який свій хід (див. нижче). Після підриву родинного ядерного арсеналу досягнення цієї поділки іншими маркерами не має ефекту.

РОДИННИЙ ЯДЕРНИЙ АРСЕНАЛ

Вибух родинного ядерного арсеналу назавжди змінює поле. Після підриву гравець за Атрідів вибирає і розміщує на полі 1 із 3 жетонів родинного ядерного арсеналу на відповідному місці на полі. Решту жетонів повертають у коробку.

- ◆ Якщо в зоні є легіон, усі фігурки переміщують у суміжну вільну зону, вибрану суперником (наприклад, легіон Атрідів переміщує гравець за Харконнівів). Якщо такої зони немає, легіон знищують.

Жетон ядерного арсеналу змінює зону гір на пустелю. Тепер гравець за Атрідів може розміщувати в цій зоні жетони знака хробака та переміщувати туди піщаних хробаків. Також суміжні з жетоном зони плато стають вразливими для коріолісових бур.

РОЗТРИСКАНА СКЕЛЯ

Зона Розтрісканої скелі стає зоною пустелі.

- ◆ До кінця гри легіони Харконнівів у зоні басейну Гагга будуть зазнавати атак від коріолісових бур і піщаних хробаків.



Розтріскана скеля

ДІРА В СКЕЛІ

Зона Діри в скелі стає зоною пустелі.

- ◆ До кінця гри легіони Харконненів у зоні Імперського басейну будуть зазнавати атак від коріолісових бур і піщаних хробаків.

ЗАХІДНА КОРОННА ГРЯДА

Зона Західної коронної гряди стає зоною пустелі.

- ◆ До кінця гри легіони Харконненів у зонах Імперського басейну та Арракіну будуть зазнавати атак від коріолісових бур і піщаних хробаків.

ЗНАКИ ХРОБАКА ТА ПІЩАНІ ХРОБАКИ

Жетони знака хробака розміщують під час фази 3 (див. с. 20). Гравець за Атрідів також може розмістити їх, виконавши дію «Сила пустелі».

ЗНАК ХРОБАКА ТА ЛЕГІОНИ ХАРКОННЕНІВ

Якщо легіон Харконненів переміщується в зону з жетоном знака хробака (навіть після переможної битви), жетон розкривають і розігрують (див. с. 20). Жетон не розкривають, якщо його розміщують (виконуючи дію «Сила пустелі») безпосередньо в зоні з легіоном Харконненів або гарвестером. Переміщення легіонів Атрідів ніколи не потребує розкриття жетона знака хробака.

- ◆ Якщо жетон знака хробака в зоні з легіоном Харконненів спричиняє появу піщаного хробака, легіон повинен відступити (див. правила відступу на с. 26). Якщо легіон не може відступити, піщаний хробак атакує його (див. наступну сторінку). Якщо в одній зоні гарвестер і легіон, який повинен відступити, то гарвестер знищують (гравець за Харконненів не може врятувати гарвестер транспортувальником. Транспортувальник використовують тільки під час фази небезпек пустелі).

ПІЩАНІ ХРОБАКИ

Піщані хробаки переважно з'являються під час фази небезпек пустелі. Якщо піщаного хробака розміщують на полі під час фази дій, дотримуйтесь тих самих правил, що й у фазі небезпек пустелі (див. с. 20). Гравець за Атрідів може переміщувати піщаних хробаків на полі й атакувати ними, виконуючи дію «СИЛА ПУСТЕЛІ» під час фази дій.



Діра в скелі



Західна коронна гряда



◆ ПЕРЕМІЩЕННЯ ПІЩАНИХ ХРОБАКІВ

Гравець за Атрідів може переміщувати піщаних хробаків на відстань до 2 зон пустелі. Піщаний хробак не може зупинитися в зоні з будь-якими фігурками або жетонами (за винятком екологічної випробувальної станції, див. наступний розділ). Якщо піщаний хробак переміщується на 2 зони, то пройдена зона може містити будь-яку кількість жетонів і/або фігурок — дружніх або ворожих.

◆ АТАКА ПІЩАНИМ ХРОБАКОМ

Атакуючи піщаним хробаком, гравець за Атрідів вилучає його фігурку й вибирає ціль на відстані до 2 зон. Якщо піщаний хробак атакує через одну зону, то ця зона повинна бути пустелею.

Ціллю атаки може бути ворожий легіон і/або гарвестер у будь-якій зоні пустелі або, якщо ціль — легіон, у будь-якій зоні плато та меншого ергу в межах досяжності. Ціль **не може бути в зоні гір**.

◆ АТАКА ГАРВЕСТЕРА

Якщо піщаний хробак атакує зону з гарвестером, то і піщаного хробака, і гарвестер вилучають із поля (без кидка кубиків).

Примітка. Транспортувальник НЕ МОЖЕ врятувати атакований піщаним хробаком гарвестер у фазі дій. Транспортувальник може врятувати гарвестер тільки під час фаз небезпек пустелі.

◆ АТАКА ЛЕГІОНІВ

Атакуючи зону з ворожим легіоном, гравець за Атрідів кидає або 4 бойові кубики, якщо це звичайний піщаний хробак, або 6 — якщо це Дикий Творець. Ворожий легіон зазнає втрат: 1 влучання за кожен і кількість влучань за кожен ✨ залежно від зони.

Глибока пустеля:	2 влучання
Пустеля:	1 влучання
Менший ерг або плато:	0 влучань

Гравець за Харконненів повинен негайно зазнати втрат (див. с. 26). Якщо атака знищує всі ворожі загони, а в цій зоні є гарвестер, його також вилучають з поля (виняток — фаза небезпек пустелі, коли він може бути врятований транспортувальником, див. с. 20).

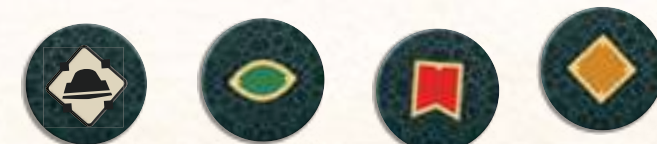
Примітка. Після вибуху родинного ядерного арсеналу Атрідів піщаний хробак може атакувати легіон у зоні з поселенням Харконненів. Навіть якщо всі загони будуть знищені, поселення не вважатимуть захопленим (його не вилучають з поля).

◆ ПІЩАНІ ХРОБАКИ ТА ЛЕГІОНИ

Легіони Харконненів та Атрідів ніколи не можуть переміщуватися в зони або атакувати зони з піщаним хробаком. Однак через зону з піщаним хробаком можна переміститися під час піщаної гонитви або перевезення військ (див. с. 23).

ЕКОЛОГІЧНІ ВИПРОБУВАЛЬНІ СТАНЦІЇ

Жетони 6 екологічних випробувальних станцій навмання розміщують на полі у відповідних зонах. На прихованій стороні кожного жетона зображено символ передбачення.



Квізац Хадерах

Джизад

Мешканці піску

- ◆ Закінчивши переміщення легіону Атрідів у зоні з жетоном екологічної випробувальної станції (або перемістившись туди після битви), гравець за Атрідів розкриває його і вилучає з поля. Потім просуває вгору відповідний маркер на 1 поділку по треку передбачення.

ІМЕНОВАНІ ЛІДЕРИ

Деякі іменовані лідери перебувають на полі з самого початку гри, а деякі можуть вступити в гру пізніше. Умови появи кожного лідера вказані на звороті його карти.

Коли іменований лідер вступає в гру, його карту кладуть горілиць на відповідну комірку дії планшета гравця, а фігурку відкладають убік. Вона з'явиться на полі, коли гравець або розгорне, або розмістить іменованого лідера.

ДЖЕССИКА ТА ПОЛ

Вступаючи в гру, фігурка й карта Превелебної Матері Джессіки відразу замінюють фігурку й карту Леді Джессіки (їх вилучають із гри). Нові фігурку й карту розміщують на місці вилучених компонентів: фігурку відкладають убік, розміщують на полі або в резервуарі регенерації, карту лідера кладуть або горлиць, або долілиць.



Те саме відбувається, коли в гру вступає Пол-Муад'Діб. Тоді карту й фігурку Пола Атріда вилучають із гри.

Важливо. Якщо карта планування або передбачення посилається на Пола, то вона стосується і Пола Атріда, і Пола-Муад'Діба. Те саме з Джессікою — карта стосується і Леді Джессіки, і Превелебної Матері Джессіки.

ЗУФІР ХАВАТ І ҐАЙ ЄЛЕНА МОГІЯМ

Гравець за Харконненів може назавжди вилучити з гри Зуфіра Хавата (якщо він вже у грі). Для цього гравець скидає з руки 2 або 3 карти планування «Інтриги Хавата». Це вільна дія.

Після вилучення Зуфіра Хавата в гру вступає Ґай Єлена Могіям.

Примітка. Якщо Зуфіра Хавата вилучено з гри, а на руці гравця за Харконненів залишилася карта «Інтриги Хавата», він не зможе її скинути (інтриги Хавата продовжуються навіть після його смерті).

ЗВІР РАББАН І ФЕЙД-РАУТА

Якщо Фейд-Раута вступає в гру, негайно вилучіть із гри Звіра Раббана (його карту та фігурку).

ҐУРНІ ГАЛЛЕК

Коли Ґурні Галлек вперше вступає в гру, гравець за Атрідів відразу розміщує його фігурку на полі (деталі дивіться на відповідній карті планування Дому Атрідів). Ґурні Галлек не має особливих дій лідера.

ДИКИЙ ТВОРЕЦЬ

Цей гігантський піщаний хробак вступає в гру, якщо гравець за Атрідів грає 1 з 3 карт планування союзників-фрименів «Шай-Хулуд». Фігурку Дикого Творця негайно розміщують на полі в порожній зоні пустелі (на вибір гравця за Атрідів), а його карту кладуть долілиць (як використану карту) нижче комірки дії «Сила пустелі» планшета Атрідів.

Правила використання Дикого Творця відрізняються від правил використання інших лідерів. Дикого Творця не розгортають у легіонах, не переміщують з легіонами тощо. Дикий Творець — це піщаний хробак. На нього поширюються відповідні правила та ефекти. Як і будь-якого іншого піщаного хробака, його можна розміщувати на полі, переміщувати, використовувати для піщаної гонитви або атаки (його атаки смертоносніші, див. карту-пам'ятку «Небезпеки Арракіса»).

Дикого Творця можна або залишити на полі, або замінити на звичайного піщаного хробака наприкінці будь-якої фази раунду.



ГАРВЕСТЕРИ

Розміщенні на полі гарвестери не можуть бути переміщені (навіть разом з легіоном, який переміщується або відступає). Їхня присутність в зоні ніяк не впливає на битви або переміщення легіонів (обох фракцій).

ЗНИЩЕННЯ ГАРВЕСТЕРІВ

Гарвестери можуть бути вилучені не лише піщаними хробаками, а ще двома способами.

◆ Якщо легіон Атрідів закінчує переміщення в зоні з гарвестером (це не вважають атакою).



◆ Якщо легіон Атрідів переміщується в зону з гарвестером після переможної битви.

Примітка. Якщо гравець за Атрідів переміщує жетон розгортання в зону з гарвестером, то гарвестер вилучають, а жетон не розкривають (це не вважають атакою).

ЖЕТОНИ БЕНЕ ҐЕССЕРИТ

На початку фази дій, після кидка й розміщення кубиків на планшеті, гравець може розмістити 1 жетон Бене Ґессерит (і тільки 1) зі свого запасу в порожній комірці для кубика дій. У комірках цього типу повинно бути розміщено найменше кубиків дій (у разі однакової кількості гравець може вибирати).



Приклад. Гравець за Атрідів кидає кубики дій і отримує такі результати: 2 «ЛІДЕРСТВО», 1 «СТРАТЕГІЯ» та 1 «РОЗГОРТАННЯ». Він може розмістити 1 жетон Бене Ґессерит або в комірці «МЕНТАТ», або у комірці «ДІМ». Звісно, він вибирає «ДІМ»!

Жетон — це тимчасовий кубик дій. Гравець використовує його в поточному раунді так, як вважає за потрібне. Він виконує відповідну дію, використовує, щоб зіграти 1 карту планування, або якщо треба втратити кубик дій.

На цей жетон поширюються ті самі правила, що стосуються кубиків дій (наприклад, для визначення кількості доступних дій «Сила пустелі» гравця за Атрідів або для просування лідерів у резервуарі регенерації).

Гравець за Атрідів починає гру з 1 жетоном Бене Ґессерит. Ще 2 жетони він може отримати, коли маркер просувається по треку панування Харконненів: якщо маркер панування досягає поділки з символом Бене Ґессерит, гравець за Атрідів бере 1 жетон із запасу.

Гравець за Харконненів починає гру без жетонів Бене Ґессерит. Він отримує 1 жетон, коли в гру вступає Ґай Єлена Могіям, і ще один, коли розіграє карту планування союзників Коррино «Програма селекції».

РЕЖИМ ДЛЯ 3-4 ГРАВЦІВ

Попри те що гра «Дюна. Війна за Арракіс» — це боротьба між 2 фракціями, у неї можна грати втрьох або вчотирьох.

- ◆ Якщо не вказано інакше, правила для гри втрьох або вчотирьох не відрізняються від гри вдвох.

У грі втрьох 1 гравець бере під контроль одну фракцію (Атрідів або Харконнів), а 2 інші ділять між собою фракцію суперника (рекомендуємо вибрати спільною фракцію Харконнів). У грі вчотирьох за кожну фракцію грають двоє гравців.

Сумісна гра за фракцію Харконнів. Один гравець контролюватиме підфракцію Дім Харконнів, а інший — союзників Коррино. Карти лідерів підфракцій відрізняються за кольором: червоні — для Дому Харконнів, сірі — для союзників Коррино.

Сумісна гра за фракцію Атрідів. Один гравець контролюватиме підфракцію Дім Атрідів, а інший — союзників-фрименів. Карти лідерів підфракцій відрізняються за кольором: зелені — для Дому Атрідів, жовті — для союзників-фрименів.

Гравці однієї фракції грають кооперативно. Вони разом перемагають у грі, якщо виконують умови перемоги фракції.

ПРИГОТУВАННЯ

Приготуйте гру для 3–4 гравців за звичайними правилами для гри вдвох, але з певними змінами.

Якщо кілька гравців грають за фракцію **Атрідів**:

- ◆ Замініть 1 планшет січ Табр на 2 планшети для 3–4 гравців — Дім Атрідів і союзники-фримени.

- ◆ Дім Атрідів починає з Полом Атрідом і леді Джесікою у грі. Союзники-фримени починають зі Стілгаром у грі.

- ◆ Візьміть 3 жетони конуса тиші Атрідів.

Якщо кілька гравців грають за фракцію **Харконнів**:

- ◆ Замініть 1 планшет Г'єді Прайм на 2 планшети для 3–4 гравців — Дім Харконнів і союзники Коррино.

- ◆ Дім Харконнів починає з бароном Харконном і Звіром Раббаном у грі. Союзники Коррино починають з капітаном Арамшамом у грі.

- ◆ Візьміть 3 жетони конуса тиші Харконнів.

СПІЛЬНА ГРА ЗА ФРАКЦІЮ

Перебіг гри відрізняється переважно тим, що гравці використовують різні карти планування і ділять кубики дій під час фази дій. Інші правила зазвичай не змінюються. Гравці кожної фракції разом діють так, як грав би один гравець. Наприклад, кожен гравець може використовувати всі загони та всіх лідерів фракції, незважаючи на їхню підфракцію.

◆ КОНУС ТИШІ

Гравці однієї фракції завжди повинні спілкуватися відкрито. Вони не можуть таємно обговорювати свої стратегії або показувати один одному свої карти планування. Якщо вони хочуть поділитися таємною інформацією, то повинні скинути 1 з 3 жетонів конуса тиші.

- ◆ Скинувши жетон конуса тиші, гравці можуть ділитися будь-якою інформацією щодо поточної ситуації, а також таємно радитися (навіть разом вийти з кімнати на кілька хвилин).

- ◆ Ефект конуса тиші діє до 3 хвилин.



Конус тиші Атрідів



Конус тиші Харконнів

◆ КАРТИ ПЛАНУВАННЯ

На початку кожного раунду кожен гравець спільної фракції бере по 1 карті з відповідної колоди підфракції. Протягом гри вони можуть брати (й розігрувати) карти планування тільки зі своєї колоди.

- ◆ Максимальний розмір руки для кожного гравця спільної фракції — 4 карти. Як і в грі вдвох, усі зайві карти треба скинути наприкінці раунду.

- ◆ Під час битви обидва гравці спільної фракції можуть скидати карти планування для додавання бойових кубиків, як під час атаки, так і оборони.

- ◆ Деякі карти планування посилаються на «вашого суперника». Якщо проти вас грає двоє гравців (ворожа фракція спільна), текст карт трактують так, наче ці два гравці — це один гравець.

Приклад. Якщо карта змушує вашого суперника «скинути 2 карти планування», то або один з гравців-суперників скидає 2 карти, або обидва гравці-суперники скидають по 1 карті.

◆ ДІЇ

Як завжди, фаза починається з кидка кубиків дій (гравці фракції повинні вирішити, хто робитиме кидок).

Після кидка гравці однієї фракції ділять між собою результати кубиків. Дотримуйтеся вказаних нижче правил (зважайте на кількість доступних комірок на планшетах підфракцій для розміщення кубиків з однаковими результатами. Для Харконнів — 2 комірки, для Атрідів — 1 комірка).

1. Усі результати кубиків дій, які можна розмістити лише на певних планшетах підфракцій, розміщують у відповідних комірках. Усі результати кубиків дій, для яких бракує комірок на планшетах, гравці відкладають убік.
2. Гравці намагаються розподіляти рівномірно результати кубиків дій, які можна розмістити на обох планшетах підфракцій.
3. Гравці намагаються розподіляти рівномірно усі відкладені кубики дій.
4. Гравці змінюють відкладені убік кубики по одному за раз, вибираючи інші доступні результати, починаючи з тих, для яких менше доступних комірок на планшетах.



Суперечки під час вибору кубиків розв'язують на користь Дому Харконненів для фракції Харконненів і Дому Атрідів для фракції Атрідів.

Приклад. У грі втрьох два гравці грають за фракцію Харконненів. Кидок 8 кубиків дії Харконненів дає такі результати: 3 «СТРАТЕГІЯ», 2 «РОЗГОРТАННЯ», 1 «ЛІДЕРСТВО» і 2 «МЕНТАТ». Відповідно до вільних комірок на планшетах гравець за Коррино бере 2 кубики «РОЗГОРТАННЯ» і 2 із 3 кубиків «СТРАТЕГІЯ», а гравець за Харконненів бере кубик «ЛІДЕРСТВО». Третій кубик «СТРАТЕГІЯ» відкладають убік (для нього немає вільної комірки). 2 кубики «МЕНТАТ» бере гравець за Харконненів (результат «Ментат» є на обох планшетах) для рівномірного розподілу кубиків між гравцями. Через це відкладений кубик «СТРАТЕГІЯ» також бере гравець за Харконненів. Він змінює його на результат «ДІМ» (результат на планшеті з найменшою кількістю кубиків).

◆ ВИКОНАННЯ ДІЙ

Гравці по черзі виконують дії своєї фракції. Фракція Атрідів, як завжди, ходить першою.

- ◆ Якщо фракція спільна, то гравці самі вирішують, хто з них виконуватиме дію кожного ходу. Вони не зобов'язані ходити по черзі.

Вибраний гравець сам вирішує, як виконувати дію, але може радитися з партнером (як завжди, усі розмови повинні бути публічними; таємні обговорення можливі лише в разі використання конуса тиші).

РЕЗУЛЬТАТ КУБИКА ДОМУ АТРІДІВ

Якщо фракція Атрідів спільна, гравець за Дім Атрідів використовує результат кубика дії «ДІМ» як завжди. Однак, якщо гравець вибирає дію, що відповідає лише планшету союзників-фрименів, то ця дія буде виконана іншим гравцем.

◆ ОСОБЛИВІ ДІЇ ІМЕНОВАНИХ ЛІДЕРІВ

Гравці спільної фракції можуть користуватися усіма лідерами на полі. Однак тільки гравець за підфракцію відповідного іменованого лідера може користуватися його особливою дією (це очевидно, бо карти іменованих лідерів кладуть на відповідні планшети).

◆ РОЗМІЩЕННЯ ТРАНСПОРТУ ТА НЕБЕЗПЕКИ ПУСТЕЛІ

Якщо фракція Харконненів спільна, то фазу розміщення транспорту виконує гравець за Дім Харконненів.

Якщо фракція Атрідів спільна, то усі рішення під час фази небезпек пустелі ухвалює гравець за союзників-фрименів.

◆ РЕЗЕРВУАРИ РЕГЕНЕРАЦІЇ

Лідерів у резервуарах регенерації планшетів однієї фракції просувають на 1 комірку праворуч щоразу, коли будь-який гравець спільної фракції витрачає 1 кубик дії у хід.

◆ ДІЯ «СИЛА ПУСТЕЛІ»

Для перевірки можливості виконання Атрідами дії «Сила пустелі», порахуйте загальну кількість невикористаних кубиків дії кожної фракції (а не окремих гравців).

◆ ШТРАФИ ІМПЕРІЇ

Якщо фракція Харконненів спільна, то штрафи Імперії застосовують до обох гравців за Харконненів.

◆ ЖЕТОНИ БЕНЕ ГЕССЕРИТ

Будь-який гравець спільної фракції на початку фази дій може використати жетони Бенесерит, незалежно від способу їх отримання. Однак кожна фракція може використати лише 1 жетон за раунд.

СОЛО-РЕЖИМ МАГДІ

ВСТУП

У соло-режимі Магді гравець керуватиме Атрідами, як у грі вдвох. Гравець також розігруватиме дії Харконненів за цими правилами. У соло-режим можна грати вдвох за одну фракцію: один гравець гратиме за Дім Атрідів, а інший — за союзників-фрименів. У такому разі використовуйте правила попереднього розділу для гри за спільну фракцію (жетони конуса тиші не використовують).

◆ КАРТИ ТАКТИКИ

У соло-режимі Магді використовують колоду з 8 карт тактики. Кожна карта вказує на сектор і січ (наприклад, *північно-східний сектор — Гара Кулон*). Однак для двох карт центральних секторів усі 4 центральні сектори вважають одним сектором.



Карти тактики

◆ ЯКЩО МОЖЛИВО, ВИ ВИБИРАЄТЕ

Якщо у вас є кілька варіантів дій Харконненів, ви можете вибрати такий, що дасть вам найбільшу перевагу над ненависними загарбниками.

ПРИГОТУВАННЯ

Приготуйтеся до гри, як для 2 гравців. Перетасуйте 8 карт тактики й сформуєте колоду. Покладіть її долілиць біля себе.

Примітка. Залиште жетони січей та розгортання Атрідів долілиць. Розкриття цих жетонів — важливий ігровий момент (див. «Особливі правила» на с. 42). Ви можете будь-коли дивитися їхній зворот.

ПОСЛІДОВНІСТЬ ІГРОВОГО РАУНДУ

Використовуйте звичайну послідовність раунду з такими змінами:

◆ ПОЧАТОК РАУНДУ

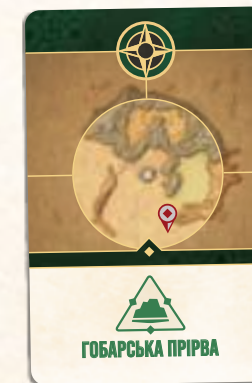
Візьміть і розкрийте **2 карти передбачення** (замість 3).

Візьміть і покладіть горілиць карту тактики. У цьому раунді — це **сектор збирання прянощів** Харконненів.

Потім візьміть і покладіть горілиць другу карту тактики праворуч від першої — це **цільова січ** Харконненів у цьому раунді. Якщо сектор на другій карті такий же, як і на першій, або вказана січ вже знищена — скиньте карту й візьміть іншу (повторюйте, доки на карті не буде інший сектор або незнищена січ). Якщо в будь-який момент раунду цільова січ знищена — скиньте її карту й негайно візьміть іншу (нова карта повинна відповідати вказаним вище умовам).

Нарешті візьміть з колод союзників Коррино та Дому Харконненів по 1 карті планування. Покладіть їх долілиць в одну колоду — це **колода підкріплення** Харконненів.

Для зручності користуйтеся такою схемою.



Карта сектора збирання прянощів



Карта цільової січі



Колода підкріплення

1. РОЗМІЩЕННЯ ТРАНСПОРТУ

Перевірте поле «Прянощі повинні текти» й визначте доступну кількість транспорту та кількість недоступних кубиків дії Харконнів у цьому раунді як завжди. Потім розмістіть увесь доступний транспорт на полі, дотримуючись таких вимог.

Розміщення гарвестерів

Спершу розмістіть усі доступні гарвестери в зонах сектора карти тактики цього раунду за таким порядком пріоритету:

1. Усі порожні зони глибокої пустелі, не суміжні з легіоном Атрідів або січчю.
2. Усі порожні зони пустелі, не суміжні з легіоном Атрідів або січчю.
3. Усі позostalі вільні зони глибокої пустелі.
4. Усі позostalі вільні зони пустелі.

Якщо в секторі бракує зон для розміщення, розмістіть решту гарвестерів у будь-яких зонах суміжного сектора за вказаним вище порядком пріоритету. Цей суміжний сектор не може бути сектором, указаним на карті цільової січі.

Розміщення транспортувальників

Потім розмістіть усі доступні транспортувальники в повітряних зонах, щоб захистити найбільшу кількість гарвестерів.

Розміщення орнітоптерів

Нарешті розмістіть усі доступні орнітоптери.

1. Якщо легіони Харконнів перебувають на відстані рівно 2 зон від січей, які вони можуть атакувати (дотримуючись вимог атаки січі на наступній сторінці), розмістіть по 1 орнітоптеру в кожній повітряній зоні пов'язаного з цими легіонами сектора. Продовжуйте робити це, доки або не залишаться вільних повітряних зон, або легіонів Харконнів, що відповідають цій вимозі, або поки не закінчаться доступні орнітоптери.
2. Розмістіть решту орнітоптерів у незайнятих повітряних зонах пов'язаного з цільовою січчю сектора.

Якщо в будь-який момент розміщення не залишилося вільних повітряних зон пов'язаного з цільовою січчю сектора — розмістіть решту орнітоптерів у повітряних зонах пов'язаних секторів, суміжних із цільовою січчю. Надавайте перевагу повітряним зонам, що пов'язують центральні сектори з іншими центральними секторами.

Важливо. У соло-режимі орнітоптери не використовують для розвідки.

2. ДІЇ

Грайте за Атрідів за звичайними правилами. За Харконнів не кидайте всі кубики дій одночасно, а грайте за такими правилами:

- ◆ Після кожного свого ходу кидайте 1 невикористаний кубик дії Харконнів і негайно виконайте відповідну дію згідно з вимогами до дій Харконнів (див. наступну сторінку). Просуньте у резервуарі регенерації будь-якого іменованого лідера Харконнів як завжди.
- ◆ Розмістіть витрачений кубик у комірці використаних кубиків дій планшета Харконнів. Не змінюйте результат, **це важливо**. Якщо на планшеті Харконнів з витрачені кубики дій з однаковим результатом, а ви знову викидаєте той самий результат, ви повинні перекидати цей кубик, доки не отримаєте інший результат.

3. НЕБЕЗПЕКИ ПУСТЕЛІ

Грайте цю фазу як завжди. Завдайте втрат від коріолісових бур, дотримуючись вимог до битви Харконнів (с. 41).

4. ЗБИРАННЯ ПРЯНОЩІВ

Грайте цю фазу як завжди, дотримуючись таких вимог:

- ◆ Якщо використовуєте транспортувальники, завжди надавайте перевагу гарвестерам в зонах глибокої пустелі.
- ◆ Завжди витрачайте зібрані прянощі (зокрема із запасу прянощів), щоб не дати опуститися нижче маркерам Імперії, починаючи з найнижчих.
- ◆ Якщо у вас більше прянощів, ніж треба, щоб не дати опуститися нижче всім маркерам Імперії, витрачайте їх, щоб підняти вище найнижчі маркери.
- ◆ Якщо усі маркери Імперії у найвищому рядку поля «Прянощі повинні текти», а прянощів більше, ніж треба, щоб не дати опуститися нижче всім маркерам (7+ прянощів), Харконни здобувають 1 очко панування!

Важливо. Правила накопичення запасів не використовують. Правила запасу прянощів використовують, коли 1 або більше очок прянощів не можуть бути використані для виконання всіх зазначених вище вимог.

◆ КІНЕЦЬ РАУНДУ

Грайте цю фазу як завжди, а потім виконайте такі два кроки.

- ◆ **Просуньте вгору маркер панування на 1 поділку.** Харконни можуть перемогти в грі, навіть нічого не роблячи, тому суперникам краще починати здобувати очки передбачення...
- ◆ **Перетасуйте усі 8 карт тактики**, сформууйте нову колоду й покладіть її долілиць біля себе.

Важливо. Карти планування з колоди підкріплення ніколи не скидають. Іменованих лідерів Харконнів на полі ніколи не замінюють.

ВИМОГИ ДО ДІЙ ХАРКОННІВ

Головне правило: виконуючи дію за Харконнів, **завжди активуйте особливу дію іменованого лідера** замість звичайної, якщо це можливо. Після цього карту лідера вважають використаною як завжди.

◆ ДІЇ «ЛІДЕРСТВО» ТА «СТРАТЕГІЯ»

Для розіграшу результатів «Лідерство» або «Стратегія» дотримуйтеся вимог у вказаному нижче порядку.

◆ АТАКУЙТЕ СІЧ

Якщо можливо атакувати січ (будь-яку, а не тільки цільову), атакуйте її найближчим легіоном. Легіон нападника повинен мати більшу бойову силу, ніж легіон, що захищає січ (див. праворуч). Орнітоптери використовують лише в разі потреби.

Якщо 2 чи більше січей можна атакувати або 2 чи більше легіонів можуть атакувати кілька січей, використовуйте такий порядок пріоритету:

1. Атакуйте січ з найвищим рангом (навіть якщо жетон не розкритий).
2. Атакуйте легіоном, бойова сила якого найбільше перевищує бойову силу легіону, що захищає січ (порахуйте різницю за правилами визначення бойової сили праворуч).
3. Атакуйте легіоном, який не потребує використання орнітоптера.
4. Атакуйте цільову січ.

Важливо. Легіон Харконнів, що атакує, завжди повинен мати більшу бойову силу, ніж легіон Атрідів, що обороняється (див. нижче).

◆ АТАКУЙТЕ ЛЕГІОН

Якщо неможливо атакувати січ, а один або кілька легіонів Харконнів **суміжні** з легіонами Атрідів, то атакуйте один з них. Щоб атакувати, легіон Харконнів повинен мати більшу бойову силу, ніж легіон Атрідів (див. нижче).

Важливо. У соло-режимі не використовують орнітоптери для атаки легіонів.

Якщо можна атакувати більше ніж 1 легіон Атрідів, використовуйте такий порядок пріоритету:

1. Атакуйте легіон Атрідів з найбільшою бойовою силою (легіон Харконнів, що атакує, усе одно повинен мати більшу бойову силу).
2. Атакуйте легіон Атрідів з іменованим лідером.

◆ ПЕРЕМІЩЕННЯ ЛЕГІОНІВ

Якщо неможливо атакувати ані січ, ані легіон Атрідів, перемістіть легіони, дотримуючись вимог до переміщення Харконнів (див. с. 40).

Бойова сила

Бойову силу легіону рахують так.

- ◆ 1 очко за кожен загін і 2 очки за кожен жетон розгортання плюс 1 очко за кожного лідера (звичайного або іменованого).

- ◆ У разі однакової кількості очок (або якщо вам потрібно визначити бойову силу окремих загонів), рахуйте 1 очко за звичайного лідера, 2 очки за звичайний загін або іменованого лідера, 3 очки за елітний загін і 4 очки за загін сардауків або федаїків.

Примітка. Ранг січі не впливає на бойову силу.

◆ **ДІЯ «РОЗГОРТАННЯ»**

Розгорніть загопи та 1 іменованого лідера в поселенні Харконненів. **Звір Раббан** і **Фейд-Рауга** повинні бути розгорнуті раніше за інших іменованих лідерів. Якщо немає жодного іменованого лідера, замість нього розгорніть 1 лідера-башара. Виберіть поселення для розгортання за таким порядком пріоритету:

1. Поселення з легіоном з найбільшою бойовою силою.
2. Розташоване найближче до цільової січі поселення.

Ви не можете перевищувати обмеження кількості загонів. Розгорніть надлишкові загопи в іншому поселенні за порядком пріоритету.

Важливо. Якщо тип загонів недоступний (для розгортання тощо), розмістіть таку саму кількість доступних загонів з більшою бойовою силою. Інакше розмістіть загопи з меншою бойовою силою.

◆ **ДІЯ «МЕНТАТ»**

Беріть і негайно розіграйте карти, чергуючи колоди Дому Харконненів і союзників Коррино залежно від верхньої карти стосу скиду. Якщо там карта Харконненів, починайте з колоди Коррино й навпаки. Якщо в стосі скиду немає карт, починайте брати карти з колоди Дому Харконненів.

- ◆ Якщо карта дозволяє Харконненам **розгортати, переміщувати** або **атакувати**, дивіться правила для дії «Розгортання» вище або для дій «Лідерство» та «Стратегія» на с. 39.
- ◆ Якщо карта дозволяє Харконненам **розміщувати** або **замінювати** загопи, дивіться правила дії «Дім», наведені праворуч.
- ◆ Якщо карта дозволяє Харконненам **розміщувати транспорт**, дивіться правила розміщення транспорту на с. 38.
- ◆ Якщо карта дозволяє Харконненам **брати карти**, беріть їх по черзі з колод Харконненів і Коррино (як пояснено вище) та кладіть у колоду підкріплення.
- ◆ Якщо карта дозволяє Харконненам **зіграти карту**, негайно візьміть ТА зіграйте карту, чергуючи колоди Харконненів і Коррино (як пояснено вище).

Важливо. Якщо ефект карти планування не відповідає жодному типу дії, то його розіграють **якомога ближче до цільової січі або в її напрямку**.

Важливо. Якщо з будь-якої причини неможливо розіграти будь-яку частину карти, то карта не має ефекту — її **кладуть у колоду підкріплення**.

◆ **ДІЯ «ДІМ»**

Застосуйте **обидва ефекти** результату «Дім», починаючи з верхнього за таким порядком пріоритету:

1. Замініть звичайні загопи в найближчому до січі легіоні (легіонах) Харконненів.
2. Замініть звичайні загопи в легіоні (легіонах) Харконненів з більшою бойовою силою, ніж у легіону Атрідів, що захищає січ, яка може бути атакована.
3. Замініть звичайні загопи в найближчому до цільової січі легіоні.

Розміщуючи транспорт, завжди розміщуйте **1 гарвестер та 1 орнітоптер**, дотримуючись правил на с. 38.

◆ **ВИМОГИ ДО ПЕРЕМІЩЕННЯ ХАРКОННЕНІВ**

Переміщуйте легіони Харконненів **по одному в напрямку цільової січі**. Починайте з найближчого та вибирайте маршрут з найменшою кількістю вільних зон для переміщення (**найкоротший шлях**). Також використовуйте доступні орнітоптери. Якщо кілька легіонів рівновіддалені, то спершу переміщуйте той (ті), що має (мають) найбільшу бойову силу.

Важливо. Легіони, що переміщуються, повинні мати **більшу** бойову силу, ніж легіон Атрідів, що захищає цільову січ. Якщо жоден легіон не відповідає цій вимозі — січ більше не вважають цільовою для переміщення. Тимчасову цільову січ, яка відповідає вимогам бойової сили, визначають за таким порядком пріоритету:

1. Найближча до цільової січі.
2. Січ з найвищим рангом (навіть нерозкрита).

Тимчасова цільова січ залишається такою протягом цього ходу. Умови вибору цільової січі знову перевіряють у наступний хід.

◆ **ВИБІР НАЙКОРОТШОГО ШЛЯХУ**

Якщо є два або більша кількість найкоротших шляхів, визначте найкоротший шлях за таким порядком пріоритету:

1. Шлях, який дозволить легіону закінчити переміщення в зоні з іншим легіоном Харконненів і не перевищити обмеження кількості загонів. Перемістіть стільки загонів, скільки дозволяє обмеження кількості. Починайте із загонів з найбільшою бойовою силою, також перемістіть усіх лідерів.
2. Шлях, який дозволить легіону закінчити переміщення в найближчій до січі зоні.
3. Шлях, який дозволить легіону закінчити переміщення в зоні гір.
4. Шлях, який дозволить легіону закінчити переміщення в зонах плато або меншого ергу.
5. Шлях, який дозволить легіону закінчити переміщення в зонах пустелі або глибокій пустелі без жетонів знака хробака.

Важливо. У соло-режимі Магді Харконнени ігнорують непрохідні межі.

Також варто дотримуватися ще двох додаткових вимог під час переміщення легіонів Харконненів.

- ◆ Не використовуйте **більше ніж 1 орнітоптер** під час ходу.
- ◆ Не переміщуйте суміжні з цільовою січчю легіони. Виняток — якщо вони суміжні з іншим легіоном Харконненів. У такому разі перемістіть 1 легіон (або більше, якщо можливо) й об'єднайте в один з найближчим до цільової січі, який має найбільшу бойову силу.

◆ **РОЗМІЩЕННЯ ЖЕТОНІВ РОЗГОРТАННЯ ХАРКОННЕНІВ**

Коли легіон Харконненів **залишає зону з поселенням**, розмістіть у ній 2 жетони розгортання Харконненів (див. «Особливі правила» на наступній сторінці).

◆ **ВИМОГИ ДО БИТВИ ЗА ХАРКОННЕНІВ**

Усі правила розіграшу битв наведені нижче.

◆ **КАРТИ ПЛАНУВАННЯ ХАРКОННЕНІВ У БИТВІ**

Якщо на початку битви в колоді підкріплення є карти, то протягом кожного раунду битви скидайте стільки карт, щоб Харконнени мали 6 бойових кубиків.

◆ **ЗАЗНАВАННЯ ВТРАТ**

Легіон Харконненів зазнає втрат за таким порядком пріоритету:

1. Вилучіть лідерів. Починайте з лідерів-башарів, доки у легіоні не залишиться 1 лідер (якщо можливо, іменований).
2. Замініть елітні загопи на звичайні.
3. Замініть загопи сардауків на звичайні.
4. Якщо зазнавання втрат знищить усі звичайні загопи, а лідер залишиться, то спершу знищте лідера.

◆ **КІНЕЦЬ БИТВИ**

Легіони Харконненів ніколи не відступають. Вони припиняють атаку, лише якщо на початку будь-якого раунду битви бойова сила легіонів дорівнює або менша ніж половина бойової сили легіону суперника (рахуйте бойову силу окремих загонів).

Якщо гравець за Атрідів хоче відступити, то він вирішує, куди саме. Перевагу мають порожні зони (якщо такі є).

Важливо. Атакуючи січ у соло-режимі, Харконнени не зазнають втрат від 1 влучання для продовження битви.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

◆ **ЖЕТОНИ БЕНЕ ГЕССЕРИТ ХАРКОННЕНІВ**

Замість отримання жетона Бенесерит, Харконнени беруть 1 кубик з поля «Прянощі повинні текти» й додають його до невикористаних кубиків дій. Якщо таких кубиків немає, просуньте маркер панування вгору на 1 поділku.

◆ **ЖЕТОНИ РОЗГОРТАННЯ ХАРКОННЕНІВ**

У соло-режимі використовують два набори жетонів початкового розгортання Харконненив. Коли легіон Харконненив залишає зону з поселенням, негайно розмістіть у ній долілиць 2 жетони розгортання (1 чорний та 1 срібний). Це жетони загонів, на них поширюються всі звичайні правила переміщення та обмеження кількості, а також деякі особливі правила.

◆ Усі жетони розгортання (чорні або срібні) мають бойову силу 2. Кожен такий жетон вважають 1 загonom для переміщення та визначення обмеження кількості.

◆ Жетони розгортання розкривають, коли або вони атакують, або їх атакують, або ефект карти планування чи кубика дії змушує розкрити жетон (наприклад, ви повинні замінити загін одного типу на інший). Якщо під час розкриття перевищено обмеження кількості, вилучіть усі надлишкові загони. Починайте з тих, що мають найменшу бойову силу. Розкриті жетони розгортання перетасовують і повертають у запас.

◆ Якщо вам треба розмістити жетони розгортання, а вони закінчились, розкрийте на полі 2 жетони (1 чорний та 1 срібний) на ваш вибір і розмістіть відповідні загони. Потім розмістіть жетони там, де було потрібно.

◆ **КАРТИ ПЛАНУВАННЯ ХАРКОННЕНІВ**

Якщо в колоді Харконненив закінчилися карти, перетасуйте усі скинуті карти й сформуєте нову колоду.

◆ **НЕВИКОРИСТАНІ КУБИКИ ДІЙ ХАРКОННЕНІВ**

Невикористані кубики дій Харконненив – це кубики, які не були кинуті, крім тих, які є на полі «Прянощі повинні текти». Для виконання дії «Сила Пустелі» гравець за Атрідів порівнює кількість невикористаних кубиків, своїх і Харконненив.

◆ **ОСОБЛИВЕ ПРАВИЛО ДЛЯ ОРНИТОПТЕРІВ**

Ви ніколи не можете добровільно розкрити січ або жетон розгортання Атрідів (вони повинні бути розкриті під час атаки) в секторі, пов'язаному з повітряною зоною з орнітоптером.

◆ **РОЗКРИТТЯ СІЧІ АБО ЖЕТОНА РОЗГОРТАННЯ**

За кожну добровільно розкрити січ або жетон розгортання Атрідів додавайте 1 карту планування Харконненив у колоду підкріплень (чергуйте колоди Харконненив і Коррино, як пояснювалося раніше). Не робіть цього, якщо штраф Гільдії Лоцманів активний.

◆ **ШТРАФ ЛАНДСРААДУ**

Доки діє штраф Ландсрааду, Харконнени не можуть скидати карти з колоди підкріплень для отримання додаткових бойових кубиків.

◆ **ЗУФІР ХАВАТ**

У соло-режимі замініть особливу здібність Зуфіра Хавата на таку.

◆ Візьміть 3 карти планування Дому Харконненив і негайно зіграйте їх.

◆ **ГАЙ ЄЛЕНА МОГІЯМ**

У соло-режимі замініть особливу здібність Гай Єлени Могіям на таку.

◆ Візьміть 3 карти планування союзників Коррино й негайно зіграйте їх.

◆ «ТРАНС ПРАВДИ» — **КАРТА ПЛАНУВАННЯ ДОМУ АТРІДІВ**

У соло-режимі, замініть ефект карти «Транс Правди» на такий:

◆ Виберіть результат кубика дії Харконненив (ви не можете вибрати результат, який є на 3 витрачених кубиках дій на планшеті Харконненив або на 2 кубиках у випадку результатів «Розгортання» і «Дім»). Грайте наступний хід Харконненив так, ніби цей результат випав на кубіку дії Харконненив. Витрачайте кубик як завжди. Потім візьміть 2 карти планування або зіграйте 1 карту планування.

◆ «ІНТРИГИ ХАВАТА» — **КАРТА ПЛАНУВАННЯ ДОМУ ХАРКОННЕНІВ**

Зігравши першу з цих карт, покладіть її біля ігрового поля. Якщо зіграна друга, скиньте обидві й застосуйте ефект як завжди.

АЛФАВІТНИЙ
ПОКАЖЧИК

Арракін	10	Непрохідна межа	8
Битва	24	Несподівана атака	24
Відступ	26	Орнітоптер	13
Вільна зона	8	Панування	10
Влучання	24	Партизанський вишкіл ...	19
Втрати	26	Перевезення військ	23
Гарвестер	13, 33	Передбачення	10, 27
Гора	8	Переміщення	22
ДАПТ	11	Північний полюс	8
Дикий Творець	32	Піщана гонитва	23
Дії	17	Піщаний хробак	13, 30
Дія «Дім»	18	Планшет гравця	11
Дія «Лідерство»	18	Плато	8
Дія «Ментат»	18	Повітряна зона	9
Дія «Розгортання»	18	Поле	8
Дія «Стратегія»	17	Поле «Прянощі повинні текти»	11
Екологічні випробувальні станції	31	Поселення	10, 27
Елітні загони	11	Початок раунду	15
Жетон Бенесерит	33	Приготування	14
Жетон розгортання	12, 15	Пустелі	8
Загони	11	Пустеля / глибока пустеля ..	8
Запас прянощів	21	Раунд	15
Збирання прянощів	21	Резервуар регенерації	27
Звичайні загони	11	Розвідка	19
Звичайний лідер	12	Розгорнути	18
Знак хробака	20, 30	Розмістити	18
Зона	8	Розміщення транспорту	16
Іменований лідер ...	12, 18, 31	Сардаукер	11, 25
Карти планування	19	Селища пейонів	10
Карти тактики	37	Селище	10
Карфаг	10	Січ	10
Конус тиші	35	Спеціальні загони	11, 25
Коріолісова буря	20	Таємна мета	10, 27
Ландсраад	11	Транспорт	13
Легіон	11, 22	Транспортивальник	20
Лідери	12, 25, 31	Федайкаїн	11, 25
Менший ерг	8	Штрафи Імперії	21
Накопичення запасів	21	Щит	24
Небезпеки пустелі	20	Ядерний арсенал	29



ТВОРЦІ

АВТОРИ ГРИ: Марко МАДЖІ та Франческо НЕПІТЕЛЛО
АВТОР СОЛО-РЕЖИМУ МАГДІ: Мікеле ГАРБУДЖІО
РОЗРОБНИКИ ГРИ: Мікеле ГАРБУДЖІО та Марко МАДЖІ
ПРОВІДНИЙ ПРОДЮСЕР: Тьяго АРАНЬЯ
ПРОДЮСЕРИ: Марсела ФАБРЕТІ, Венсан ФОНТЕЙН, Гільєрме ГУЛАР, Ребекка ГО, Ізадора ЛЕЙТЕ, Тьяго МЕРР, Шафік РІЗВАН, Кеннет ТАН та Грегорі ВАРГЕЗЕ
ХУДОЖНЕ ОФОРМЛЕННЯ: Паоло ПАРЕНТЕ
ХУДОЖНИКИ: Геннінг ЛЮДВІГСЕН, Стефано МОРОНІ, Паоло ПАРЕНТЕ та Стів ПРЕСКОТТ
ПРАВОТВОРНИЙ ДИРЕКТОР: Матьє ГАРЛО
ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН: Габріель БУРГІ (керівник), Матео ЦЕРЕЗА (керівник), Луїза КОМБАЛ, Макс ДУАРТЕ та Юлія ФЕРРАРИ
СКУЛЬПТОРИ: Яннік ГЕННЕБО, Арагорн МАРКС, Кевін МАРКС та Ірек ЗЕЛІНСЬКИЙ
ОФОРМЛЕННЯ: Едгар РАМОС
РЕДАКТОР: Джейсон КЕПП
БРЕНД-МЕНЕДЖМЕНТ: Джо ЛЕФАВІ | GENUINE ENTERTAINMENT
ЛІЦЕНЗУВАННЯ: Джефф СКІННЕР
ВИДАВЕЦЬ: Девід ПРЕТІ
ОКРЕМА ПОДЯКА: Марко і Франческо хотіли б подякувати Роберто ДІ МЕЛЬЙО за спільну роботу над грою «Війна Перся», великим джерелом натхнення для цієї гри, а також Кевіну ЧЕПМАНУ за його постійну підтримку й неоціненну роботу над правилами. Дякуємо усім, хто грав у TTS-версію гри або спробував пограти в нашу гру на виставках.

GALE FORCE NINE

ПРОДЮСЕР ТА БРЕНД-МЕНЕДЖЕР: Джо ЛЕФАВІ | GENUINE ENTERTAINMENT

СПІВПРОДЮСЕР: Джон-Пол БРІЗІГОТТІ

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: Олександр РУЧКА
ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА: Алла КОСТОВСЬКА
КООРДИНАТОР ПРОЄКТУ: Володимир РИБАКОВ
ПЕРЕКЛАДАЧ: Філіпп ГОЛОВНІН
РЕДАКТОР: Сергій ЛИСЕНКО
ДИЗАЙН І ВЕРСТКА: Артур ПАТРИХАЛКО
НЕОЦІНЕННА ДОПОМОГА: Володимир ІВАНОВ, Анна ВАКУЛЕНКО, Ганна ЖУКОВА, Дмитро БІБІК, Дмитро НАУМЕНКО, Ілля БОБРОВ, Олена БОГУСЛАВСЬКА, Сергій ІЩУК, Сергій ТОДОРОВ і Тетяна ІЩУК

Українське видання ©2023 Geekach спільно з Top Scratch
www.geekach.com.ua • www.top-scratch.com
 «Дюна. Війна за Арракіс» — офіційна субліцензійна власність Gale Force Nine, компанії Battlefront Group. Dune TM та © 2023 Legendary. Усі права застережені. CMON та логотип CMON — зареєстровані торгові марки CMON Global Limited. Жодна частина цього продукту не може бути відтворена без спеціального дозволу. Реальні компоненти можуть відрізнитися від зображених. Фігурки та пластикові компоненти у комплекті попередньо складені та нерозфарбовані. Виготовлено в Китаї.



◆ СТИСЛІ ПРАВИЛА ◆

ІГРОВИЙ РАУНД

◆ ПОЧАТОК РАУНДУ

- ◆ Візьміть 2 карти планування: по 1 з кожної колоди.
- ◆ Розкрийте 3 карти передбачення.

1. РОЗМІЩЕННЯ ТРАНСПОРТУ (ХАРКОННЕНИ)

Залежно від позиції найнижчого маркера Імперії.




- ◆ Розмістіть у комірці активного ряду та вище по 1 кубіку дії.
- ◆ Розмістіть на полі вказану кількість транспорту.

2. ДІЇ

- ◆ Киньте кубики дії і розмістіть на планшетах гравців.
- ◆ Починаючи з Харконнів, розмістіть по 1 жетону Бене Гессерит на планшетах гравців (за бажанням).
- ◆ Починаючи з Атрідів і закінчуючи Харконненами, гравці по черзі виконують по 1 дії, доки не використають усі кубики.

3. НЕБЕЗПЕКИ ПУСТЕЛІ (АТРІДИ)

- ◆ Розмістіть в усіх зонах пустелі з легіоном Харконнів або гарвестером по 1 жетону знака хробака. Переверніть ці жетони.

- ◆  Нічого не відбувається.
- ◆  Розмістіть у зоні 1 піщаного хробака.
- ◆  Якщо в зоні глибокої пустелі, розмістіть 1 піщаного хробака.

- ◆ Розмістивши піщаного хробака в зоні з:
 - ◆ **гарвестером:** вилучіть гарвестер. Для порятунку гарвестера вилучіть із пов'язаної повітряної зони транспортувальник.
 - ◆ **легіоном Харконнів:** легіон повинен відступити, інакше розіграйте атаку піщаного хробака.
- ◆ Розіграйте коріолісові бурі для усіх легіонів Харконнів у вразливих зонах плато, меншого ергу та пустелі.

4. ЗБИРАННЯ ПРЯНОЦІВ (ХАРКОННЕНИ)

- ◆ Скиньте всі активні штрафи (виняток — якщо відповідний маркер у нижньому рядку поля).
- ◆ Вилучіть із поля всі гарвестери й отримайте очки прянощів: 1 за пустелю, 2 за глибоку пустелю.
- ◆ Витратьте очки прянощів на кожен з 3 маркерів Імперії.
 - ◆ 3 очки: перемістіть маркер на 1 рядок вгору.
 - ◆ 2 очки: залиште маркер у поточному рядку.
 - ◆ 0 очок: перемістіть маркер на 1 рядок вниз (активуйте 1 відповідний штраф).
- ◆ Якщо маркер на треку панування на поділці 5 або нижче, можете витратити 3 очки прянощів і просунути вгору маркер панування на 1 поділку.

◆ КІНЕЦЬ РАУНДУ

- ◆ У фазі **кінця раунду** гравець за Атрідів отримує розкриті карти передбачення, якщо виконує умови на них.
- ◆ Якщо вимоги карти таємної мети виконані, гравець за Атрідів перемагає у грі. Інакше гра продовжується.
- ◆ Вилучіть із поля усі орнітоптери та транспортувальники.
- ◆ Починаючи з Харконнів, можете замінити на полі всіх іменованих лідерів на звичайних.
- ◆ Оновіть усі використані карти лідерів.
- ◆ Скиньте карти планування до 6.
- ◆ Гравець за Атрідів вилучає з гри будь-які розкриті карти передбачення на свій вибір. Потім перетасуйте усі карти.

ПРОСУВАННЯ ПО ТРЕКУ ПЕРЕДБАЧЕННЯ

- ◆ Отримавши **карту передбачення** (щонайбільше 2 за раунд), просуньте вгору вказані маркери на вказану кількість поділок.
- ◆ Захопивши **екологічну випробувальну станцію**, просуньте вгору маркер передбачення, символ якого зображений на звороті, на 1 поділку.
- ◆ Знищивши **поселення** Харконнів, просуньте вгору всі маркери передбачення на кількість поділок, що дорівнює рангу поселення.









ПРОСУВАННЯ ПО ТРЕКУ ПАНУВАННЯ

- ◆ Знищивши **січ**, просуньте вгору маркер на кількість поділок, що дорівнює рангу січі.
- ◆ Якщо маркер на треку панування на поділці 5 або нижче, витратьте 3 очки прянощів і просуньте вгору маркер панування на 1 поділку.

◆ ПЕРЕМІЩЕННЯ ЛЕГІОНІВ

- ◆ Легіони переміщують у будь-яку суміжну вільну зону.
- ◆ Зону вважають вільною, якщо в ній немає ворожих поселень, ворожих загонів або піщаних хробаків (екологічні випробувальні станції або гарвестери не перешкоджають переміщенню).
- ◆ Перемістивши легіон Харконнів в зону з жетоном знака хробака, розкрийте та розіграйте цей жетон.
- ◆ Непрохідні межі не можна перетинати (крім перевезення військ).
- ◆ Переміщуючись більше ніж на 1 зону, легіони не можуть під час переміщення брати або залишати фігурки по дорозі.
- ◆ **Перевезення військ (Харконнени)** — вилучіть пов'язаний орнітоптер для переміщення на 2 зони, ігноруйте усі перешкоди.
- ◆ **Піщана гонитва (Атріди)** — можете переміститися через будь-яку кількість зон зі знаками хробака або піщаними хробаками.

◆ РАУНД БИТВИ

- ◆ Розкрийте січ та усі жетони розгортання, що беруть участь у битві.
- ◆ Починаючи з нападника, можете скинути карти планування, щоб отримати +1 бойовий кубик за кожну карту.
 - ◆ **Несподівана атака.** Нападник додає 1  у першому раунді.
- ◆ Обидва гравці кидають свої бойові кубики (щонайбільше 6). Кількість кубиків дорівнює кількості загонів (не лідерів) у легіоні плюс кількість скинутих карт планування. Також оборонець додає кількість кубиків, що дорівнює рангу свого поселення (якщо є) у своїй зоні.
 - ◆ Звичайні лідери змінюють 1  на 1 .
 - ◆ Іменовані лідери використовують 1 , як указано на їхніх картах.
 - ◆ Спеціальні загани скасовують  суперника.
 - ◆ Кожен  скасовує 1  суперника.
- ◆ Зазнайте втрат. За кожен , виберіть одне:
 - ◆ Вилучіть 1 загін або лідера.
 - ◆ Замініть 1 елітний загін на 1 звичайний.
- ◆ Нападник може продовжити битву (він повинен зазнати втрат від 1 влучання, якщо оборонець у поселенні). У такому разі оборонець може відступити. Інакше починається новий раунд битви.