АТРЕЙДЕСЫ

ПЕРЕД ИГРОЙ: 10 отрядов в *Arrakeen* и 10 отрядов в *резерве* (вне планеты). Начинаете с 10 пряности. Разместите рядом *колоду Коварства* и *колоду Пряности*. Вы управляете ими.

БЕСПЛАТНОЕ ВОЗРОЖДЕНИЕ: 2 отряда.

СПОСОБНОСТИ

Вы имеете ограниченное предвидение.

ТОРГИ: *ШПИОНАЖ* - вы можете посмотреть на текущую *карту Коварства*, выставленную на торги, до того как за неё назначена первая ставка. Только вы можете делать записи о картах.

ДВИЖЕНИЕ: *ПРЕДВИДЕНИЕ* - В начале *фазы движения* вы можете посмотреть верхнюю карту в *колоде Пряности*.

БИТВА: *ИНТУИЦИЯ* - Во время сражения вы можете заставить своего соперника открыть один из элементов его *Плана Битвы*: *лидера*, *оружие*, *защиту* или *силу отрядов*.
Если запрошенный элемент не используется соперником, вы не можете узнать другой элемент. Эта способность не может быть применена прежде способности *Голос* Бене Гессерит в той же битве.

СОЮЗНИКИ

Вы можете заставить противников ваших союзников показать один элемент их *Плана Битвы*: *лидера*, *оружие*, *защиту* или *силу отрядов*.

СПОСОБНОСТИ В ПРОДВИНУТОЙ ИГРЕ

КВИСАТЦ ХАДЕРАХ: *карта Квисатц Хадерах* в начале неактивна и не может использоваться. Используйте эту карту и ее жетон для тайного отслеживания боевых потерь отрядов. Когда вы потеряете 7 отрядов в боях, *карта Квисатц Хадерах* активируется до конца игры, чтобы:
- прибавить +2 к силе *лидера* или *Простого Героя* во время битвы в одной *области* за раунд.
- если *лидер* или *Простой Герой* убит, *Квисатц Хадерах* не применим в этой битве.
- *лидер* с бонусом *Квисатц Хадерах*, не может быть объявлен *Предателем*.
- *Квисатц Хадерах* может быть убит только от взрыва *Лучемёт* + *Щит*. Если *Квисатц Хадерах* убит, то он возрождается как любой другой *лидер*.
- не влияет на возрождение других *лидеров* Атрейдесов.

ХАРКОННЕНЫ

ПЕРЕД ИГРОЙ: 10 отрядов в *Carthag* и 10 отрядов в *резерве* (вне планеты). Начинаете с 10 пряности.

БЕСПЛАТНОЕ ВОЗРОЖДЕНИЕ: 2 отряда.

СПОСОБНОСТИ

Вы искусны в вероломстве.

ПРЕДАТЕЛИ: *МАСТЕР ИНТРИГ* - в начале игры вы оставляете себе все 4 выданные вам *карты Предателей.*

КОВАРСТВО: Вы можете держать на руке 8 *карт Коварства* вместо 4-х. Когда у вас 8 карт на руках, то вы обязаны спасовать во время *фазы Торгов.* В начале игры вы получаете 2 *карты Коварства* вместо 1. Покупая *карту Коварства*, вы получаете дополнительную *карту Коварства* каждый раз, только если у вас менее 8 карт, иначе это будет противоречить лимиту вашей руки в 8 *карт Коварства.*

СОЮЗНИКИ

Вы можете использовать свои *карты Предателей* в сражениях ваших союзников (против соперника вашего союзника), по вашему выбору.

СПОСОБНОСТИ В ПРОДВИНУТОЙ ИГРЕ

ТОНКИЙ ЯД: Каждый раз, когда вы выигрываете сражение, вы можете забрать себе *лидера*, которого использовал соперник (если он не убит), или взять вслепую одного из оставшихся *лидеров* этого соперника, кроме тех, которые уже сражались в этом раунде в других *областях.* Вы можете сразу поместить выбранного *лидера* в *Чаны Тлейлаксу* (лицом вниз), получив за него 2 пряности из Банка, либо 1 раз использовать его в битве, после чего вернуть прежнему владельцу. Когда все ваши *лидеры* убиты, вы должны немедленно вернуть всех захваченных *лидеров* их прежним владельцам. Если захваченный лидер убит, то он кладется в *Чаны Тлейлаксу,* откуда он может быть возрожден владельцем (согласно правилам возрождения). Захваченный *лидер* может быть объявлен *предателем* во время битвы.

ФРИМЕНЫ

ПЕРЕД ИГРОЙ: разделите 10 отрядов по желанию между территориями: *Sietch Tabr, False Wall South, False Wall West;* и 10 отрядов в *резерве* (далеко *на Дюне*). Начинаете с 3 пряности.

БЕСПЛАТНОЕ ВОЗРОЖДЕНИЕ: 3 отряда.

СПОСОБНОСТИ

Вы родом с Дюны и ведаете ее пути.

ВЫСАДКА: *МЕСТНЫЙ* - ваши отряды в резерве считаются уже расположенными на Дюне. Во время *высадки* вы можете разместить любое количество отрядов из резерва в любом месте, расположенном в пределах 2-х *областей* от *Great Flat*, включая саму *Great Flat*.
Вы ничего не платите за *высадку*.

ДВИЖЕНИЕ: *ЖИТЕЛИ ПУСТЫНИ* - ваши отряды могут передвигаются дополнительно на 1 *область* в *фазу Движения*.

ШАИ-ХУЛУД: *НАЕЗДНИКИ* - ваши отряды не уничтожаются при появлении червя в *области*. Сразу после *фазы Нексуса* вы можете оседлать червя и передвинуть свои отряды с этой *области* на любую другую *область*, учитывая правила по присутствию отрядов в *областях*. Отряды в этой *области* не будут съедены червем. Если Шаи-Хулуд снова появится в *области* с вашими отрядами, вы можете повторить перемещение.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ФРИМЕНОВ:
ПЛАН КИНЕСА - если ни один игрок не выиграл на последнем раунде игры, а также если только вы (либо вообще никто) занимаете *Sietch Tabr* и *Habbanya Sietch*, а *Tuek's Sietch* не занят Харконненами, Атрейдесами или Императором, то вы выигрываете игру совместно с союзниками.

СОЮЗНИКИ

Вы можете защитить (если хотите) ваших союзников от съедения червем и, если захотите, можете позволить *возродить* до 3-х отрядов *бесплатно*. Дополнительно, ваши союзники побеждают совместно с вами, когда вы выигрываете через *Особое условие победы Фрименов*.

СПОСОБНОСТИ В ПРОДВИНУТОЙ ИГРЕ

Смотрите обратную сторону.

ФРИМЕНЫ

СПОСОБНОСТИ В ПРОДВИНУТОЙ ИГРЕ

БУРЯ: *ЧУВСТВО БУРИ* - переместите жетон бури в первом раунде по стандартным правилам. Дальнейшее перемещение *Бури* определяется вами с помощью *карт Бури.* Случайно выберите одну *карту Бури* взакрытую, тайно ее посмотрите и положите перед собой лицом вниз у края игрового поля.

В следующую *фазу Бури* вскройте эту *карту Бури* с числом на ней, *Буря* передвигается против часовой стрелки согласно числу секторов на *карте Бури,* и эта карта затем возвращается в *колоду Бури.* После чего вы снова случайно выбираете *карту Бури* взакрытую, тайно ее смотрите и кладете перед собой лицом вниз у края игрового поля для следующей *фазы Бури.*

ЧЕРВЬ: *СЛАВА ПОДАТЕЛЮ* - в *фазу Выброса Пряности*, начиная со 2-го появления червя, вы можете выбрать любую *область* его появления вместо *области* последнего обнаружения *пряности* как обычно.
При этом вы можете использовать все возможности вашей способности *Наездники.* Отряды соперника уничтожаются только в *области Песков.*

ПОТЕРИ В БУРЮ: *ПРИЗРАКИ ПУСТЫНИ* - если ваши отряды попали в бурю, только половина из них гибнет (округляется в большую сторону). Вы можете высаживать свои отряды из *резерва* в *сектор с Бурей*, а также передвигать через, или останавливаться в таком *секторе*, при этом только половина этих отрядов уничтожается.

ФЕДАЙКИНЫ: 3 ваших отряда, отмеченных звездой, - *Федайкины* - имеют силу 2 в битве и при расчете потерь. Вы можете *возрождать только 1 федайкина* за ход. Можно использовать любое количество *федайкинов* при размещениии отрядов в начале игры.

БИТВЫ: ваши отряды не требуют *пряность* для учета их полной силы.

Отряды Фрименов

Федайкины Фрименов

ИМПЕРАТОР

ПЕРЕД ИГРОЙ: 20 отрядов в *резерве* (вне планеты). Начинаете с 10 пряности.

БЕСПЛАТНОЕ ВОЗРОЖДЕНИЕ: 1 отряд.

СПОСОБНОСТИ

Вы имеете доступ к огромному богатству (после Космогильдии 👽).

ТОРГИ: *ТРОН ЗОЛОТОГО ЛЬВА* - каждый раз, когда игроки платят за *карты Коварства*, они платят непосредственно вам, а не в Банк. Когда вы сами платите за карты, то оплачиваете в Банк. Эта способность не позволяет вам снижать стоимость *карт Коварства*.

СОЮЗНИКИ

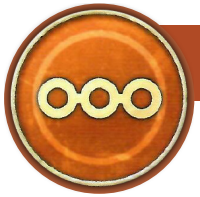
Вы можете оплатить своим союзникам (напрямую в Банк) *возрождение* до 3 дополнительных отрядов (возможно всего 6 во время каждой *фазы Возрождения*) из *Чанов Тлейлаксу*.

СПОСОБНОСТИ В ПРОДВИНУТОЙ ИГРЕ

САРДАУКАРЫ: 5 ваших отрядов отмечены звездой - *элитные Сардаукары* - и обладают особыми боевыми способностями. Они стоят 2 нормальных отрядов в бою и в потерях против всех противников, кроме *Фрименов*. Ваши элитные отряды в бою против фрименов имеют силу 1. Они рассматриваются как 1 отряд при *возрождении*. Только 1 отряд *сардаукаров* может быть *возрожден* за ход.

Отряды Императора

Сардаукары Императора



ГИЛЬДИЯ КОСМОГАЦИИ

ПЕРЕД ИГРОЙ: 5 отрядов в *Tuek's Sietch* и 15 отрядов в *резерве* (вне планеты). Начинаете с 5 пряности.

БЕСПЛАТНОЕ ВОЗРОЖДЕНИЕ: 1 отряд.

СПОСОБНОСТИ

Вы контролируете все доставки на и с Дюны.

ОПЛАТА ДОСТАВКИ: *МОНОПОЛИЯ* - когда другие фракции отправляют войска на Дюну из своих *внепланетных резервов*, они платят пряность вам, а не Банку.

ХОЗЯЕВА КОРАБЛЕЙ: в *фазе Движения* вы можете выбрать один из трёх способов перевозки ваших отрядов на кораблях:

- отправить, как обычно, из *внепланетных резервов* на Дюну;
- перевезти любое число отрядов из одной *области* на любую другую свободную *область* (вы не можете перевозить из или в сектор с *Бурей*);
- перевезти любое число отрядов из одной *области* (если сектор не в *Буре*) обратно в свой *резерв*.

ПОЛЦЕНЫ: Вы платите только 1/2 стоимости при высадке своих отрядов и переброске их на кораблях, а также платите 1 пряность за каждые 2 отряда при перевозке в свой *резерв*.

ОСОБОЕ УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ ГИЛЬДИИ КОСМОГАЦИИ:
если ни одна из фракций не выиграла, то вы сохранили контроль над Дюной - вы выиграли.

СОЮЗНИКИ

Союзники могут отправлять из своих *внепланетных резервов* на Дюну или переправлять с одной *области* на другую отряды, которые уже находятся на Дюне за 1/2 стоимости. Ваши союзники выигрывают вместе с вами, если вы выиграете по вашему *Особому Условию Победы*.

СПОСОБНОСТИ В ПРОДВИНУТОЙ ИГРЕ

ВЫСАДКА И ДВИЖЕНИЕ, КОГДА ВЫ ХОТИТЕ:
вы можете выполнить *Высадку* и *Движение* ваших отрядов вне очереди. Это позволит вам пойти первым, или последним, или между ходами других игроков. Остальные фракции должны ходить в правильной последовательности. Вам не нужно сообщать об этом заранее.
В остальных фазах вы ходите в обычном порядке.

БЕНЕ ГЕССЕРИТ

ПЕРЕД ИГРОЙ: 1 отряд в *Polar Sink* и 19 отрядов в *резерве* (вне планеты). Начинаете с 5 пряности.

БЕСПЛАТНОЕ ВОЗРОЖДЕНИЕ: 1 отряд.

СПОСОБНОСТИ

Вы искусны в управлении разумом.

ПРОРОЧЕСТВО: после шага 1 («Позиции») во время подготовки к игре, тайно предскажите победу одной из фракций в определенный раунд с помощью *карт Предсказания*. Уберите в коробку оставшиеся *карты Предсказаний*. Если ваше *пророчество* сбывается (в одиночку или в качестве союзника, даже вашего союзника) в предсказанном вами ходу, вы побеждаете вместо этой фракции. Вы не можете предсказать победу Гильдии Космогации и Фременов по их *Особым Условиям Победы*.
Вам доступны обычные условия победы.

ДУХОВНЫЕ НАСТАВНИКИ: всякий раз, когда другие фракции отправляет войска на Дюну из *внепланетного резерва*, вы можете *бесплатно* отправить 1 отряд из своих *резервов* в *Polar Sink*. Вы можете высаживать отряды по обычным правилам.

ГОЛОС: вы можете приказать вашему противнику исполнить то, что вы пожелаете, об одной из его карт *Плана Битвы* до раскрытия *Плана*. К примеру, играть или нет определенное *оружие* (отравляющее оружие, метательное оружие или лучемет) или *защиту* (ядоскоп или щит), *Бесполезную Карту* или *Простого Героя*.
Если он не может это выполнить, то он свободен в своем выборе. Он не обязан сообщать Вам об этом.

СОЮЗНИКИ

Вы можете применять *Голос* на противников ваших союзников.

СПОСОБНОСТИ В ПРОДВИНУТОЙ ИГРЕ

Смотрите обратную сторону.

Боевики

Советники

БЕНЕ ГЕССЕРИТ

СПОСОБНОСТИ В ПРОДВИНУТОЙ ИГРЕ

У ваших отрядов есть две стороны: духовная, полосатая (*советник*) и боевая сторона без полос (*боевик*). *Боевики* - это обычные отряды.

НАЧАЛО ИГРЫ: после размещения фрименов (если они участвуют в игре) вы размещаете 1 *советника* в любой *области* по вашему выбору.
Если вы единственный в *области*, превратите этого *советника* в *боевика* (переверните на боевую сторону).

БЛАГОТВОРИТЕЛЬНОСТЬ: вы всегда получаете милость КООАМ, независимо от кол-ва пряности.

КАРАМА: вы можете использовать любую *Бесполезную Карту*, как *Карту Карама*.

СОВЕТНИКИ: когда другая фракция отправляет на Дюну отряды из *внепланетных резервов*, вы можете *бесплатно* отправить 1 *советника* из ваших резервов в ту же *область* (вместо *Polar Sink*). *Советники* в этой *области* не могут превратиться в *боевиков* в течение этого хода. *Советники* мирно сосуществуют с отрядами других фракций в той же *области*. *Советники* никак не влияют на игру других фракций и не могут собирать пряность, участвовать в бою, препятствовать контролю над *областью*, не позволять другой фракции *высаживаться* для захвата цитадели (второй фракцией), использовать *орнитоптеры* или «*Ядерный взрыв*». *Советники*, как и все войска, подвержены действию бури, песчаным червям, атомному взрыву или взрыву от реакции лучемета/щита.

БОЕВИКИ: когда вы отправляете войска на незанятую *область*, вы должны отправлять *боевиков*. Если вы перемещаете *советников* на незанятую *область*, вы должны превратить их в *боевиков*. Если вы перемещаете *советников* на оккупированную *область*, они могут оставаться *советниками* или стать *боевиками*.

ВНЕДРЕНИЕ: когда другая фракция высаживается или передвигается в область, где у вас боевики, вы можете перевернуть их на *Советников*.

БИТВА: каждый раунд после *фазы Выброса Пряности / Нексуса* и до любой высадки вы можете объявить, что ваши *советники* в тех областях, где вы хотите устроить битву, становятся *боевиками*. Затем переверните *советников* на боевую сторону.

ТЛЕЙЛАКСУ

ПЕРЕД ИГРОЙ: 20 отрядов в *резерве* (вне планеты).

Начинаете с 5 пряности.

БЕСПЛАТНОЕ ВОЗРОЖДЕНИЕ: 2 отряда.

СОЮЗНИКИ

Вы можете возродить отряды и лидеров союзников за полцены (округляется в большую сторону).

СПОСОБНОСТИ

Вы обладаете превосходящими технологиями в области генной инженерии.

ЛИЦЕДЕЛЫ: в начале игры вам не выдаются *карты Предателей.* После выбора *Предателей* и возврата неиспользованных *карт Предателей* в колоду, вы замешиваете колоду *Предателей* и берете 3 верхние карты. Это ваши *Лицеделы.*

Когда другая фракция побеждает в битве, вы можете раскрыть их *лидера* как *Лицедела,* затем происходит следующее:

1. Битва все еще считается выигранной для того игрока (он сохраняет или сбрасывает *карты Коварства*, жетоны отрядов и убитые *лидеры* отправляются в *Чаны Тлейлаксу,* берет пряность за любых убитых *лидеров* и забирает *Жетон Технологии,* если применимо).

2. *Лидера Лицедел* отправляется в *Чаны Тлейлаксу,* если не был убит уже, но спайс за него не дается.

3. Оставшиеся в области войска возвращаются в *резерв* этого игрока, а вы полностью заменяете их тем же количеством своих отрядов из *резерва* Тлейлаксу и/или с любой области на планете.

После раскрытия *Лицедела* вы не заменяете *карту Предателя,* пока не раскроете всех трех. Когда это происходит, поместите все 3 карты в колоду *Предателей,* перетасуйте и снова возьмите 3 карты для новых *Лицеделов.*

Во время *фазы Паузы Ментата,* если у вас есть 1 нераскрытый *Лицедел,* которого вы хотите заменить, вы можете сбросить *карту Предателя* за этого *Лицедела.* Перетасуйте колоду *Предателей* и вытяните новую карту за нового *Лицедела.*

ТЛЕЙЛАКСУ

СПОСОБНОСТИ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ВОЗРОЖДЕНИЕ:

Возрождение Тлейлаксу - у вас нет ограничений по возрождению, и вы платите в Банк Пряности полцены (округление в большую сторону). Другие фракции платят за возрождение вам.

Возрождение отрядов - вы можете увеличить лимит возрождения для любой фракции с 3 до 5. Также за каждое бесплатное возрождение другой фракции или использование карты *Тлейлаксу Гхола* вы берете 1 спайс из Банка Пряности.

Возрождение лидеров - по запросу другой фракции на возрождение определенного *лидера* вы можете назначить цену и, если вам заплатили, возродить этого *лидера* (не важно, лицом вниз или вверх он лежит в *Чанах*). Однако, вы можете это сделать только когда в *Чанах* находятся менее 5 *лидеров* этой фракции. Если там все 5, то применяются общие правила возрождения.

ЗОАЛ: Значение силы вашего *лидера Зоала* в битве совпадает со значением силы *лидера* противника (0 против Простого Героя), и также при получении пряности в случае его смерти.

СПОСОБНОСТИ В ПРОДВИНУТОЙ ИГРЕ

ГХОЛЫ: когда у вас в живых менее 5 *лидеров,* вы можете возродить мертвых *лидеров* других фракций с учетом своей скидки и добавить их в свой набор *лидеров* до лимита в 5 активных *лидеров* для вашей фракции.

ИКСИАНЦЫ

ПЕРЕД ИГРОЙ: 6 отрядов (3 киборга и 3 субоида) в *Скрытой Передвижной Цитадели.* Остальные в *резерве* (вне планеты). Начинаете с 10 пряности.

БЕСПЛАТНОЕ ВОЗРОЖДЕНИЕ: 1 отряд (киборг или субоид).

СПОСОБНОСТИ

Вы искусны в технологиях и производстве.

НАЧАЛО ИГРЫ: перед раздачей *карт Коварства* возьмите по 1 карте на каждую участвующую в игре фракцию. Выберите и оставьте себе 1 карту, перетасуйте оставшиеся *карты Коварства* и раздайте по одной каждому игроку.

ТОРГИ: перед началом *фазы Торгов* возьмите из колоды *карт Коварства* на 1 карту больше, чем по обычным правилам, и посмотрите их все. Положите 1 карту по своему выбору снизу или сверху колоды лицом вниз. Перетасуйте оставшиеся карты и выложите их лицом вниз для торгов.

КИБОРГИ: каждый из 7 *киборгов* имеет 2 силы в битвах, может перемещаться на 2 области и собирать по 3 пряности. Его возрождение стоит 3 пряности.

СУБОИДЫ: каждый из 13 *субоидов* имеет 1/2 силы в битвах, но высадка для них идет по обычным правилам. Выбирая 1/2 для *субоидов* на *Колесе Битвы,* используйте разделительный знак между числами. *Субоиды* могут компенсировать боевые потери после битвы. После подсчета боевых потерь любых выживших в области битвы *субоидов* можно обменять на *киборгов,* потерянных в этой битве.

Субоиды могут также использоваться для обеспечения присутствия в области, для контроля над цитаделью и для обычного сбора пряности. *Субоиды* двигаются на 2 области, если их сопровождает хотя бы 1 *киборг,* или на 1 область, если нет.

Киборги

Субоиды

Смотрите обратную сторону.

ИКСИАНЦЫ

СПОСОБНОСТИ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

СКРЫТАЯ ПЕРЕДВИЖНАЯ ЦИТАДЕЛЬ: после первого движения *Бури* в начале игры поместите вашу *Скрытую Передвижную Цитадель* в любой *области,* не являющейся цитаделью, направляя ее указатель на сектор этой области для обозначения ее местонахождения. Эта *Цитадель* засчитывается для победы в игре и защищена от *Бури* и *Червей.*

Впоследствии, перед определением движения *Бури* вы можете передвинуть *Скрытую Передвижную Цитадель* на расстояние до 3 областей, если ваши отряды находятся в ней, направив ее указатель на сектор этой области, не являющейся цитаделью. Когда вы передвигаетесь в, из или через сектор с пряностью, вы можете немедленно собрать 2 пряности за каждый отряд в вашей *Цитадели.*

Никая другая фракция не может высаживать отряды прямо в *Скрытую Передвижную Цитадель,* или перемещать ее, если получат над ней контроль. Другие фракции должны двигать или высаживать отряды в область, куда направлен ее указатель (вкл. Polar Sink), и сделать еще 1 движение, чтобы войти.

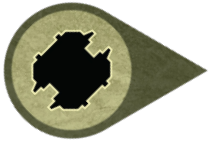
СОЮЗНИКИ

После того, как ваш союзником купит себе *карту Коварства* во время *Торгов,* он может немедленно сбросить ее и взять верхнюю карту этой колоды.

СПОСОБНОСТИ В ПРОДВИНУТОЙ ИГРЕ

ТЕХНОЛОГИИ: во время *фазы Торгов* один раз за раунд до начала *торгов* за выставленную карту и до того, как Атрейдес посмотрит текущую карту, вы можете взять эту *карту Коварства* и заменить ее одной из карт с вашей руки.

СИЛА СУБОИДОВ: *Субоиды* всегда считаются имеющими только 1/2 силы. Вы не можете повысить эффективность *субоидов* в битве за счет пряности.



Скрытая Передвижная Цитадель