

GDZIEŚ POZA STRACHEM CZEKA PRZEZNACZENIE

# DIUNAN

PLANETA INTRYG I KONFLIKTÓW  
ZASADY GRY

GaleForce™  
nine

LEGENDARY

**Diuna** – już sama nazwa przywołuje na myśl pustkę. Na planecie dominuje pustyнный krajobraz poprzecinany jedynie tu i ówdzie potężnymi pasmami górskimi. Olbrzymie, długie na czterysta metrów czerwie pustyni żyją w głębinach piasku i atakują każdego, kto stąpa po nim dłużej niż to konieczne. Ludzie żyją wyłącznie w paru rozszaniach po globie miejscach, w których mają dostęp do drogiej wody pitnej – lecz nawet tam gnębią ich przerażające kurzawy Coriolisa. Planeta ta odgrywa jednak kluczową rolę w przeznaczeniu galaktycznego

Imperium. A to dlatego, że tylko na Diunie można pozyskiwać przyprawę zwaną melanzem. Przyprawa ta jest niezbędna do odbywania podróży międzygwiazdnych. Co więcej, jest lekiem, który przedłuża życie.

Potężne siły walczą o władzę nad Diuną. Rywalizują o nią imperialne wojska, arystokratyczne rody, a także plemienny lud Fremenów. W grze „Diuna” kontrolujesz jedną z poniższych frakcji: Atrydów, Fremenów, Harkonnenów albo Imperium.

## ATRYDZI

Deszczową i gnębną sztormami planetą Kaladan rządzi znany ze swojej litości ród Atrydów. Atrydzi dziedziczą władzę od wielu pokoleń, ucząc kolejnych władców szczerości, lojalności i współczucia.

Wspierani przez Wysoką Radę i cieszący się szacunkiem zarówno Landsraadu, jak i opinii publicznej są wzorem tego, co najlepsze w ludzkości. Posiadają w swoich szeregach mistrza wojny, mistrza miecza i najbardziej utalentowanego mentata w całym imperium. Ponadto ojciec Paula, Leto, jest niezwykle poważanym władcą.

Nie oznacza to jednak, że Atrydzi nie mają wrogów. Ich najbardziej zaciekłym rywalem jest ród Harkonnenów – mroczna strona być może największego boju o władzę, jaki widział wszechświat.



## FREMENI

Wiele wątków historii Fremenów – żyjącego w strukturach plemiennych ludu zamieszkującego najbardziej niebezpieczną planetę w galaktyce – zaginęło w pomroce dziejów.

Pustynna Arrakis, zwana potocznie Diuną, jest domem setek plemion Fremenów żyjących w podziemnych miastach – wyciętych w skale siczach ciągnących się pod bezbrzeżnym oceanem piachu.

Kluczem do ich przetrwania są filtraki, dzięki którym są w stanie przez dłuższy czas poruszać się po spalonej słońcem ziemi. Filtraki przetwarzają płyny ustrojowe człowieka, odzyskując z nich najcenniejszy surowiec w tym nieprzyjaznym dla człowieka środowisku – wodę. Zresztą dla Fremenów woda to znacznie więcej niż surowiec – to życie.



## HARKONNENOWIE

Toksyczna, przemysłowa planeta Giedi Prime, permanentnie ciemna, skąpana jedynie w chłodnej poświacie niebieskiego słońca, jest zamieszkała przez najbardziej złośliwy i spragniony władzy z wysokich rodów.

Harkonnenowie, na których czele stoi baron Vladimir Harkonnen, są najbardziej złowrogim rodem w znanym wszechświecie. Mają złe zamiary i lubują się w przemocy. Rządy Harkonnenów charakteryzuje absolutny brak poszanowania dla moralności czy etyki, ich główną motywacją stanowi zaś niezaspokojona chciwość. Pragnąć znaczy brać. Poszukiwać znaczy kraść. Lękać się znaczy niszczyć.

Atrydzi z księciem Leto na czele są najzacieklejszymi rywalami i wrogami Harkonnenów. Długa historia konfliktów zaowocowała wzajemną niechęcią obu rodów, a ilość krwi, którą w nich przelano, uniemożliwia uzyskanie przebaczenia.



## IMPERIUM

Zgromadzenie żeńskie Bene Gesserit jest nieodłącznie związane z Imperium. To tajemniczy zakon konsulek i konkubin, które przysięgły służbę najpotężniejszym władcom Imperium. Jednak prawda jest taka, że to właśnie one są szarymi emiencjami w strukturach władzy.

Bene Gesserit to uzdolnione wojowniczki walczące ciałem i umysłem. Jedną z ich najwybitniejszych zdolności jest Głos – zdolność modulowania głosu w taki sposób, by nikt nie potrafił opierać się ich poleceniom. Z kolei dzięki tajemniczej metodzie walczą w zwarcu z nieprawdopodobną szybkością i precyzją.

Sardaukarzy to fanatyczni żołnierze Padyszacha Imperatora. Stanowią elitę wśród szermierzy i są uznawani za najbardziej bezwzględnych wojowników w galaktyce. Motywowani żarliwą religijnością i niemal fanatycznym oddaniem Imperatorowi przygotowują się do walki za pomocą świętego rytuału krwi.

Sardaukarzy pochodzą z więziennej planety Salusa Secundus, na której panują tak trudne warunki, że jedynie 6 na 13 osób dożywa 11 roku życia. Ich szkolenie jest równie bezwzględne. Sardaukarzy są uczeni walczyć bez lęku o własne życie. Nie przywiązują wagi do samoobrony, a ich wyposażenie nie obejmuje pochwy – nigdy bowiem nie chowają mieczy.



Salusa Secundus, Sardaukarzy przed wyruszeniem na wojnę.

# Zawartość

## Plansza

Plansza jest mapą Diuny, na której występują 4 rodzaje terytoriów:

- **piasek** – jasnobrązowy z białą nazwą obszaru,
- **skała** – brązowe z białą nazwą obszaru i zarysem gór,
- **warownia** – rdzawa z podwójną krawędzią i czarną nazwą obszaru,
- **niecka polarna** – czapy lodowe na środku planszy.



Na niektórych obszarach piasku znajduje się symbol wybuchu przyprawy, wskazujący miejsca, w których może dojść do wybuchu masy preprzyprawowej.

Mapa została podzielona na 18 sektorów za pomocą południków, które zbiegają się na niecce polarnej i rozchodzą ku równikowi na brzegu planszy. Sektory pozwalają obserwować ruch burzy po planszy.

Na planszy znajdują się również dodatkowe obszary:

- **Rundy** – obszar, który służy monitorowaniu rozegranych rund.
- **Fazy** – obszar, który służy monitorowaniu fazy rundy.
- **Kadzie Tleilaxan** – obszar, w którym przywódcy frakcji i oddziałów czekają na przywrócenie.
- **Pula przyprawy** – obszar, w którym znajduje się przyprawa, która w danym momencie nie należy do nikogo i nie bierze udziału w rozgrywce.

## Kość burzy

Ośmiościenna kość, na której ściankach znajdują się cyfry od 0 do 6 i symbol burzy.



piasek

skała

tor rund

niecka polarna

warownia

tor faz



kadzie  
Tleilaxan

południki

sektor

pula  
przyprawy

## 4 talie

- **Talia kart przyprawy** (24 karty) – pokazuje, gdzie wskutek wybuchu przyprawy pojawią się skupiska melanzu do pozyskania i kiedy pojawią się czerwie pustyni.
- **Talia kart bitwy** (24 karty) – zawiera broń, osłony i inne karty przydatne w walce oraz kilka bezużytecznych kart, których trzeba się jakoś pozbyć.
- **Talia kart zdrajców** (22 karty) – po 1 karcie dla każdego żetonu przywódcy.
- **Talia kart bazaru** (24 karty) – sprytnie sztuczki i narzędzia, dzięki którym gracz może przechytrzyć przeciwników.



## 4 zestawy frakcji graczy

Każdy zestaw składa się z 3 rodzajów komponentów. Są to:

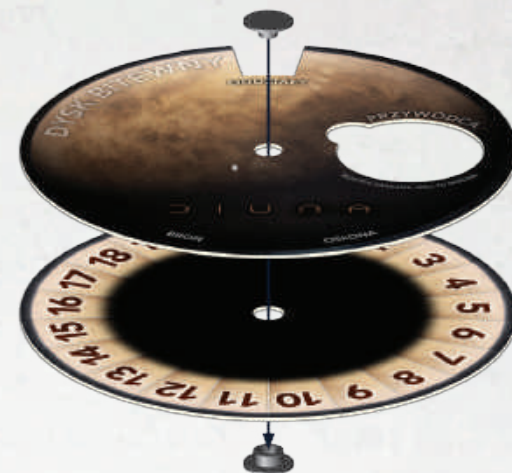
- 1 **Plansza frakcji** – znajdują się tu wszystkie zdolności danej frakcji.
- 2 **Żetony przywódców** – po 5 dużych żetonów (7 dla Atrydów) przedstawiających przywódców i ich siłę.
- 3 **Oddziały** – po 20 niewielkich żetonów oddziałów.

## Podwójne plansze frakcji do rozgrywki 2-osobowej

2 plansze opisujące zdolności sojuszy w rozgrywce 2-osobowej.

## Dyski bitewne

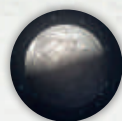
W grze znajdują się 2 dyski bitewne, które należy złożyć i połączyć trzpieniem przed rozpoczęciem rozgrywki.



## Żetony i znaczniki



162 żetonów przyprawy



znacznik fazy



znacznik pierwszego gracza



5 żetonów blokady warowni



znacznik rundy



znacznik burzy

## Cel gry

Celem gry jest wykorzystanie zdolności każdej z frakcji i zdobycie kontroli nad Diuną poprzez zajęcie 3 warowni na koniec 3., 4. albo 5. rundy albo poprzez zdobycie największej liczby punktów za warownie i przyprawę na koniec 5. rundy.

## Przygotowanie do gry

Gracze umieszczają wszystkie żetony przyprawy w puli przyprawy.

Następnie należy osobno potasować talię kart przyprawy, talię kart bitwy i talię kart bazaru i położyć każdą z nich zakrytą obok planszy. Zagrane karty należy odkładać odkryte na stosy kart odrzuconych obok tych talii. Gdy któraś z talii się wyczerpie, należy potasować stos kart odrzuconych i stworzyć z niego nową talię. Przeglądanie zawartości stosów kart odrzuconych jest niedozwolone. Gracze mogą znać treść wyłącznie wierzchnich kart z tych stosów.

Każdy z graczy losuje planszę frakcji, którą zagra. W tym celu należy wziąć po 1 karcie zdraycy z każdej frakcji, potasować je i wręczyć każdemu z graczy po 1. Następnie gracze odkrywają wylosowanych zdradców przedstawiających frakcje, którymi będą grali, i odkładają karty zdradców do właściwej talii.

Gracze zabierają wszystkie komponenty swojej frakcji i przygotowują je według poniższej instrukcji. (Z wyjątkami opisanymi na planszach frakcji).

### 1. Zdrajcy

Należy usunąć z talii kart zdradców wszystkie karty zdradców z frakcji, które nie biorą udziału w rozgrywce. Następnie należy dokładnie potasować karty. Każdy z graczy (poza osobą grającą Harkonnenami) bierze po 4 karty.

Następnie gracze potajemnie wybierają po 1 karcie, którą zachowają. Jeśli wśród dobranych przez gracza kart znajdują się karty przywódców frakcji przeciwników, może zachować 1 z nich – to będzie jego zdrajca. Jeśli wśród dobranych przez gracza kart znajdzie się karta jego przywódcy, może ją zachować. Dzięki temu będzie mieć pewność, że ten przywódca nie okaże się zdrajcą.

Każdy z graczy zachowuje wybraną przez siebie kartę, trzymając ją zakrytą i odkłada pozostałe, również zakryte, na spód talii kart zdradców. Gdy wszystkie odrzucone karty zdradców znajdują się w talii, należy ją dokładnie potasować.

*Następnie, jeśli w rozgrywce bierze udział gracz kontrolujący Harkonnenów, wybiera zdradców zgodnie z opisem na planszy frakcji.*

### 2. Przyprawa

Każdy z graczy bierze z puli przyprawy tyle żetonów przyprawy, ile zostało wskazane na jego planszy frakcji, i kładzie je na odpowiednim polu tej planszy.

### 3. Oddziały

*Jeśli w rozgrywce bierze udział gracz kontrolujący Fremenów, umieszcza 5 żetonów oddziałów na niecce polarnej.*

Pozostałe żetony oddziałów należy umieścić na polach przywódców i rezerw na planszach frakcji.

### 4. Znacznik rundy

Znacznik rundy należy umieścić na polu „1” toru rund.

### 5. Znacznik fazy

Znacznik fazy należy umieścić na polu fazy burzy na torze faz.

### 6. Znacznik burzy

Znacznik burzy należy umieścić na sektorze „Początek burzy” na planszy.

### 7. Wyłonienie pierwszego gracza

Każdy z graczy rzuca kością burzy, aby ustalić, kto zostanie pierwszym graczem. Osoba, która wyrzuciła najwyższy wynik, bierze znacznik pierwszego gracza. W razie remisu gracze, którzy uzyskali najwyższe wyniki, rzucają ponownie. Symbol burzy stanowi najwyższą wartość.

### Przebieg gry

Rozgrywka trwa maksymalnie 5 rund. Po rozegraniu ostatniej fazy rundy osoba posiadająca znacznik pierwszego gracza przekazuje go osobie siedzącej po jej **prawej** stronie.

Kolejność rozgrywki w fazach jest **przeciwna do kierunku ruchu wskazówek zegara**.

Każda runda składa się z 7 faz, które należy rozgrywać we właściwej kolejności (zob. następna strona).



Paul Atryda i lady Jessika oglądają zniszczenie Arrakin.

# Fazy

Każda runda składa się z 7 faz.



Faza burzy



Faza wybuchu przyprawy



Faza pozyskiwania kart



Faza przywrócenia



Faza transportu i ruchu oddziałów



Faza bitwy



Faza zbiorów przyprawy

## Faza burzy

Pierwszy gracz rzuca kością burzy i przesuwając znacznik burzy o wyrzucaną liczbę pól (sektorów) w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Jeśli wypadnie symbol burzy, pierwszy gracz może przesunąć znacznik o dowolną liczbę pól z przedziału 0–6.

Jeśli burza przechodzi przez sektor z piaskiem albo zatrzymuje się na sektorze z piaskiem, w którym znajdują się oddziały lub przyprawa, zostają one zniszczone (przyprawę należy przenieść do puli, a oddziały do kadzi Tleilaxan). Oddziały, które znajdują się na innym terytorium niż piaszczyste (na skałach, w warowni albo na niecce polarnej), są chronione przed burzą.

Jeśli w danym sektorze jest burza, oddziały nie mogą do niego wchodzić, z niego wychodzić ani przez niego przechodzić. Walka nie może się odbyć, jeśli oddziały tylko 1 z graczy znajdują się w burzowym sektorze albo jeśli oddziały są oddzielone burzą.

*Oddziały Fremenów przebywające na piaszczystym terytorium nie są niszczone przez przechodzącą nad nimi albo zatrzymującą się na nich burzę, ale wciąż nie mogą się przez nią przemieszczać, do niej wchodzić albo z niej wychodzić.*

## Faza wybuchu przyprawy

Pierwszy gracz odkrywa wierzchnią kartę talii kart przyprawy. Jeśli to karta umiejscowienia przyprawy, należy umieścić wskazaną na niej liczbę jednostek przyprawy na 2 wskazanych na niej obszarach.

Jeśli w czasie pierwszej rundy odkryta zostanie karta czerwia pustyni, należy ją zignorować, odłożyć z powrotem do talii, następnie ją przetasować

i dobrać kolejną kartę. Gdy w następnych rundach odkryta zostanie karta czerwia pustyni, należy zniszczyć, tj. umieścić w kadziach Tleilaxan i puli przyprawy, wszystkie żetony przyprawy i oddziałów, które znajdują się na terytoriach wskazanych na wierzchniej odrzuconej karcie przyprawy. *Oddziały Fremenów stanowią wyjątek i nie należy ich niszczyć.*

*Jeśli na dotkniętym działaniem czerwia terytorium znajdują się oddziały Fremenów, kolejna karta przyprawy zostanie odsłonięta dopiero po tym, gdy dosięgną czerwia i zakończą ruch.* Następnie należy odkrywać kolejne karty (odrzucając wszystkie odsłonięte czerwie) do momentu odkrycia karty umiejscowienia przyprawy.

Każdy oddział, który znajduje się na terytorium, na którym dochodzi do wybuchu przyprawy, zostaje zniszczony i przeniesiony do kadzi Tleilaxan. Jeśli na terytorium, na którym ma dojść do wybuchu przyprawy, znajdują się już żetony przyprawy, należy najpierw zniszczyć starą przyprawę, przenosząc ją do puli przyprawy.

## Faza pozyskiwania kart

Gracze mogą mieć na ręce 2 rodzaje kart: karty bitwy i karty bazaru. Karty są dobierane i kupowane zgodnie z kierunkiem gry. Gracz najpierw dobiera karty bitwy, a następnie może kupić karty bazaru. Gdy tego dokona, możliwość wykonania tych czynności przechodzi na następnego gracza.

- **Karty bitwy:** podczas każdej rundy gracze dobierają karty bitwy do momentu, aż wszyscy będą mieli po 4.
- **Karty bazaru:** gracz może też w czasie każdej rundy kupić tyle kart bazaru, aby łącznie mieć ich maksymalnie 3. Koszt karty bazaru wynosi 2 jednostki przyprawy płatne do puli przyprawy *albo do Imperium, jeśli bierze ono udział w rozgrywce*. Karty bazaru należy kupować, ogłaszając kupowaną liczbę, opłacając jej koszt w jednostkach przyprawy i dobierając karty. Gracz, który dokonał zakupu, nie może w ramach tej samej rundy kupić już kolejnych kart (zob. „Kolejność zagrywania kart bazaru” str. 10).

### Pierwsza rozgrywka – mały bazar

Podczas pierwszej rozgrywki gracze mogą przyjąć zasadę, że maksymalna liczba kart bazaru na ręce wynosi 1, a nie 3.

## Faza przywrócenia

Począwszy od pierwszego gracza, każdy może przywrócić do rezerwy za darmo 2 żetony oddziałów. Ponadto gracze mogą przywrócić dodatkowe oddziały, płacąc po 2 jednostki przyprawy za każdy z nich, oraz dowódców za wskazaną na ich żetonach wartość.

Koszt należy uiścić, odkładając odpowiednią liczbę jednostek przyprawy do puli. Przywróceniu dowódcy i oddziały wracają do rezerwy gracza. Przywróconego dowódcę można zagrywać w taki sam sposób jak zawsze. Może on również zostać zdrąjcą.

## Faza transportu i ruchu oddziałów

Począwszy od pierwszego gracza, każdy gracz może przetransportować oddziały z rezerwy na 1 wybrane terytorium albo do 1 warowni, płacąc do puli przyprawy po 1 jednostce przyprawy za każdy oddział. **Ważne! Fremeni mogą transportować oddziały wyłącznie na nieckę polarną, jednorazowo przenosząc do 5 oddziałów.** Gracze nie mogą przetransportować oddziałów do sektorów, w których panuje burza. Nie można przetransportować oddziałów z planszy do rezerwy ani z jednego terytorium na planszy na inne. Uwaga! Jeśli w którejś warowni przebywają już oddziały z 2 różnych frakcji, oddziały kolejnego gracza nie mają do niej dostępu.

Gdy gracz zakończy transport oddziałów, może przemieścić grupę, w skład której wchodzi dowolna liczba żetonów oddziałów, na odległość do 3 terytoriów.

Dopiero gdy gracz zakończy zarówno transport, jak i ruch oddziałów, następną osobą w kolejności rozgrywki może dokonać tego samego. Sektory nie wpływają na odległość ruchu. Przemieszczając się między terytoriami, oddziały mogą ignorować granice sektorów, jednak na koniec fazy ruchu muszą się znajdować w obrębie 1 sektora. Gracz może przesunąć oddziały w obrębie tego samego terytorium na sąsiedni sektor. Pomimo tego, że nie opuszcza terytorium, wciąż uważane jest to za ruch oddziału. Oddziały muszą się przemieszczać grupami. Nie można zostawiać ani zbierać pojedynczych oddziałów na terytoriach, przez które przechodzi grupa.

Jak już wspomniano w opisie fazy burzy, oddziały nie mogą wchodzić do sektora, w którym panuje burza, wychodzić z niego ani przez niego przechodzić. Wiele terytoriów rozciąga się przez kilka sektorów. Oddziały mogą poruszać się po terytoriach, które częściowo są objęte burzą, pod warunkiem, że ominą burzowy sektor. Warto zauważyć, że na niecce polarnej nigdy nie panuje burza. Podobnie jak w przypadku transportowania oddziałów, oddziały nie mogą wejść do warowni ani przez nią przejść, jeśli znajdują się w niej oddziały 2 innych graczy.



## Bitwa

Bitwa wybucha na każdym terytorium poza niecką polarną, na którym znajdują się oddziały więcej niż 1 frakcji (zob. zasady bitwy na następnej stronie).

## Faza zbiorów przyprawy

Począwszy od pierwszego gracza, gracze, którzy posiadają oddziały na terytoriach, na których znajduje się przyprawa, mogą ją zebrać. 1 oddział może zebrać 2 jednostki przyprawy.

Gracze nie mogą oddawać żetonów przyprawy innym graczom.

Po zakończeniu fazy zbiorów przyprawy każdy gracz, który posiada mniej niż 3 jednostki przyprawy, może w ramach jałmużny przyjąć z puli tyle jednostek, żeby łącznie mieć 3.

Po zebraniu całej przyprawy należy przesunąć znacznik rundy na następne pole, a znacznik fazy ponownie na pole fazy burzy. Dotychczasowy pierwszy gracz przekazuje znacznik pierwszego gracza osobie siedzącej po jego prawej stronie.



## Sprawdzenie warunków zwycięstwa

Jeśli na koniec 3., 4. albo 5. rundy któryś z graczy ma co najmniej po 1 żetonie oddziału w 3 warowniach, wygrywa grę.

Jeśli po 3. albo 4. rundzie nikt nie spełnia warunków zwycięstwa, należy kontynuować grę.

Jeśli na koniec 5. rundy nikt nie kontroluje przynajmniej 3 warowni, każdy z graczy otrzymuje po 5 punktów za każdą warownię, w której się znajduje, i po 1 punkcie za każdą jednostkę przyprawy, którą posiada. Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu gracze współdzielą zwycięstwo.



# Bitwy

## Warunki rozpoczęcia bitwy

Zawsze, gdy oddziały 2 albo więcej graczy znajdują się na tym samym terytorium, dochodzi do bitwy. Faza bitwy trwa do momentu, w którym na każdym terytorium pozostaną oddziały maksymalnie 1 gracza. Istnieją 2 wyjątki od tej zasady:

- Gracze nie mogą walczyć, jeśli oddziały któregoś z nich znajdują się na terytorium, na którym panuje burza (od której są chronieni, np. na skale), albo jeśli znajdują się po przeciwnych stronach burzy. W takim wypadku oddziały pozostają na tym samym terytorium do końca fazy.
- Gracze nie mogą walczyć na niecce polarnej. To bezpieczne schronienie dla każdej frakcji.

## Przewaga bitewna

Pierwszy gracz ma przewagę bitewną, która następnie przechodzi na kolejnego gracza zgodnie z kierunkiem gry i tak aż do końca fazy bitwy. Osoba, która ma przewagę bitewną, wygrywa remisy i, jeśli ma przed sobą więcej niż 1 bitwę, decyduje, w jakiej kolejności je rozegrać. Jeśli na 1 terytorium przebywają oddziały 3 albo więcej graczy, osoba, która ma przewagę bitewną, wybiera, z kim będzie walczyć w pierwszej kolejności, z kim w drugiej i tak dopóki nie straci albo nie zniszczy wszystkich oddziałów w tym miejscu.

## Plan bitwy

Zanim gracze stoczą bitwę, najpierw każdy z nich układa w tajemnicy plan bitwy. Układając plan bitwy, należy zawsze wybrać na dysku

bitewnym liczbę oddziałów, które wezmą udział w walce. Jeśli to możliwe, należy też uwzględnić w nim przywódcę. Plan może również zawierać karty bitwy, pod warunkiem, że w bitwie bierze udział przywódca.

**Wszystkie elementy planu bitwy (liczbę oddziałów, przywódców, karty bitwy) należy trzymać w sekrecie do momentu odkrycia planów.**

## Dysk bitewny

Na dysku bitewnym należy w tajemnicy wybrać liczbę oddziałów (od 0 do całkowitej liczby oddziałów, które gracz posiada na terytorium, na którym rozegra się bitwa). To oddziały, które gracz poświęci w tej bitwie i które stanowią część jego siły bojowej. Niezależnie od wyniku starcia gracz straci przynajmniej tyle żetonów oddziałów, ile wybrał na dysku bitewnym.

## Przywódcy

Należy wybrać po 1 żetonie przywódcy i umieścić go odkrytego w dysku bitewnym.

- Jeśli przywódca przetrwa bitwę, może w razie potrzeby walczyć ponownie na tym samym terytorium. Przywódca nie może jednak walczyć na więcej niż 1 terytorium w czasie tej samej rundy.
- Jeśli to możliwe, należy zawsze zagrywać przywódców w ramach planu bitwy.
- Jeśli gracz nie może zagrać przywódcy, musi to ogłosić w czasie układania planu bitwy.

Atrydzi mają w Kartagin 6 oddziałów, a Harkonnenowie 3 oddziały, muszą więc stoczyć bitwę.



Przed ułożeniem planu bitwy Atrydzi używają swojej zdolności „Moc Jasnowidzenia”. Tym sposobem dowiadują się, że Harkonnenowie wystawią do walki „Bestię” Rabbana.

Obie strony konfliktu biorą swoje dyski bitewne i w tajemnicy wybierają liczbę oddziałów, które chcą poświęcić w tej bitwie.

Gracz kontrolujący Atrydów wybiera na dysku bitewnym 4. Niezależnie od wyniku bitwy te oddziały trafią do kadzi Tleilaxan.

Następnie gracz postanawia, że Atrydów poprowadzi do boju książe Leto, którego dodatkowo wyposaża w „Pistolet maula” i „Tarczę”.

Karty broni i osłon zostały schowane pod dyskiem bitewnym.



## Brak przywódcy

Jeśli gracz nie może wystawić przywódcy, wciąż musi wziąć udział w bitwie, ale nie może uwzględnić w planie bitwy kart bitwy. Może do tego dojść, jeśli wszyscy przywódcy znajdują się w kadziach Tleilaxan albo brali w tej samej rundzie udział w bitwach na innych terytoriach.

## Karty bitwy

Gracze, którzy wystawiają przywódcę, mogą zagrać zarówno kartę broni, jak i kartę osłony albo nie zagrywać żadnej z nich. Zagraną kartę broni należy położyć z lewej strony dysku bitewnego, a kartę osłony – z jego prawej strony.

Niektóre karty bitwy można zagrać zamiast kart broni lub osłony.

Gracze mogą zamiast nich zagrywać bezużyteczne karty. To sposób na pozbycie się bezużytecznych kart z ręki.

## Kolejność używania zdolności frakcji

Gdy Atrydzi i Imperium mają stoczyć bitwę, gracz, który ma przewagę bitewną, musi użyć zdolności swojej frakcji jako pierwszy.

Jeśli Imperium użyje zdolności „Głosu”, jego przeciwnik może zmienić zdanie co do dowolnych elementów planu bitwy (przestrzegając jednak polecenia wydanego przez „Głos”) przed ich odkryciem.

Niektóre karty pozwalają graczom podejmować decyzje, które wpłyną na przebieg bitwy, już po odkryciu planów bitwy. Jeśli obie strony powinny móc podjąć decyzję w tym samym momencie, jako pierwszy podejmuje ją gracz, który ma przewagę bitewną, a dopiero potem jego przeciwnik.

## Odkrycie planów

Gdy obie strony są gotowe, jednocześnie odkrywają plany bitwy.

## Rozstrzygnięcie bitwy

### Zwycięzca

Wygrywa gracz o największej łącznej sile bojowej. Siła bojowa gracza to suma cyfry wybranej na dysku bitewnym i siły jego przywódcy.

### Brak remisów

W razie remisu wygrywa gracz, który ma przewagę bitewną.

### Broń i osłona

Jeśli jeden z graczy zagra kartę broni, a drugi gracz nie zagra odpowiedniej karty osłony, przywódca drugiego gracza ginie i nie liczy się do jego łącznej siły bojowej. Podczas bitwy mogą zginąć przywódcy obu frakcji, tym samym tracąc wpływ na jej przebieg.

## Śmierć przywódców

Zwycięzca natychmiast pobiera z puli przyprawy tyle jednostek przyprawy, ile wynosiła suma sił przywódców, którzy zginęli w bitwie (łącznie z jego własnym przywódcą, jeśli zginął). Następnie należy przenieść odkryte żetony zabitych przywódców do kadzi Tleilaxan.

## Ocalali przywódcy

Przywódcy, którzy przetrwali, pozostają na miejscu i mogą uczestniczyć w kolejnych bitwach, o ile toczą się na tym samym terytorium. Następnie, gdy już wszystkie bitwy zostaną zakończone, gracze kontrolujący ich frakcję zabierają ich z powrotem.

## Przegrana

Gracz, który przegrał bitwę, traci wszystkie oddziały na danym terytorium i umieszcza je w kadziach Tleilaxan. Ponadto musi odrzucić wszystkie karty bitwy, które uwzględnił w planie bitwy. Przegrana walka nie równa się utracie przywódcy. Przywódcy giną wyłącznie wskutek działania kart broni.

## Wygrana

Gracz, który wygrał bitwę, traci tylko tyle oddziałów, ile wybrał na dysku bitewnym. Utracone oddziały należy umieścić w kadziach Tleilaxan (gracz może wygrać bitwę nawet wtedy, gdy straci wszystkie oddziały). W zależności od tekstu na zagranej karcie gracz może ją zachować albo musi odrzucić.

## Dodatkowe uwagi na temat kart bitwy

- Karty broni i osłon można podzielić na 2 rodzaje: podręczne i trucizny.
- Ponadto w talii występują 3 karty broni specjalnej. Można je zagrywać zamiast podstawowych kart broni.
- Bezużyteczne karty można odrzucić z ręki poprzez uwzględnienie ich w planie bitwy zamiast karty broni, osłony albo obu tych kart. Niektóre karty bazaru również umożliwiają odrzucanie bezużytecznych kart.

## Kolejność zagrywania kart bazaru

Gdy któryś z graczy zagrywa kartę bazaru, rozgrywka zostaje wstrzymana na czas rozpatrywania jej efektu. Następnie należy wznowić rozgrywkę i można zagrać kolejną kartę bazaru.

Karty bazaru można zagrywać podczas wypisanych na nich faz. Jeśli 2 graczy zagrywa karty bazaru w tym samym momencie, kolejność ich rozpatrywania jest identyczna z kolejnością rozgrywki w tej rundzie.

## Zdrajcy

Jeśli jeden z graczy biorących udział w walce używa karty przywódcy, która odpowiada posiadanej przez drugiego karty zdrajcy, ten drugi może powiedzieć „Zdrajca!”, na moment zatrzymując rozgrywkę. Należy odkryć kartę zdrajcy.



Gdy już obie strony ułożą plany bitwy, należy je równocześnie ujawnić. Gracz kontrolujący Harkonnenów postanowił, że w tej bitwie wezmą udział 2 oddziały prowadzone przez „Bestię” Rabbana, którego dodatkowo wyposażył w „Gom dżabbar” i „Tarczę”.

Ponieważ tarcza Atrydów nie chroni przed trucizną, księżę Leto ginie i jego siła nie wlicza się do siły bojowej frakcji. Tym samym Atrydzi mają łącznie 4 punkty siły bojowej, a Harkonnenowie – 7.

Ponieważ Atrydzi znaleźli się na przegranej pozycji, postanawiają zagrać kartę bazaru, która pozwala na kontratak. Dzięki temu ich siła bojowa wzrasta do 8.

Gracz kontrolujący Harkonnenów nie ma żadnej karty bazaru, którą mógłby zagrać, a zatem Atrydzi wygrywają tę bitwę.

Gracz kontrolujący Harkonnenów odkłada oddziały, które przebywały w Kartagin, do kadzi Tleilaxan, odrzuca karty „Tarcza” i „Gom dżabbar”, a po zakończeniu wszystkich bitew odkłada „Bestię” Rabbana na pole przywódców i rezerwy.

Gracz kontrolujący Atrydów odkłada zabitego księcia Leto i 4 żetony oddziałów, które przebywały w Kartagin (tyle, ile wybrał na dysku bitewnym) do kadzi Tleilaxan.

Ponieważ Atrydzi wygrali tę bitwę, otrzymują tyle jednostek przyprawy, ile wynosiła siła wszystkich zabitych przywódców. Ponieważ zginął tylko księżę Leto, łącznie otrzymują 5 jednostek przyprawy.

### Gracz, który odkrył kartę zdrajcy:

- Natychmiast wygrywa bitwę.
- Bez względu na ułożony przez niego plan bitwy niczego nie traci (nawet jeśli użyte zostały „Rusznica laserowa” i „Tarcza”).
- Umieszcza zdradzieckiego przywódcę w kadziach Tleilaxan i otrzymuje tyle jednostek przyprawy z puli, ile wynosiła siła zdrajcy.
- Zachowuje swojego przywódcę i może go wystawić w kolejnej bitwie w ramach tej samej rundy na tym albo na 1 innym terytorium.

### Gracz, którego zdrajca został odkryty:

- Traci wszystkie oddziały na danym terytorium i umieszcza je w kadziach Tleilaxan.
- Odrzuca wszystkie zagrane karty.

### Dwóch zdrajców

Jeśli obaj gracze odkryją karty zdrajców, tracą swoje oddziały na terytorium bitwy, zagrane karty i swoich przywódców. Żaden z nich nie otrzymuje jednostek przyprawy ani nie wygrywa bitwy.

### Zdrajcy a karty bazaru

Jeśli któryś z graczy odkryje kartę zdrajcy, jego przeciwnik do końca bitwy nie może zagrywać kart bazaru. Jeśli gracz odkryje kartę zdrajcy po tym, gdy jego przeciwnik zagrał kartę bazaru, działanie karty bazaru zostaje anulowane i należy ją odrzucić.

**Przykład.** Atrydzi i Harkonnenowie odkrywają plany bitwy. Atrydzi wygrywają bitwę, ponieważ zagrali oddziały i przywódcę i mają wyższą łączną siłę bojową. Harkonnenowie zagrywają „Ząb z trucizną”, aby zabić obu przywódców i wygrać dzięki wyższej liczbie oddziałów wybranych na dysku bitewnym. Atrydzi odkrywają kartę zdrajcy Harkonnenów. W ten sposób Atrydzi wygrywają bitwę, a „Ząb z trucizną” musi zostać odrzucony.

# Zdolności frakcji

## ATRYDZI



**Darmowe przywrócenie:** 2 oddziały.

**Przyprawa:** 13 jednostek przyprawy.

**Oddziały:** Zaczynasz z 20 oddziałami w rezerwie.

**Przywódca:** Dysponujesz większą liczbą przywódców niż pozostałe frakcje.

### Moc

**jasnowidzenia:** Przed odkryciem planów bitwy obejrzyj 1 element planu bitwy Twojego przeciwnika.

Wybierz 1 z poniższych elementów:

- cyfrę wybraną na dysku bitewnym,
- przywódcę,
- kartę zagrana po stronie broni dysku bitewnego,
- kartę zagrana po stronie osłony dysku bitewnego.

## FREMENI



**Darmowe przywrócenie:** 2 oddziały.

**Przyprawa:** 6 jednostek przyprawy.

**Oddziały:** Zaczynasz z 15 oddziałami w rezerwie.  
Zaczynasz z 5 oddziałami na niecce polarnej.

**Burza:** Podczas przemieszczania się znacznika burzy Twoje oddziały na piaszczystych terytoriach nie giną.

### Wybuch

**przyprawy:** Jeśli podczas wybuchu przyprawy dobrana zostaje karta czerwia, a Ty masz oddziały na 1 albo obu terytoriach widniejących na odkrytej karcie przyprawy, to za każde terytorium z przyprawą, na którym masz swoje oddziały, mogą one „dosiąść czerwia”.

Gdy „dosiadasz czerwia”, możesz poruszyć dowolne (a nawet wszystkie) z tych oddziałów na odległość do 3 terytoriów. Jednakże wszystkie mijane terytoria muszą być piaszczyste. Ponadto czerw nigdy nie wchodzi ani nie przechodzi przez terytorium z burzą.

### Transport i ruch

**oddziałów:** Możesz za darmo przenieść do 5 oddziałów ze swojej rezerwy na nieckę polarną. Nie możesz zapłacić, aby przenieść tam dodatkowe oddziały z rezerwy. Ponadto podczas fazy transportu i ruchu oddziałów możesz przenieść 2 oddzielne grupy swoich oddziałów na odległość do 3 terytoriów albo 1 grupę na odległość do 6 terytoriów.

## HARKONNENOWIE



**Darmowe przywrócenie:** 2 oddziały.

**Przyprawa:** 15 jednostek przyprawy.

**Oddziały:** Zaczynasz z 20 oddziałami w rezerwie.

**Zdraycy:** Podczas przygotowania gry otrzymujesz karty zdrayców dopiero po tym, gdy wszyscy pozostali gracze wybrali swoich zdrayców, a niewybrane karty zwrócili do talii kart zdrayców. Potasuj talię kart zdrayców i dobierz:

- w rozgrywce 4-osobowej 8 kart z wierzchu talii i zatrzymujesz 4 z nich,
- w rozgrywce 3-osobowej 6 kart z wierzchu talii i zatrzymujesz 3 z nich,
- w rozgrywce 2-osobowej 4 karty z wierzchu talii i zatrzymujesz 2 z nich.

Niewybrane karty odłóż z powrotem do talii i potasuj ją.

Dodatkowo w fazie bitwy przed każdą swoją bitwą możesz wziąć na rękę wierzchnią kartę z talii kart zdrayców i zwrócić 1 kartę zdraycy ze swojej ręki zakrytą na spód talii. Jeśli jesteś zaangażowany w więcej bitew i decydujesz o kolejności ich rozstrzygnięcia, możesz wziąć kartę zdraycy przed podjęciem decyzji.

## IMPERIUM



**Darmowe przywrócenie:** 2 oddziały.

**Przyprawa:** 18 jednostek przyprawy.

**Oddziały:** Zaczynasz z 20 oddziałami w rezerwie.

**Burza:** Za każdym razem, gdy inna frakcja kupuje kartę bazaru, płaci 2 jednostki przyprawy Tobie, a nie do puli żetonów przyprawy.

**Głos:** Podczas bitew możesz użyć „Głosu” i nakazać albo zakazać przeciwnikowi zagrania jednego rodzaju broni, a konkretnie trucizny, broni podręcznej albo broni specjalnej. Jeśli to możliwe, przeciwnik musi się do tego zastosować. Jeśli nie może się do tego zastosować, może zagrać dowolną kartę zgodnie z zasadami.

# Strategie frakcji

## Atrydzi

Atrydzi mają 2 mocne strony, którymi nie może się pochwalić żadna inna frakcja. Po pierwsze mają 7 przywódców, a nie, jak pozostali, tylko 5. To szczególnie przydatne, gdy po paru bitwach kadzie Tleilaxan zaczną się zapełniać martwymi przywódcami, a inni przywódcy nie będą mogli walczyć na danym terytorium, bo będą zajęci walką na innym. W takiej sytuacji inne frakcje mogą być zmuszone walczyć bez przywódcy, co nie dość, że stawia je w gorszej sytuacji, to jeszcze sprawia, że nie mogą zagrywać kart bitwy. Atrydom, którzy mają o 2 przywódców więcej od innych frakcji, łatwiej uniknąć tej sytuacji.

Kolejną przewagą bitewną Atrydów jest ich zdolność jasnowidzenia czy też przeczuwania. Możliwość sprawdzenia 1 elementu planu bitwy przeciwnika ma ogromną wartość strategiczną. Jeśli gracz kontrolujący Atrydów ma na ręce oba rodzaje broni lub osłony, może sprawdzić, której powinien użyć, aby zabić wrogiego przywódcę albo obronić swojego. Znajomość tożsamości przywódcy czy liczby oddziałów, które przeciwnik zamierza wystać przeciwko Atrydom, pozwala kontrolującemu ich graczowi ocenić, czy lepiej zabić wrogiego przywódcę, czy posłać przeciwko niemu większą liczbę oddziałów. W sytuacji, w której gracz wie, że nie ma szans wygrać bitwy, może też zminimalizować straty i zachować wartościowe karty lub przywódców na później.

Słabością Atrydów jest brak stałego źródła przyprawy. Mogą ją zdobywać, zabierając ją po wybuchu lub poprzez wygrywanie bitew. Przyprawa jest potrzebna do kupowania kart bazaru, zwiększania liczby przywróceń i transportowania oddziałów. Wybór między zdobywaniem przyprawy a podbijaniem warowni stanie się znacznie trudniejszy po upływie 2 pierwszych rund, gdy pojawi się ryzyko wygranej innych graczy niespodziewanie atakujących warownie. Czy Atrydzi będą mieli dość zasobów, aby przeszkodzić innym w podbojach? A może sami zdołają w ten sposób wygrać?

## Fremeni

Fremeni to rodowici mieszkańcy Diuny, którzy znają planetę na wylot. Mają o 1 ruch więcej niż inne frakcje, niestraszna im burza i mogą „dosiąść czerwia”, zdobywając możliwość kolejnego dodatkowego ruchu.

Za sprawą tej mobilności i znajomości terenu mogą się czuć w miarę bezpiecznie, udając się na co bardziej ryzykowne miejsca wybuchu przyprawy i podróżując na czerwiach. Ponieważ żyją na Diunie, nie muszą płacić przyprawą za transport na planetę. Dlatego nie potrzebują jej w takiej ilości, co pozostali gracze, jednocześnie mając do niej lepszy dostęp.

Fremeni nie mają jednak żadnych specjalnych zdolności bojowych. Część ich przywódców może się pochwalić sporą siłą, ale na niewiele się to zda w starciu z dobrze dobraną bronią albo odkryciem w najmniej pożądanym momencie, że w ich szeregach jest zdrajca. Co więcej, ponieważ mogą w ramach 1 rundy przetransportować na nieckę polarną tylko 5 oddziałów, nie zaskoczą przeciwnika nagłym atakiem wielkiej armii. Muszą planować, gdzie posyłać swoje oddziały, aby zapobiegać nagłemu zwycięstwu ich wrogów albo we właściwym momencie zajmować trudne do podbicia miejsca i przeganiać z nich innych.

## Harkonnenowie

Przebiegłość i dwulicowość Harkonnenów nie są tajemnicą. W tej grze zostało to wyrażone za pomocą grupy zdrajców wśród przywódców innych frakcji, którzy tak naprawdę są lojalni właśnie Harkonnenom. Na początku gry osoba grająca Harkonnenami kontroluje tylu zdrajców, ilu jest graczy, podczas gdy reszta kontroluje tylko po 1. Gdy zdrajca kontrolowany przez Harkonnenów zostanie przeciwko nim zagrany w bitwie i postanowi ujawnić, że jest im lojalny (gracz może nie chcieć tego ujawniać, aby zachęcić przeciwników do wystawienia tego samego przywódcy w bardziej strategicznej bitwie), natychmiast wygra bitwę. Wówczas ich przeciwnik straci wszystko, a oni nic. Co więcej, otrzymają tyle jednostek przyprawy, ile wynosi siła zdradzieckiego przywódcy. Ponadto za każdym razem, gdy Harkonnenowie biorą udział w bitwie, zyskują dostęp do kolejnych zdrajców. Dzięki temu w miarę postępu gry dowiadują się, którzy przywódcy na pewno nie są zdrajcami, a którzy mogą nimi być, a także mogą odświeżać swoją selekcję zdrajców, wymieniając tych, którzy zostali już zdemaskowani lub zabici.

Możliwość spotkania kogoś z kontrolowanych zdrajców stanowi tak ogromną przewagę Harkonnenów, że w zasadzie powinni uczestniczyć w jak największej liczbie bitew, w miarę możliwości wystawiając niewiele oddziałów i niezbyt istotnych przywódców. Z każdą kolejną rundą rośnie szansa na spotkanie kontrolowanych przez nich zdrajców i odnoszenie znaczących zwycięstw. Harkonnenowie mają ten sam problem z pozyskiwaniem przyprawy co Atrydzi i muszą go uwzględnić w swojej strategii.

## Imperium

W przeciwieństwie do pozostałych frakcji Imperium cieszy się świetnym źródłem przyprawy – przeciwnicy płacą mu za kupowane karty bazaru. W zależności od strategii obranych przez pozostałych graczy Imperium może mieć największą szansę na zwycięstwo w 5. rundzie dzięki skumulowanej przyprawie.

Ta frakcja równie dobrze radzi sobie w walce. Oprócz majątku Imperium szczyci się również zdolnością używania kontrolującego umysły Głosu. Owoc pracy wielu pokoleń zgromadzenia żeńskiego Bene Gesserit pozwala Imperium nakazać, aby jego przeciwnik użył w walce konkretnej broni albo mu tego zakazać. W ten sposób może wpływać na to, czy i kiedy przeciwnik użyje trucizny, broni podręcznej albo broni specjalnej. Jeśli jednak przeciwnik nie może spełnić polecenia „Głosu”, samodzielnie decyduje o broni, której użyje.

Mądre wykorzystywanie „Głosu” w połączeniu z kartami osłon pozwala zazwyczaj ochronić imperialnego przywódcę. Jeśli Imperium nie ma żadnych kart osłon, może spróbować blefować i za pomocą „Głosu” zakazać przeciwnikowi użycia jednej broni, udając, że ma osłonę przeciwko drugiemu rodzajowi.

## Rozgrywka 2-osobowa

Rozgrywka 2-osobowa to po prostu rozgrywka, w której występują tylko 2 frakcje, każda kontrolowana przez innego gracza.

Gracze mogą wybrać frakcje albo je wylosować. W tym celu należy wziąć po 1 karcie zdrajcy z każdej frakcji, potasować je i wręczyć każdemu z graczy po 1. Następnie gracze odkrywają wylosowanych zdrajców, przedstawiających frakcje, którymi będą grali, i odkładają karty zdrajców do właściwej talii.

W ten sposób może dojść do następujących kombinacji frakcji:

- Krewniacy** – Atrydzi kontra Imperium
- Kłótnia** – Atrydzi kontra Fremeni
- Kanly** – Atrydzi kontra Harkonnenowie
- Pustynne szczury** – Harkonnenowie kontra Fremeni
- Podejrzliwość** – Imperium kontra Harkonnenowie
- Przeciwieństwa** – Imperium kontra Fremeni

### 4 warownie

W rozgrywce 2-osobowej wykorzystuje się tylko 4 warownie.

Gracze mogą wspólnie zdecydować, którą warownię zakryją albo wybrać ją drogą losową.

Aby ustalić, którą warownię pochłonie piach, należy rzucić kością:

- 0** = KARTAGIN
- 1** ALBO **2** = SICZ TABR
- 3** ALBO **4** = SICZ HABBANJA
- 5** ALBO **6** = SICZ TUEKA
-  = ARRAKIN

Wybraną warownię należy zakryć odpowiednim żetonem blokady. Zakryta warownia jest uznawana za piaszczyste terytorium.

Pozostałe zasady pozostają niezmienione.

## Sojusznicy – rozgrywka 2-osobowa

Gracze mogą też w ramach rozgrywki 2-osobowej zagrać 4 frakcjami, które stworzyły 2 sojusze. (Atrydzi i Fremeni przeciw Harkonnenom i Imperium).

W tym wypadku konieczne jest wprowadzenie dodatkowych zasad.

- **Oddziały:** Gracz kontrolujący Harkonnenów i Imperium umieszcza 20 żetonów oddziałów Harkonnenów w rezerwie na swojej podwójnej planszy frakcji. Z kolei gracz kontrolujący Atrydów i Fremeni umieszcza 15 żetonów oddziałów Atrydów w rezerwie i 5 żetonów oddziałów Atrydów na niecce polarnej.
- **Przywódcy:** Przywódcy sojusznicznych frakcji zostają wymieszani, a następnie losowo wybrani za pomocą kart zdrajców. Atrydzi i Fremeni losują 7 przywódców, a Harkonnenowie i Imperium – 5. Każdy gracz bierze wylosowany zestaw żetonów przywódców i kładzie go na polu przywódców i rezerwy na swojej podwójnej planszy frakcji. Pozostali przywódcy nie będą wykorzystywani w tej rozgrywce. Nieużywane karty zdrajców i odpowiadające im żetony przywódców należy odłożyć do pudełka.

Gracze wspólnie decydują, czy zdradzą, jaki zestaw przywódców wylosowali, czy zachowają to w tajemnicy.

Karty zdrajców, za pomocą których wylosowano zestawy przywódców, należy potasować i położyć na planszy, tworząc talię kart zdrajców.

Poza tymi zmianami gra przebiega według standardowych zasad (zob. „Zdrajcy” w części „Przygotowanie do gry” str. 6).

- **Zdolności frakcji:** Każdy sojusz korzysta z kombinacji zdolności obu frakcji. Zostało to opisane w zasadach dotyczących sojuszy na następnej stronie.



Paul Atryda obserwuje, jak czerw pustyni pożera kombajn zbierający przyprawę.



## ATRYDZI I FREMENI – ZDOLNOŚCI W RAMACH SOJUSZU



**Darmowe**

**przywrócenie:** 2 oddziały.

**Przyprawa:** 6 jednostek przyprawy.

**Oddziały:** Zaczynasz z 15 oddziałami w rezerwie. Zaczynasz z 5 oddziałami na niecce polarnej.

**Przywódca:** Masz więcej przywódców niż łączona frakcja Harkonnenów i Imperium.

**Burza:** Podczas przemieszczania się znacznika burzy Twoje oddziały na piaszczystych terytoriach nie giną.

**Faza wybuchu przyprawy:** Jeśli podczas wybuchu przyprawy dobrana zostaje karta czerwia, a Ty masz oddziały na 1 albo obu terytoriach widniejących na odkrytej karcie przyprawy, to za każde terytorium z przyprawą, na którym masz swoje oddziały, mogą one „dosiąść czerwia”.

Gdy "dosiadasz czerwia", możesz przemieścić dowolne (a nawet wszystkie) z tych oddziałów na odległość do 3 terytoriów. Jednakże wszystkie mijane terytoria muszą być piaszczyste. Ponadto czerw nigdy nie wchodzi na ani nie przechodzi przez terytorium opanowane przez burzę.

**Transport i ruch oddziałów:** Możesz za darmo przenieść do 5 oddziałów ze swojej rezerwy na nieckę polarną. Nie możesz zapłacić, aby przenieść tam dodatkowe oddziały z rezerwy. Ponadto podczas fazy transportu i ruchu oddziałów możesz przemieścić 2 oddzielne grupy swoich oddziałów na odległość do 3 terytoriów albo 1 grupę na odległość do 6 terytoriów.

**Moc jasnowidzenia:** Przed odkryciem planów bitwy obejrzyj 1 element planu bitwy Twojego przeciwnika. Wybierz 1 z poniższych elementów:

- cyfrę wybraną na dysku bitewnym,
- przywódcę,
- kartę zagrana po stronie broni dysku bitewnego,
- kartę zagrana po stronie osłony dysku bitewnego.



## HARKONNENOWIE I IMPERIUM – ZDOLNOŚCI W RAMACH SOJUSZU



**Darmowe**

**przywrócenie:** 2 oddziały.

**Przyprawa:** 15 jednostek przyprawy.

**Oddziały:** Zaczynasz z 20 oddziałami w rezerwie.

**Zdrajcy:** Podczas przygotowania gry otrzymujesz karty zdrajców dopiero po tym, gdy pozostali gracze wybrali swoich zdrajców, a niewybrane karty zwrócili do talii kart zdrajców. Potasuj talię kart zdrajców, dobierz 4 wierzchnie karty i zatrzymaj 2 z nich.

Niewybrane karty odłóż z powrotem do talii i potasuj ją.

Dodatkowo w fazie bitwy przed każdą swoją bitwą możesz wziąć na rękę wierzchnią kartę z talii kart zdrajców i zwrócić 1 kartę zdrajcy ze swojej ręki zakrytą na spód talii. Jeśli jesteś zaangażowany w więcej bitew i decydujesz o kolejności ich rozstrzygnięcia, możesz wziąć kartę zdrajcy przed podjęciem decyzji.

**Bazar:** Za każdym razem, gdy przeciwnik kupuje kartę bazaru, płaci 2 jednostki przyprawy Tobie, zamiast odkładać je do puli żetonów przyprawy.

**Głos:** Podczas bitew możesz użyć „Głosu” i nakazać albo zakazać przeciwnikowi zagrania jednego rodzaju broni, a konkretnie trucizny, broni podręcznej albo broni specjalnej. Jeśli to możliwe, przeciwnik musi się do tego zastosować. Jeśli nie może się do tego zastosować, może zagrać dowolną kartę zgodnie z zasadami.

# Wygrana

Celem gry jest kontrola nad Diuną. Można ją osiągnąć na 2 sposoby – militarnie albo ekonomicznie. Rywalizujące frakcje mają na to 5 rund.

## 1. i 2. runda – rozwój

Podczas pierwszych 2 rund frakcje nie mają jeszcze szansy wygrać, ale mogą się rozwijać. Pozyskiwanie przyprawy jest konieczne, ponieważ bez niej nie można kupować kart bazaru, przywracać zabitych przywódców i oddziałów ani – w przypadku frakcji spoza tej planety, czyli Atrydów, Harkonnenów i Imperium – płacić za transport oddziałów na Diunę. Jak najszybsze przejęcie kontroli nad warowniami jest jednak równie istotne. Frakcje powinny dążyć do tego, ponieważ w ten sposób mogą zapobiec przewadze przeciwników w 3. lub 4. rundzie.

## Zwycięstwo militarne

Od 3. do 5. rundy mogą następować nagłe zwycięstwa militarne, a gracze, którzy transportują lub przemieszczają oddziały jako pierwsi albo ostatni mają szansę wykorzystywać mało strategiczne pozycje swoich przeciwników. Gracz, który liczy na wygraną, a rusza się szybciej od innych, może przewidywać, którzy gracze spróbują podbijać warownie i zapobiec temu wcześniejszymi atakami. Z kolei osoba, która rusza później od innych, powinna analizować słabości swoich przeciwników i bezlitośnie je wykorzystywać.

## Zwycięstwo ekonomiczne

Często się zdarza, że gracze skutecznie przeszkadzają innym w kontrolowaniu warowni. W czasie 5. rundy otwiera się dzięki temu alternatywna droga do zwycięstwa – poprzez gromadzenie przyprawy. Jeśli na koniec fazy bitwy 5. rundy żadna frakcja nie kontroluje przynajmniej 3 warowni, należy po raz ostatni zebrać przyprawę. Gracz, który posiada jej najwięcej (pamiętając, że każda kontrolowana warownia liczy się jako 5 jednostek przyprawy), wygrywa grę. W razie remisu gracze współdzielą zwycięstwo.

# Słowniczek

Świat Diuny jest ogromny i występują w nim zaawansowane rasy i technologie.

**Gom dżabbar** – trująca igła umoczone w metacyjanku.

**Hadżr** – podróż przez pustynię.

**Kadzie Tleilaxan** – miejsce, w którym zmarli przywódcy i oddziały oczekują na przywrócenie.

**Krysnóż** – święty nóż Fremenów wykonany z zęba martwego czerwia pustyni.

**Ornitopter** – statek powietrzny poruszający się na wzór ptaków za pomocą uderzeń skrzydłami.

## Twórcy

### Produkcja:

Peter Simunovich,  
John-Paul Brisigotti

### Produkcja – Genuine Entertainment:

Joe LeFavi

### Projekt gry:

Peter Olotka, Jack Kittredge,  
Bill Eberle, Greg Olotka,  
Jack Reda

### Projekt graficzny:

Casey Davies

### Projekt okładki:

Vicki Tunkel

**Tłumaczenie instrukcji:** Magda Gamrot

**Tłumaczenie kart:** Monika Żabicka

**Konsultacje:** Sławomir Folkman

### Testerzy:

Ian Allen, Bill Dyer, Brad Johnson, Patrick Logan, Davide Cossu, Zevon Scocco, William Hanners, George Hamilton, Wray Ferrell, Taylor Amy, Charles Hildebrandt, Henry Lyons, Amir Raubvogel, Christopher Ross, Jayne Cz

### Specjalne podziękowania dla

- Briana Herberta, Kevina J. Andersona i całego zespołu Herbert Properties.
- Naszych niesamowitych partnerów z firmy Legendary i twórców filmu, bez których ta gra nie mogłaby powstać.
- Franka Herberta, twórcy uniwersum Diuny, którego wizja stanowiła dla nas wszystkich wielką inspirację.

Cytaty i nazwy własne zostały zaczerpnięte z: Frank Herbert, *Diuna*, tłumaczenie Marek Marszał, Dom Wydawniczy REBIS, Poznań 2009.



We współpracy  
z the Museum  
of Science Fiction.

[museumofsciencefiction.org](http://museumofsciencefiction.org)

[www.GF9GAMES.com](http://www.GF9GAMES.com)

Projekt gry © Gale Force Nine 2021. TM & © 2021 Legendary. Wszystkie prawa zastrzeżone. Gale Force Nine należy do Battlefront Group Company

**Pistolet maula** – pistolet sprężynowy strzelający zatrutymi strzałkami.

**Pula przyprawy** – miejsce oficjalnie przeznaczone do magazynowania i wydzielania przyprawy.

**Punkt zborny** – schron planetologa, który pozwala skryć się przed zagrożeniami Diuny.

**Tleilaxański ghola** – klony tworzone przez Tleilaxan (to rasa ludzi, którzy poświęcają się inżynierii genetycznej) z komórek pobranych od zmarłych.