

нападения червя или бури. Другие пытаются заполучить его в открытом бою или, не привлекая внимания, через налоги и сборы.

Тот, кто контролирует большие поселения, имеет доступ к орнитоптерам – летательным аппаратам, которые способны быстро перемещаться на огромные расстояния. Другие вынуждены медленно пробираться сквозь песок и камни.

Но все без исключения ждут появления гигантского песчаного червя «Шай-Хулуда», знаменующего время заключения альянсов.

Грядут грандиозные сражения, результат которых подчас будет решаться лишь одним выдающимся лидером или подлым предательством.

Но смерть на Дюне никогда не была трагедией. Мертвые тела – это источник воды. И благодаря этому жизнь на этой засушливой планете может продолжаться. А специалистам из Бене Тлейлаксу достаточно одной единственной живой клетки организма, чтобы вырастить из нее копию исходного человека.

Начиная игру, вы станете одним из этих персонажей:

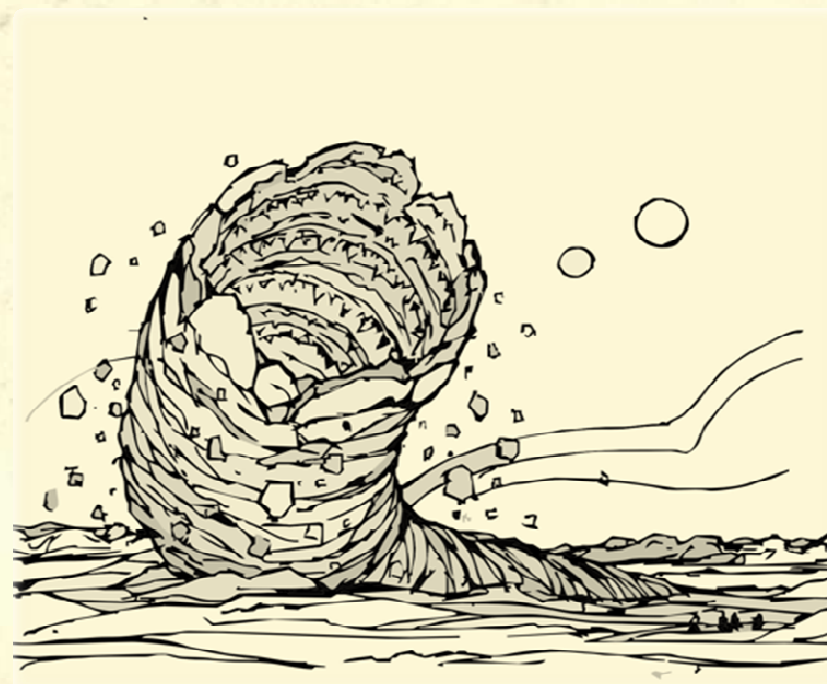
- **Молодым Паулем Атрейдесом** (Муад'дибом) – законным наследником планеты, располагающим верными соратниками и странной способностью предвидеть будущее, но окруженный еще более могущественными и вероломными противниками.
- **Аморальным Бароном Владимиром Харконненом** – мастером предательства и жестокости.
- **Его величеством Падишахом- Императором Шаддамом IV** – проницательным и знающим свое дело владыкой, чья бдительность усыплена осознанием собственного могущества.
- **Гильд-Навигатором Эдриком** (в союзе с контрабандистами) – транспортным монополистом, зависимым от постоянно возрастающего потока Спайса.



ЧАСТЬ I: ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Спайс должен поступать

Версия 2.9d



Роман «Дюна» Фрэнка Герберта является классикой мировой фантастики и образцом творческого воображения для многих поколений людей. В этой игре Вы сможете оживить события на зловещей планете и прочувствовать все хитросплетения коварных интриг, замысливаемых основными персонажами книги.

Дюна. Уже само название заставляет нас почувствовать опустошение. Песчаные холмы покрывают большую часть поверхности планеты, представляя собой однообразный суровый пейзаж, нарушаемый лишь гигантскими горными хребтами. Огромные черви длиной в полкилометра живут в песках, атакуя любого, кто проявил неосторожность или замешкался. Люди могут существовать лишь в разрозненных местах, где есть доступ к драгоценной воде, но даже эти поселения всегда находятся под угрозой ужасных кориолисовых бурь.

Однако именно на этой планете определяется будущее галактической империи, потому что лишь на Дюне можно добывать Спайс.

Спайс – это ключ к межгалактическим путешествиям. Лишь употребляя этот наркотик Гильд-Навигаторы могут предвидеть будущее, что позволяет им прокладывать безопасный курс через гиперпространство. Спайс обладает также и гериатрическим эффектом, продлевая жизнь тем, кто употребляет его вместе с пищей. Лишь обеспечивая стабильные поставки по всей галактике, Император может избежать восстаний. Обладая Спайсом, можно владеть всем, чем угодно.

Могущественные силы борются за контроль над Дюной. Имперские войска, Великие Дома аристократических семей, Гильдиеры, секретная Община Сестер, и местное кочевое племя Фрименов – все соперничают друг с другом за власть над планетой.

Все подчинены строгой экономической политике их совместного торгового общества, называемого КООАМ. Ресурсы стоят дорого, транспортировка еще дороже. За совершенство надо платить. И цена эта должна оплачиваться в универсальной валюте, единой мере стоимости – Спайсе.

Спайс нужен всем. Некоторые добывают его в тот момент, когда он внезапно прорывается сквозь песок, рискуя погибнуть от

- 20 жетонов Отрядов (некоторые могут быть помечены особо, для использования с Дополнительными способностями фракции) и один жетон Фракции, который кладется на Точку игрока на игровом поле.

- 5 Карт Альянса
- Жетоны и карты, используемые определенными Фракциями (Карта Квистац Хаддерах Атрейдесов, и компоненты для способности Манипулирование Бене Гессерит).

Все компоненты одной Фракции имеют свой определенный цвет.

КОЛОДЫ КАРТ

Игра содержит следующие колоды карт: колода Спайса, колода Действий, колода Предателей, колода Бури и колода Бонусов для указания, кто имеет доступ к определенным преимуществам.

КОЛЕСА СРАЖЕНИЙ (ИЛИ КАРТЫ)



В зависимости от набора игра будет содержать Колеса Сражений или Карты Сражений.

Они позволяют игроку тайно определить размеры Отрядов, участвующих в Сражении.

В случае Колес необходимо просто «набрать» подходящее число.

В случае Карт – подобрать необходимый набор карт.

Оба метода являются простым выбором числа.

- **Фрименским экологом Лиет-Кинесом** – командующим агрессивным полчищем местных жителей, привыкшим к жизни и путешествиям по планете, посвятившим себя борьбе с любыми вмешательствами в естественное возрождение Дюны.

- **Гайей-Еленой Мохиам**, Преподобной Матерью Общины Сестер Бене Гессерит – древней и загадочной женщиной, отлично владеющей техникой психологического контроля и великолепно умеющей добиваться своих целей чужими руками.



В течение игры вы сможете прочувствовать до мелочей все нюансы взаимоотношений между этими героями, каждый из которых имеет собственные мотивы, потребности и уникальные преимущества.

КОМПОНЕНТЫ

Имейте ввиду, что компоненты вашей версии игры могут отличаться от приведенных ниже.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



Карта части северного полушария планеты Арракис, известной как Дюна.

Карта содержит 4 типа Территорий: Пески (желтый), Скалы (коричневый), Цитадели (красно-коричневый) и Полярную Впадину (белый). Территории определяют как фишки отрядов передвигаются по игровому полю.

Карта также разделена на 18 секторов, линиями идущими от Полярной Впадины до горизонта. Сектора определяют способ движения Бури по игровому полю.

Шесть Точек Игроков расположены вокруг карты, чтобы помочь определить порядок их действий.

Карта также содержит счетчик Раундов, Чаны Бене Тлейлаксу для жетонов погибших Лидеров и Отрядов, и Банк Спайса.

МАРКЕРЫ СПАЙСА



Эти маркеры представляют собой единицы Спайса – валюту и символ власти не только на Дюне, но и во всей Империи.

Они могут быть разного достоинства, но всего в игре должно быть минимум 128 единиц Спайса.

ЖЕТОН БУРИ



Жетон Бури указывает Сектор, накрытый Кориолисовой Бурей.

КОМПОНЕНТЫ ФРАКЦИЙ

Каждый набор Фракции состоит из следующих компонентов:

- Экран игрока с эмблемой Фракции и Лист Фракции, который содержит обзор уникальных способностей этой Фракции. Они изменяют правила по которым играет ваша фракция, одни используются для основной игры, другие для дополнительных правил. На обороте Листа Фракции содержится краткий свод основных правил игры.



- Шесть дисков или карт – каждый показывает Лидера и его силу (Лидеры с силой 10 используются только с дополнительным правилом Главные Лидеры).



СДЕЛКИ И СОГЛАШЕНИЯ

Игроки не обязаны держать в секрете информацию о своем Резерве, картах Действий, количестве Спайса или Предателях, которых они выбрали, но и раскрывать эту информацию не обязаны. Исключение составляет количество карт Действий, которое должно быть открыто всем во время фазы Торгов.

Весь Спайс игрока должен быть скрыт за экраном и храниться в тайне. Резерв игрока так же должен находиться за Экраном для того, чтобы не спутать их с фишками Отрядов, находящихся на планете. Количество отрядов не является секретом.

Игроки могут заключать любые словесные сделки или соглашения между собой. Как только заключены, эти сделки и соглашения могут быть публично объявлены вслух обоими игроками и должны быть выполнены. Игрок не может отказаться от сделки или соглашения которое было публично объявлено. От сделок и соглашений, заключенных тайно, можно отказаться свободно.

Спайс может быть частью сделки и соглашения, и при передаче должен быть оставлен перед экраном принимающего игрока. Этот Спайс не может быть взят или использован игроком до наступления Фазы Контроля, когда он переносится за экран игрока.

Исключение составляет использование способности Великое Богатство Императора. Однако действия, за которые был уплачен Спайс, могут быть совершены в любое время. Ни один игрок не может быть принужден принять Спайс от другого игрока.

Ни коим образом игроки не могут обмениваться или передавать друг другу карты Действий, карты Предателей, фишки Отрядов, Лидеров или особые способности фракции.

Игрок не может заключить сделку или соглашение, которое противоречит правилам или способностям его фракции.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разместите игровое поле в центре стола
2. Поместите жетоны Спайса в Банк Спайса.
3. Перемешайте все колоды Карт. Сыгранные карты кладите рядом рубашкой вниз (в открытую) и в случае необходимости замешивайте обратно в колоду.
4. Поместите жетон раунда на счетчик Раундов, затем перемещайте по одному делению в каждом Раунде.
5. Поместите жетон Бури на сектор, помеченный как «Начало Бури».
6. Каждый игрок выбирает себе Фракцию. Если игроки не могут прийти к согласию, Фракции распределяются случайным образом.
7. Игрок следует инструкциям, указанным на Экране игрока в разделе «Начало».
8. Каждый игрок кладет свой жетон Фракции на ближайшую к себе Точку игрока на игровом поле.
9. Удалите из колоды Предателей карты Фракций, не задействованные в игре. Затем раздайте каждому игроку по 4 карты Предателей. Игроки могут посмотреть на карты и выбрать одну из них, которую он оставит у себя. Остальные карты сбрасываются рубашкой вверх вниз колоды.
10. Каждый игрок размещает за своим Экраном 5 Дисков Лидеров, жетоны Спайса, Отряды и другие игровые компоненты, которые он контролирует.
11. Каждый игрок тянет одну карту Действия.

ЗАМЕТКИ ПО СПОСОБНОСТЯМ

- Бене Гессерит делают свое предсказание после выбора Фракций (шаг 6) и перед тем, как жетоны Фракций помещены на Точки (шаг 7).
- Фримены размещают свои Отряды перед Бене Гессерит и могут размещать вместе с ними жетоны Федайкинов.
- Бене Гессерит не обязаны объявлять состояние во внедрении для своих размещаемых Отрядов.
- На шаге 11, Харконнены тянут 1 дополнительную карту Действия.

ПОРЯДОК ИГРЫ

Игра Дюна не может длиться более 15-ти полных Раундов. Каждый Раунд состоит из нескольких Фаз, которые должны быть сыграны в точной последовательности, описанной ниже, когда каждый игрок делает свой ход в течение каждой Фазы.

1. Фаза Бури

Жетон Бури перемещается по Карте.

2. Фаза Выброса Спайса

Вскрывается верхняя карта Спайса и жетоны Спайса помещаются на указанную Территорию.

2а. Фаза Нексус

Эта фаза разыгрывается только если из колоды Спайса вытянута карта Шай-Хулуд

3. Фаза Торгов

Игроки торгуются Спайсом за карты Действий.

4. Фаза Возрождения

Игроки возрождают погибшие Отряды из Чанов Бене Тлейлаксу.

5. Фаза Передвижения

Игроки по очереди высаживают и передвигают свои Отряды по Карте.

6. Фаза Сражений

Игроки сражаются за каждую Территорию, где присутствуют Отряды 2-х или более Фракций.

7. Фаза Сбора

Отряды на Территориях, где присутствует Спайс, могут собрать его.

8. Фаза Контроля

Игроки проверяют контролируемые ими Территории и свои условия победы.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры – получить контроль над Дюной. Либо в одиночку, либо как часть политического Альянса.

Контроль над Дюной определяется Очками Победы. Они подсчитываются каждый Раунд в Фазу Контроля и обычно определяются количеством Цитаделей, которые Вы контролируете.

Более подробно об этом написано в пункте «Фаза 8: Контроль».

Кроме того, некоторые Фракции могут иметь дополнительные условия, позволяющие им выиграть в обход основной цели.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИЙ И КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Каждая Фракция имеет ряд военных, стратегических, экономических или шпионских преимуществ, которые определяют их стиль игры. Иногда эти преимущества могут нарушать правила. В подобных случаях, особые преимущества каждой Фракции всегда имеют преимущество перед основными правилами игры. Описание этих особых правил дано на задней стороне Экрана игрока. Детальное описание каждой способности дано в Альманахе. Сюда так же входят способности, используемые только в дополнительных правилах.

Карты действий часто содержат способности, которые меняют ход игры. Они описаны на самой карте, детальное описание дано в Альманахе.

В обоих случаях специфические правила в Альманахе всегда корректны. В большинстве случаев, когда правила могут быть непонятны из-за комбинации специфических правил, в тексте приведены подробные инструкции. Хотя внимательное чтение правил позволит вам найти решение самостоятельно, эти примеры будут подспорьем в наиболее частых непонятных ситуациях.

ФАЗА 2А: НЕКСУС



Как только во втором и последующих раундах игры вскрывается карта Шай-Хулуд, немедленно наступает фаза Нексус, и обычная игра приостанавливается. Все игроки получают возможность создавать, присоединяться или выходить из альянса. Как только все действия с альянсами завершены, игра продолжается. Червь уничтожает Спайс и фишки Отрядов. Фримены используют способность наездники и т.д.

СОЗДАНИЕ АЛЬЯНСА



Игроки могут обсудить между собой преимущества и недостатки заключения альянса. Альянс может быть заключен между любым числом игроков, однако чем больше фракций входит в альянс, тем больше Цитаделей необходимо контролировать для победы. Состав альянса не может держаться в секрете, хотя соглашения, принятые игроками для образования альянса, могут. Члены альянса кладут карты Альянса с изображением фракций союзников рядом со своими экранами игрока, лицевой стороной вверх.

ФАЗА 1: БУРЯ

ВРЕМЯ ВПЕРЕД!

В начале фазы Бури, счетчик раундов перемещается на единицу вперед, чтобы обозначить текущий раунд.

ДВИЖЕНИЕ БУРИ: 1-Й РАУНД

Только в самом первом раунде игры Жетон Бури помещается на случайную позицию, используя следующую процедуру:

1. Жетон Бури должен быть размещен на секторе "Начало Бури" при начальной расстановке.
2. Игроки, чьи точки ближайšie по обе стороны от сектора "Начало Бури" должны независимо выбрать случайное число от нуля до двадцати.
3. Эти два числа объявляются одновременно, складываются, затем маркер Бури перемещается от сектора "Начало Бури" против часовой стрелки на получившееся число секторов.
4. Перемешайте карты Бури, вытяните одну и положите ее рубашкой вверх возле маркера Бури не смотря на нее.

ДВИЖЕНИЕ БУРИ: ОСТАЛЬНЫЕ РАУНДЫ

Начиная со второго раунда игры маркер Бури передвигается следующим образом:

1. Верхняя карта из колоды Бури открывается.
2. Маркер бури передвигается против часовой стрелки на количество секторов, указанное на карте.
3. Все фишки отрядов расположенные на территориях Песков (кроме Имперской Котловины) в секторах, через которые прошла или на которых остановилась Буря, переносятся в Чаны Бене Тлеилаксу. Если территория занимает несколько секторов и фишки Отрядов расположенные на ней, находятся в секторах, до которых Буря не дошла, то эти Отряды будут в безопасности.

4. Весь Спайс в секторах, через которые прошла Буря (включая тот, на котором она остановилась), удаляется в Банк Спайса.

Перемешайте карты Бури, вытяните одну и положите ее рубашкой вверх возле маркера бури не смотря на нее.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПЕРВОГО ИГРОКА



Игрок, чей маркер фракции находится на точке следующей по ходу маркера Бури, становится "Первым игроком". Этот игрок действует первым в каждой фазе этого раунда. Затем ход передается следующему игроку против часовой стрелки далее, до тех пор, пока все игроки не сделают ход.

Новый "Первый игрок" выбирается в конце каждой фазы Бури.

РАЗДАЧА КАРТ БОНУСОВ

В конце фазы Бури, один Орнитоптер и один Харвестер из колоды Бонусов выдаются игроку, который контролирует Карфаг и такой же набор выдается игроку, который контролирует Арракин. Один игрок может забрать все четыре карты, если контролирует обе территории.

ФАЗА 2: ВЫБРОС СПАЙСА



В начале каждой Фазы Выброса Спайса, верхняя карта из колоды Спайса открывается. Если карта показывает Территорию, то Спайс из Банка переносится на эту Территорию в количестве указанном на карте. Спайс добавляется именно в тот сектор территории, в котором есть символ Спайса. Если нужный сектор накрыт Бурей, то Спайс в этом раунде не добавляется. Фаза Выброса Спайса на этом заканчивается.

Если открыта карта Шай-Хулуд, то немедленно наступает фаза Нексус, в течении которой могут быть заключены или разорваны альянсы (смотри ФАЗА 2А: НЕКСУС)

Как только фаза Нексус завершена, червь атакует Территорию, которая указана на последней сброшенной карте Территории. Все маркеры Спайса и фишки Отрядов расположенные на этой Территории, немедленно переносятся в Банк и Чаны соответственно.

Может случиться, что несколько карт Шай-Хулуд будут вскрыты друг за другом, каждая влечет за собой наступление фазы Нексус. Так как черви атакуют ту же самую Территорию, то никаких дальнейших эффектов не наступает, специальные способности не используются.

Во время первого раунда черви не атакуют, фаза нексус не наступает. Все Шай-Хулуды отбрасываются в сторону, затем замешиваются обратно в колоду.

ВОЗРОЖДЕНИЕ ОТРЯДОВ

Каждый игрок может возродить из Чанов до трех фишек своих Отрядов в каждом раунде.

Возрождение каждой фишки Отряда стоит 2 Спайса. Весь Спайс, потраченный на возрождение Отрядов, немедленно переносится в Банк.

Игрок не может возродить более трех фишек Отрядов за раунд. Возрожденные отряды должны возвратиться в Резерв игрока.

У многих фракций есть возможность возрождать часть Отрядов бесплатно, эта способность сама по себе не позволяет фракции возрождать более трех фишек Отрядов за раунд.

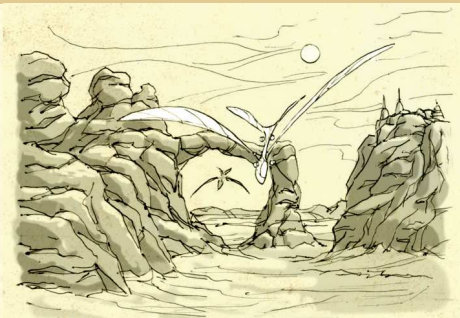
ФАЗА 5: ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Ход каждого игрока в этой фазе состоит из двух действий – Высадка и Передвижение. Высадка всегда выполняется до Передвижения.

Игроки могут выполнять или не выполнять любое из 2-х действий по своему усмотрению.

Игроки ходят по очереди, начиная с Первого Игрока и далее против часовой стрелки.

ДЕЙСТВИЕ 1: ВЫСАДКА



Игрок может выполнить 1 Высадку любого количества своих Отрядов из Резерва на любую Территорию планеты.

При этом, за высадку каждого Отряда игрок должен оплатить Спайс в Банк Спайса. Высадка в Цитадель стоит 1 Спайс для каждого Отряда, высадка в остальных Территориях стоит 2 Спайса.

Несколько альянсов могут быть заключены во время фазы Нексус, но ни один игрок не может быть в составе нескольких альянсов одновременно. Как только все действия с альянсами завершены, ни один альянс не может быть создан или расторгнут до следующей фазы Нексус.

РАЗРЫВ АЛЬЯНСА

Любой игрок может покинуть Альянс во время фазы Нексуса. Для этого игрок объявляет о выходе из альянса и убирает свои карты альянса. Игроки вышедшие из Альянса могут немедленно присоединиться к другому или создать новый, даже заново создать тот, который был только что отменен.

ДЕЙСТВИЕ АЛЬЯНСА

Фишки отрядов членов альянса считаются общими для определения победы (но только для этого). Если вместе члены альянса владеют цитаделями в необходимом количестве, они все побеждают как альянс.

Члены альянса могут обсуждать стратегию скрытно в любое время.

Члены альянса не могут входить на любую Территорию где есть их союзники (за исключением Полярной Впадины), и, таким образом, никогда не могут вступить в бой друг с другом.

Члены альянса получают способности, перечисленные на картах альянса лежащих возле их экранов игроков.

ФАЗА 3: ТОРГИ

МИЛОСТЫНЯ КООАМ

В начале фазы торгов любой игрок у которого нет Спайса, может взять 2 Спайса из Банка, воззвав к "милостыне КООАМ".

АУКЦИОН



Во время аукциона игроки смогут приобрести карты Действий, чрезвычайно необходимые для одержания победы. Аукционером может стать любой игрок, выбранный по взаимному согласию, но выбрать Первого Игрока для этой роли нельзя.

Игроки должны в это время показать сколько (но не каких) карт Действия у них есть. Игроки не могут иметь более четырех карт Действия. Если у игрока четыре карты, то он не может участвовать в аукционе, и не может получать никаким образом другие карты Действий.

Аукционер берет из колоды действий столько карт, сколько игроков допущено к участию в аукционе, и кладет их рубашкой вверх.

Аукционер теперь разыгрывает первую выложенную карту. Первый игрок открывает торги:

- Игрок, чтобы открыть торги может поставить одну или более единиц Спайса или спасовать.
- Возможность ставки затем переходит к следующему игроку, против часовой стрелки, он может поднять ставку на одну или несколько единиц Спайса или спасовать. Далее аукцион продолжается против часовой стрелки до тех пор, пока наивысшая ставка не будет сделана и все остальные игроки спасуют. Ни один игрок не может поставить больше Спайса, чем у него есть. Расчет за выигранную карту происходит немедленно: игрок сделавший наивысшую ставку платит поставленное количество Спайса в Банк, и забирает карту.

Если Вы спасовали на торгах за одну карту, это не мешает Вам участвовать в торгах за другую.

Как только первая карта разыграна, возможность первой ставки переходит к следующему игроку, сидящему справа (исключая тех, кто не может принимать участие в аукционе). Далее разыгрывается следующая выложенная карта.

Торги продолжаются до тех пор, пока не будут разыграны все карты, либо пока все игроки не спасуют. В этом случае оставшиеся карты замешиваются обратно в колоду Действий.

ФАЗА 4: ВОЗРОЖДЕНИЕ



Фаза Возрождения позволяет игроку вернуть потерянных Лидеров или Отряды из Чанов Бене Тлейлак в свой резерв.

Начиная с Первого Игрока и далее против часовой игроки могут возродить до 3-х своих Отрядов и одного Лидера.

ВОЗРОЖДЕНИЕ ЛИДЕРОВ

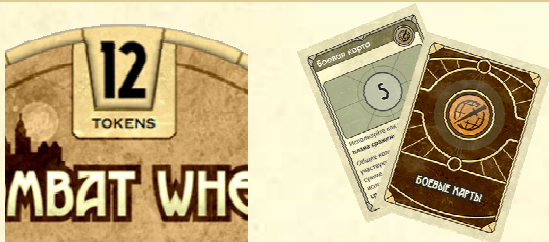
Если все Лидеры игрока находятся в Чанах, этот игрок может вернуть одного Лидера за раунд, заплатив в Банк Спайса цену, равную его силе. Возвращенный Лидер помещается в Резерв игрока и может быть использован в сражении в том же раунде, этот лидер все еще может быть объявлен Предателем (даже повторно).

Если возрожденный Лидер погибает повторно, то его нельзя возродить пока все остальные Лидеры игрока не будут убиты, возрождены, а потом снова убиты.

ПЛАН СРАЖЕНИЯ

Чтобы совершить сражение, каждый игрок должен тайно сформулировать план сражения, используя следующую процедуру. Обратите внимание, что карта действия Транс Правды может быть использована на любом этапе этого процесса, перед тем как планы битвы открыты, для того чтобы получить преимущество.

ВЫБЕРИТЕ СИЛУ ОТРЯДОВ



Игрок тайно набирает на Колесе Сражения или с помощью Боевых Карт любое число от 0 до суммарной силы его Отрядов, которые могут сражаться на данной территории. Сила каждого обычного Отряда равна 1. При использовании дополнительных правил сила особо отмеченных Отрядов Фрименов и Императора равна 2-м.

ВЫБЕРИТЕ ЛИДЕРА



Если у игрока есть хотя-бы 1 Лидер в Резерве, он должен использовать Лидера в Плате сражения. Лидер не может быть использован, если он уже участвовал в сражении на другой Территории в этом раунде.

Если Лидера использовать невозможно (напр. если все Лидеры убиты, или уже использовались на других территориях), игрок должен объявить что его Отряды будут сражаться без Лидера.

Оплата производится сразу после высадки.

Игрок не может высадить свои Отряды в сектор, на котором находится маркер Бури, или в Цитадель, в которой уже находятся Отряды двух других фракций. Так же нельзя высаживать Отряды на Территориях, занятых Отрядами Союзников.

Если Территория Высадки занимает несколько секторов, игрок должен четко указать сектор высадки, высаживаться сразу в нескольких секторах Территории нельзя.

ДЕЙСТВИЕ 2: ДВИЖЕНИЕ

Игрок может 1 раз передвинуть любую 1 группу своих Отрядов на планете.

Каждый игрок может совершить один маневр в фазу передвижения. Маневром считается движение любого количества фишек Отрядов из одной территории в другую.

Обычно маневр можно совершить только между смежными территориями. Некоторые способности могут увеличить расстояние перехода, позволяя отрядам двигаться через несколько смежных территорий за один маневр.

Сектора не имеют влияния на маневры (за исключением сектора, накрытого Бурей), отряды перемещаются между территориями.

Ни один отряд не может войти, пройти через или выйти из сектора в котором бушует буря. Многие территории занимают несколько секторов. Игроки могут свободно проходить, заходить и выходить из них до тех пор, пока их путь не пересекает бурю. В полярной впадине не бывает бурь.

Когда игрок заканчивает маневр, он должен четко указать на каком секторе Территории остановились его Отряды.

Фишки отрядов не влияют на перемещение, за одним исключением:

Отряды не могут войти или пройти через Цитадель в которой находятся фишки Отрядов двух других игроков. Отряды так же не могут останавливаться или проходить через Территорию на которой находятся Отряды союзника. Во всех остальных случаях Отряды могут пройти, войти или выйти из Территории, занятой любым количеством фракций.

Пример:

Зеленым обозначены возможные передвижения, красным пунктиром невозможные.



1. Атрейдесы контролируют Арракин и могут передвигаться на 3 территории.
2. Цитадель с Отрядами 2-х фракций заблокирована для передвижений.
3. В Арракине 2 Фракции, но Отряды Бене Гессерит находятся во внедрении, эти Отряды игнорируются.
4. Благодаря своей особой способности Фримены могут передвигаться на 2 территории.
5. Отряды в Скалах защищены от Бури, но не могут никуда передвигаться.

6. Передвижение возможно в сектор территории, не занятый Бурей.

7. Сектор накрыт Бурей - передвижение невозможно.

8. Полярную Впадину могут одновременно занимать даже союзники (в этом примере Бене Гессерит и Император..

9. Бене Гессерит не может передвигаться на территорию их союзника - Императора.

10. возможные перемещения с территории Красный Провал (Император не владеет Орнитоптерами).

11. светлым оттенком обозначен сектор, накрытый бурей.

ФАЗА 6: СРАЖЕНИЯ

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СРАЖЕНИЙ

Сражения происходят на всех территориях, где находятся Отряды 2-х и более фракций.

Сражения должно происходить между игроками, чьи фишки отрядов занимают одну и ту же территорию. Сражения продолжаются до тех пор, пока на всех территориях останутся фишки отрядов только одного игрока, либо не окажется фишек вовсе, за следующими исключениями:

- Отряды в различных секторах одной территории никогда не сражаются, если они занимают секторы разделенные бурей, или если одна групп находится в буре, а и другая нет.
- Игроки не могут сражаться в Полярной Впадине. Это свободная территория для всех, и может быть занята более чем одной фракцией.

При совершении сражений, первый игрок выступает в роли Агрессора, пока все битвы с участием его отрядов не завершатся. Агрессор выбирает порядок, в котором он хочет совершать битвы. Затем Агрессором становится игрок, сидящий справа от него, и так продолжается до тех пор пока все бои не будут совершены.

Если три или более игроков находятся на одной территории, Агрессор выбирает с кем вступить в бой первым, вторым и т. д., до тех пор, пока на территории остаются отряды оппонентов.

ФАЗА 8: КОНТРОЛЬ

СПАЙС ЗА СДЕЛКИ

В начале фазы контроля, Игроки могут забрать весь Спайс, полученный ими за сделки, лежащий перед их экранами игрока.

КАРТЫ БОНУСОВ

В этой фазе у игроков забираются все карты Бонусов, и возвращаются в колоду. Игроки не сохраняют их на следующий раунд, но могут вернуть их, если появляется такая возможность.

ПОБЕДА ЧЕРЕЗ КОНТРОЛЬ

Очки Победы вычисляются в конце каждой Фазы Контроля. Очки Победы определяются количеством Цитаделей, которые контролирует игрок. Обычно каждая Цитадель приносит одно Очко Победы.

Уровень влияния не накапливается от раунда к раунду, как в некоторых играх. Скорее он показывает, сколько Дюны Вы контролируете. Пересчитывайте его каждый раунд.

Сверьтесь со следующей таблицей, чтобы определить количество Очков Победы, необходимое для победы. Оно будет меняться в зависимости от того, работает игрок самостоятельно, или состоит в Альянсе. Альянсы объединяют территории, которыми владеют входящие в них игроки, для подсчета Очков Победы.

Игроки, состоящие в Альянсе, не могут победить единолично, даже если достигнут уровня влияния необходимого для самостоятельной победы.

Очки Победы, необходимые для победы.

игроков	Размер Альянса		
	1	2	3+
2	4	-	-
3	4	5	-
4+	3	4	5

Если любой игрок, не входящий в состав Альянса, набрал

ВЫБЕРИТЕ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Если План Сражения включает в себя Лидера, игрок может использовать 1 карту Оружия и 1 карту Защиты. Обе эти карты непосредственно влияют на выживание Лидеров в сражении (см. Результаты Сражения).

Карта Пустышки может быть использована вместо карты Оружия или Защиты (если игрок хочет скинуть Пустышку). Можно использовать сразу 2 Пустышки для замены обоих карт.

НАЧАЛО СРАЖЕНИЯ

Если вы уверены в выбранных элементах своего Плана Сражения, положите выбранные элементы одной стопкой лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

Когда оба игрока сделают это, Планы Сражений открываются одновременно, и подводятся итоги.

РЕЗУЛЬТАТЫ СРАЖЕНИЯ

Если игрок случайно не выбрал Лидера (при том, что у него была такая возможность), то в сражении используется один из его Лидеров с наименьшим значением силы.

Если игрок случайно использовал несколько карт Оружия или карт Защиты, то выбирается случайная карта Оружия (или Защиты), остальные карты возвращаются этому игроку, вместе с любыми другими картами неприемлемыми для Плана Сражения.

Если Игрок набрал на Колесе Сражения число большее чем общая сила его Отрядов на этой территории, то используется максимально возможное значение.

Если у одного из участников сражения есть карта Предателя с Лидером, которого использует соперник, то предатель может быть сразу объявлен (см. Предатели).

Если игрок использует карту Оружия, против которой у Лидера соперника нет соотв. Карты Защиты, то Лидер соперника немедленно уничтожается (переносится в Чаны). Сила убитого Лидера не добавляется к силе Отрядов.

Оба Лидера могут быть убиты, и тогда ни один из них не

учитывается в сражении.

Далее каждый игрок суммирует силу Лидера (если тот выжил) и выбранную силу Отрядов. Сражение выигрывает игрок с наибольшей суммарной силой. В случае ничьи выигрывает Агрессор.

Выжившие Лидеры возвращаются владельцам и помещаются на Территорию, где произошло сражение. Лидер может выжить даже если игрок проиграл сражение, т.к. Лидер может быть убит только картой Оружия.

Победитель сражения берет из Банка Спайс, равный сумме сил убитых Лидеров (включая своего Лидера, если тот был убит).

Все Отряды проигравшего игрока на территории сражения переносятся в Чаны. Проигравший также сбрасывает все свои карты Действий, использованные в сражении.

Победитель теряет только количество Отрядов, соотв. Силе Отрядов, которую он выбрал на Колесе Сражения (на этой территории). Победитель также может оставить себе карты Оружия и Защиты, которые он использовал в сражении.

ЗАМЕТКИ ПО СПОСОБНОСТЯМ

Точный порядок действий при использовании особых способностей фракций в сражении таков:

1. Бене Гессерит и их союзники могут использовать Голос.
2. Голос можно отменить картой Карама.
3. Атрейдесы используют способность Интуиция.
4. Интуицию Атрейдесов можно отменить картой Кармы.
5. Если не отменено Карамой, соперник Атрейдесов вскрывает загаданный элемент Плана сражения.
6. Атрейдесы могут использовать Караму для просмотра всего Плана Сражения.
7. Картой Карама можно отменить способность Квисатц Хадерах Атрейдесов.
8. Картой Карама можно отменить особую способность Федайкинов (Фримены) или Сардаукаров (Император).
9. Начало сражения.
10. Оба Плана Сражения открываются.
11. Подведение итогов сражения.

Действия Карама, указанные выше, могут произойти в любой момент после их применения, но до вскрытия Планов сражения.

Карама эффекты, которые изменяют план битвы или его составляющие должны быть объявлены до вскрытия Планов сражения.

Транс Правды и Карама эффекты не перечисленные выше, могут быть сыграны между двумя любыми шагами.

Планы сражения могут быть изменены в любое время до вскрытия Планов сражения, до тех пор, пока не отменяемые Голос, Предвидение или Транс Правды не нарушаются.

ПРЕДАТЕЛИ

Если в текущей битве Ваш оппонент использует Лидера, для которого у Вас есть карта предателя, как часть своего плана сражения Вы можете немедленно объявить "Предатель!" и вскрыть свою карту предателя. Вы можете не делать этого, если не хотите.

Ваш оппонент немедленно проигрывает битву, и должен переместить свои фишки Отрядов и Лидера-Предателя из этой Территории в Чаны. Все карты Действия, использованные им в Плате, сражения сбрасываются.

Если ваш Лидер не был Предателем, вы ничего не теряете, независимо от того, каков был План сражения.

Карты действия не имеют никакого эффекта. Вы так же получаете Спайс, равный силе Лидера-предателя.

Карта Предателя возвращается к Вам, и может быть использована в будущем, если позволят обстоятельства.

ФАЗА 7: СБОР

Начиная с Первого игрока, каждый игрок у которого есть Отряды на территориях со Спайсом теперь может собирать этот Спайс.

Каждый Отряд игрока может собрать 2 Спайса. Игрок берет нужное количество Спайса с территории и добавляет в свой резерв.

Если у вас есть бонусная карта Подборщик, каждый ваш Отряд может собрать 3 Спайса.

Несобранный Спайс остается на территории и может быть собран в следующих раундах.

- Каждый игрок с картой Грузолет получает еще два Спайса непосредственно из банка спайса, для каждой такой карты бонуса в Фазу Сбора

Это правило было добавлено в ходе разработке игры, что бы увеличить значимость Цитаделей и смягчить нехватку Спайса в оригинальной игре. Правило считается частью "классической" Дюны.

ВОЕННАЯ ПОДДЕРЖКА



Спайс является частью плана сражения, и используется для поддержки атаки. Вложить спайс в армию можно в количестве, не превышающем число фишек отряда на территории в которой происходит бой.

За одну единицу Спайса поддерживается одна фишка Отряда. Лидеры и Предводитель не нуждаются в поддержке.

Сила одного не поддержанного Отряда уменьшается в половину. Для обозначения половинных значений общей силы на Колесе Сражений поверните числовой круг так, чтобы в середине окошка оказалась линия, разделяющая 2 соседних числа. Например, для силы 8.5 остановите деление между 8 и 9.

Примеры:

А) У Атрейдесов 5 Отрядов на Территории. Атрейдесы вкладывают 2 Спайса в поддержку. Таким образом максимально возможная общая сила отрядов составит $2 + 3/2 = 3.5$.

Б) У Императора 7 Отрядов на территории, один из которых - Сардаукары (с силой 2 вместо 1). Император тратит 3 Спайса на поддержку. Максимальная общая сила его отрядов будет $2(\text{один Сардаукар с поддержкой}) + 2 + 4/2 = 6$.

Вместо одного выброса Спайса в каждом раунде будет происходить 2 выброса. Процедура зависит от того, сколькими

указанное количество Очков Победы, он немедленно побеждает.

Если сумма Очков Победы членов Альянса достигает указанного значения, то игроки побеждают как Альянс. Тот, у кого больше Спайса, считается лидером победившей группы.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Некоторые фракции могут выиграть, используя свои специальные способности. Условия наступления такой победы описаны в тексте способности.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если последний раунд (обычно пятнадцатый) только что завершился, но ни одна фракция не выиграла, то вы завели планету в тупик, и все проиграли. Тот игрок, у кого больше Спайса считается самым успешным неудачником.

ЧАСТЬ II: ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Планы внутри планов

Версия 2.9a



Больше интриг, чем ранее, охватывают Дюну. На горизонте появляются новые возможности для получения контроля над Спайсом, дополнительные уловки помогают одержать победу на планете.

Теперь Вы можете лично вести ваши армии, использовать новое оружие, сражаться с врагами в смертельных поединках, и наносить экономический ущерб тому, кто пересек Вам дорогу.

Следующие правила могут быть использованы в любой комбинации. Например Вы можете использовать Дополнительные Способности Фракций вместе с Военной Поддержкой, или только Дополнительные Способности Фракций.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИЙ

Игроки могут использовать Дополнительные Способности своих фракций, указанные на Экране Игрока и более подробно описанные в Альманахе. Обратите внимание, что при использовании Дополнительных Способностей фракций в игре также должны быть использованы Дополнительные действия карты Карама, указанные на листе действий этой карты.

Дополнительные Способности придают игре большую тематическую стратегическую глубину и помогают точнее сбалансировать соотношение сил различных фракций.

Дополнительные Способности были добавлены компанией Avalon Hill с целью придания игре большей глубины. Без сомнения, это самое популярное дополнение Дюны. Начиная с первого выпуска игры в 1979-м году это правило считается неотъемлемой частью "классической" Дюны, и мало кто из игроков играет без Дополнительных Способностей.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ СПАЙС



Дополнительные правила для фазы Сбора могут быть использованы, делая добычу Спайса более легкой для некоторых Территорий. Появляются новые источники дохода, что делает владение определенными Территориями еще более важным.

При раздаче карт Бонусов в фазу Бури, игрок который контролирует Сиетч Туэка, получает бонус карту Контрабандист. Игрок, контролирующий Арракин, получает бонус карту Грузолет, в дополнение к остальным картам Бонуса.

- Каждый игрок с картой Контрабандист получает еще два Спайса непосредственно из Банка Спайса, для каждой такой карты бонуса в Фазу Сбора

Большинство фанатов Дюны не рекомендуют использовать это правило в его текущем состоянии.

Изначальные правила для Главных Лидеров вносили дисбаланс в игру, серьезное преимущество получали фракции, способные защитить своих Лидеров от уничтожения. Внесенные корректировки немного исправили проблему, но не устранили главного недостатка - дополнительные компоненты не сделали стратегию игры более интересной.

ИГРА ВДВОЕМ ИЛИ ВТРОЕМ

Эти правила разработаны, чтобы позволить двум-трем игрокам полностью погрузиться в игру Дюна.

Каждый игрок будет состоять в Альянсе с двумя или тремя фракциями, и будет действовать за них в положенное время. Фракция, которую игрок выбрал перед игрой, называется Первичной фракцией.

Фракция Бене Тлейлакс не может быть использована при игре вдвоем.

В начале игры, каждый игрок выбирает вторую фракцию, с которой образует Альянс. При игре вдвоем третья фракция выбирается случайным образом. Фракции - союзники выбираются в обратном порядке, начиная с игрока, который выбирал Первичную фракцию последним.

Первичные Фракции должны быть равномерно распределены вокруг игрового поля.

При подготовке к игре члены одного Альянса не могут быть расположены рядом друг с другом.

Игра идет обычным образом. Игроки перемещаются вокруг стола, чтобы совершить действия за фракции, которые они контролируют.

Во время Фазы Нексуса, контроль над союзными фракциями переходит к другим игрокам.

При игре втроем контроль над Вашей фракцией - союзником переходит игроку справа. При игре вдвоем, каждый игрок выбирает фракцию и меняется ей с оппонентом. Это не может быть фракция, над которой они получили контроль в предыдущей Фазе Нексуса.

колодами Спайса вы располагаете.

Если у вас есть 2 колоды Спайса, то берите по одной карте из каждой колоды. Каждая колода имеет отдельный сброс и карты не смешиваются между колодами.

При наличии только одной колоды Спайса, две карты Территорий должны быть открыты. Для каждой территории должно быть 2 отдельных стопки сброса. Как только колода Спайса будет израсходована, оставьте в обеих стопках сброса по одной (последней сброшенной) карте Территории. Остальные карты замешайте, сформировав таким образом новую колоду Спайса.

В обоих случаях возможен выброс Спайса для двух карт на одной и той же Территории. В этом случае считается, что вытянута одна карта с количеством равным сумме сыгранных карт. Все игровые эффекты применяются как к одной карте.

Это правило добавлено Avalon Hill в ходе разработки и представляет собой самый противоречивый элемент Дюны.

Фанаты "классической" Дюны остаются разделенными на два лагеря. Одни считают Военную Поддержку ненужным усложнением, другие говорят, что усложненная игра отличается от обычной, как шахматы от обычных шашек.

КАРТЫ ПРЕДАТЕЛЬСТВА (АДАПТАЦИЯ ИЗ REX!)

Во время подготовки каждый игрок получает одну случайную карту предательства. Карта ставит условия, при которых игрок может украсть победу у своих союзников. Во время игры карту нельзя никому показывать.

Если альянс, в котором состоит игрок, победил, то он должен выбрать одно из двух:

- **Разделить победу:** Все члены Альянса жмут руки, и побеждают как Альянс.
- **Предать:** Если игрок выполнил условие, поставленное на карте, он может открыть её и победить единолично (все члены его Альянса проигрывают). Если несколько игроков открыли карту, то побеждает тот, у которого сложность выполнения условия выше. Сложность представлена числом.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Один или несколько дополнительных наборов карт Действий могут быть добавлены к основному набору (карты из дополнений Дуэль, Сбор Спайса и из журнала General, отмечены особыми значками в правом нижнем углу). Для сохранения баланса каждый набор рекомендуется добавлять целиком.

Опытные игроки, понимающие механику игры могут сами решить какие карты стоит добавлять, а какие нет.

Символ на Картах действия показывает, принадлежат эти карты базовой игре или они из дополнений. Карты из дополнений можно использовать не используя сами дополнения в игре (доп. Дуэль или Сбор Спайса).

☉ - Стандартный набор (33 карты)

☼ - дополнение Spice Harvest (5 карт)

☼ - дополнение The Duel (5 карт)

★ - карты из журнала General (2 карты)

Изменение базовой колоды из 33 карт может оказать значительное влияние на игровой процесс и баланс между фракциями. Эффект может быть как положительным, так и резко отрицательным (как правило последнее!). Однако это отличная возможность тонкой настройки игры, без применения дополнительных правил усложняющих игру.

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ПОБЕДА

Для усиления интенсивности игры, особенно при игре вшестером и более, используйте следующие изменения:

- Территория Перевал Харг считается Цитаделью и может быть засчитана при подсчете Очков Победы. Вы можете использовать любую фишку или жетон, чтобы отметить новый статус этой Территории. Перевал Харг приносит 1 Очко Победы.

- Карфаг и Арракин дают 2 Очка Победы вместо 1, как обычно.
- Используйте следующую таблицу для подсчета необходимого количества Очков Победы.

игроков	Размер Альянса		
	1	2	3+
2	6	-	-
3	6	7	-
4+	5	6	7

ГЛАВНЫЕ ЛИДЕРЫ

Главные Лидеры (Лидеры с силой 10) могут быть использованы, таким образом у каждой фракции будет 6 Лидеров. Главный Лидер дает серьезное преимущество каждой фракции, однако его потеря может сильно ослабить фракцию.

Убийство Главного Лидера ведет к потере некоторых Способностей Фракции (и возможно даже их Союзников), до тех пор, пока Главный Лидер не будет Возрожден, как указано в Альманахе. Главный Лидер может быть Возрожден даже если все остальные Лидеры живы.

Возродить Главного Лидера можно в любом раунде, не зависимо от порядка возрождения обычных лидеров. В то же время, вы все так же можете возродить не более одного лидера за раунд.

Если все обычные Лидеры и Главный Лидер игрока одновременно находятся в Чанах Тлейлак, то такой игрок выбывает из игры. Все Отряды этого игрока убираются, а карты Действий сбрасываются.

Спайс возвращается в Банк Спайса. Любые Лидеры этой Фракции, находящиеся в плену, остаются пленниками до тех пор пока не будут возвращены. После возвращения они так же удаляются из игры.

Для Главных Лидеров нет соответствующих им карт Предателей, таким образом Главные Лидеры никогда не могут оказаться предателями в сражении.

Правило Главные Лидеры было добавлено не Avalon Hill а студией Descartes в составе выпущенного ей дополнения Дуэль (The Duel).

ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОФОРМЛЕНИЕ

Ilya Baranovsky
Scott Everts
Jean Baer
Christophe Peulvast
Fabrice Lamy
Olivier Vatine
Mick Uhl
Chris White

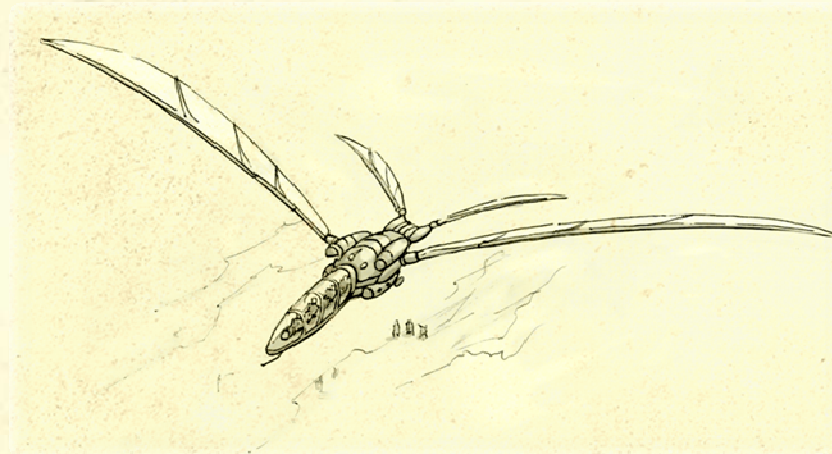
ПЕРЕВОД ПРАВИЛ

Ilya Baranovsky
Andrey “NoiseGate”
Александр “Xandroo1” Селезнёв

ПЕРЕВОД И ВЁРСТКА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ МАТЕРИАЛОВ

Александр “Xandroo1” Селезнёв

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ДОМАШНИЕ ПРАВИЛА



Эти правила представляют собой популярные и рекомендуемые правила от фанатов игры, проверенные в течении долгого времени. Они никогда не были официально опубликованы, но представляются здесь как хорошие варианты для улучшения баланса или увеличения увлекательности игры.

УСКОРЕННАЯ ИГРА

Длительность игры меняется до десяти раундов. Этого времени все еще достаточно для интересной игры, но партии не длятся слишком долго.

ОГРАНИЧЕНИЕ КАРАМЫ ДЛЯ ХАРКОНЕНОВ

Использование карты Карма Харконенами для того чтобы забрать карты действий у другого игрока, ограничивается двумя картами.

БОЙ ФРИМЕНОВ

Правило Военная Поддержка ставит в невыгодное положение Фрименов. Чтобы компенсировать это они получают дополнительную возможность:

- Во время любой битвы вне Цитадели, ваши Отряды считаются поддержанными без каких-либо расходов Спайса.

АЛЬЯНС ФРЕМЕНОВ

Союзники Фрименов получают дополнительную способность:

Союзники Фрименов увеличивают количество бесплатно возрождаемых фишек отрядов на единицу.

ОКОНЧАТЕЛЬНАЯ ПОБЕДА

В случае, когда Вы остаетесь без победителя, он определяется по наибольшему количеству Очков Победы, совместно с количеством отрядов, оставшихся на планете, количеством Спайса, карт действий в руке и лидеров, оставшихся в живых.

ИЗМЕНЕННЫЕ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Латентный Яд

Эффект этой карты заменяется на следующий: Вы можете использовать эту карту сразу после открытия Планов Сражений, если сами не участвуете в этом сражении, и только если в этом сражении была использована карта Защита - Яд.

Латентный Яд и Защита от Яда сбрасываются до выяснения результатов сражения (перед тем как любой из Лидеров может быть убит).

При использовании этого варианта карты Пустышек не могут быть использованы как блеф для карт Латентный Яд (см. оригинальный текст карты Латентный Яд)

Семута

Правило для этой карты следующее: Считается картой Оружие – Яд, но не может убить лидера перед сражением. Вместо этого уничтожает Лидера соперника, даже если соперник использует карту Защита-Яд, но Лидер будет уничтожен только после выяснения результата сражения.

ОСЛАБЛЕНИЕ ГЛАВНОГО ЛИДЕРА

Сила Главного Лидера понижается до восьми.

АВТОРЫ

АЗРАБОТКА ОСНОВНЫХ ПРАВИЛ ИГРЫ

Билл Эберле

Джек Киттредж

Питер Олотка

РАЗРАБОТКА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ПРАВИЛ

Алан Арволд

Кеннет Бьюрк

Кирби Ли Девис

Стюарт К Таккер

Пол Сноу

Брэд Джонсон

Джоэль К

ИСПРАВЛЕННАЯ ВЕРСИЯ КНИГИ ПРАВИЛ

Слев

УТВЕРЖДЕНИЕ ИСПРАВЛЕННЫХ ПРАВИЛ

Гленн МакМастер

Брэд Джонсон

Джек Эскиглу

Джоэль К

Вангелис

СПРАВОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Колин Стобби

Джеффри Вака

Брэд Джонсон