

# ДЮНА

краткий свод правил

## ПЕРЕД ИГРОЙ:

- Каждый берёт 4 случайных карты Предателей, выбирает из них 1 карту с Лидером соперника. Пересдачи не происходит если у игрока нет Лидеров соперника.
- Следуйте инструкции на Листе Фракции, возьмите 1 карту Действий.

## 8 ФАЗ В КАЖДОМ РАУНДЕ ИГРЫ:

(количество раундов рекомендуется ограничить до 10-ти)

### 1. БУРЯ

- возьмите карту из колоды Бури, передвиньте жетон на соотв. кол-во Секторов. Перемешайте колоду.
- Отряды в Песках, накрытых Бурей переносятся в Чаны. Накрытый Спайс переносится в Банк.

### 2. ИЗВЕРЖЕНИЕ СПАЙСА

- Взята карта **Спайса**: разместить Спайс на Территории (если сектор не накрыт Бурей).
- Взята карта **Червя**: сразу начать Нексус (Альянсы), после Нексуса Червь появляется на последней Территории Спайса, все Отряды и Спайс на Территории уничтожаются.

### 3. ТОРГИ

- Банкроты берут по 2 Спайса.
- Выставить столько карт Действий, сколько участников (у кого менее 4-х карт Действий в руке)
- Разыграть кажд. карту отдельно, в порядке взятия из колоды. 5 секунд на ставку.
- Закончить Торги, если все пасуют или не осталось карт.

### 4. ВОЗРОЖДЕНИЕ

- Отряды**: верните макс. 3 Отряда из Чанов в Резерв, заплатив необх. кол-во Спайса (2 за Отряд).
- Лидеры**: если все 5 недоступны, и все Ваши Лидеры в Капсулах лиц. стороной вниз, то переверните всю стопку лиц. стороной вверх.
- Возродить Лидера можно только из стопки, кот. лицевой стороной вверх.
- Верните макс. 1 Лидера за Раунд, заплатив Спайс, равный значению его Силы.

### 5. ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

**А. Высадка** — переместите Отряды из Резерва на любую Территорию. В Цитадель - 1 Спайс за Отряд, в другие Территории — 2 Спайса за Отряд.

**Б. Передвижение** — 1 передвижение, любое число Отрядов из 1-й Территории в соседнюю. Можете пройти на 3 Территории, если контролируете Арракин или Карфаг.  
- Нельзя высаживаться / передвигаться в / через: Сектор с Бурей, Цитадель где есть Отряды 2-х других игроков, Территории с Отрядами Союзника (кроме Полярной Впадины).

### 6. СРАЖЕНИЯ

- Обязательны на всех Территориях, где есть 2+ фракции (если отряды не разделены Бурей, и не на Полярной Впадине).
- Агрессор — текущий игрок по Порядку Точек, выбирает порядок своих сражений. Агрессор выигрывает в ничьих.
- Соперники тайно набирают на Колесах Сражений или Боевых Картах число от 0 до кол-ва Отрядов на Территории, обязательно 1 Лидера (если есть), по желанию 1 Оружие и/или 1 Защиту (если есть Лидер). Оружие уничтожает Лидера без соотв. Защиты. Убитый Лидер не добавляет свою Силу и переносится в Чаны лицевой стороной вниз.
- Победитель** берет из Банка Спайс, равный силе убитых Лидеров (включ. своего) и может

оставить карты Оружия и Защиты. Теряет только набранное кол-во Отрядов.

- **Проигравший** теряет все свои Отряды на Территории и использ. карты.

- Сразу выигрывает сражение, если вражеский Лидер указан на Вашей карте Предателя. Лидер соперника уничтожается, возьмите из Банка Спайс равный его Силе.

### 7. СБОР СПАЙСА

- каждый Отряд (фишка) собирает 2 Спайса с Территории, если не отделен от Спайса Бурей;
- 3 Спайса за Отряд, и еще +2 Спайса из Банка, если контролируете Арракин или Карфаг; +1 Спайс из Банка за контроль Сиетча Туэка.

### 8. КОНТРОЛЬ

- Выясните, кто контролирует цитадели, и получает бонусы на весь следующ. Раунд игры.

- Проверьте выполнение стандартных условий победы :

Кол-во контролируемых Цитаделей, необходимое для победы

|            | Без альянса | Альянс из 2-х игроков | Альянс из 3+ игроков |
|------------|-------------|-----------------------|----------------------|
| 2 игрока   | 4           | -                     | -                    |
| 3 игрока   | 4           | 5                     | -                    |
| 4+ игроков | 3           | 4                     | 5                    |

## НЕКСУС (АЛЬЯНСЫ):

- Можно присоединяться к / создавать / выходить из альянса.
- Состав альянса всегда открыт, но соглашения между его членами не обязательно.
- Союзники могут обсуждать соглашения между собой в любое время тайно или в открытую.
- Отряды союзников считаются как отряды одного игрока при подсчете кол-ва Цитаделей.
- Альянс выигрывает, если любой из его членов выиграл.
- Союзники не могут занимать одну Территорию (кроме Полярной Впадины)

## СДЕЛКИ И СОГЛАШЕНИЯ:

- Могут включать обмен Спайсом, но не картами, Отрядами, Лидерами и пр.
- Для передачи Спайса положите Спайс перед Экраном получающего игрока. Игрок может взять себе этот Спайс только в фазе Сбора.
- Сделки, объявленные в открытую должны быть выполнены. Можно отказаться от выполнения условий только тайной сделки.

## ПРОЧЕЕ

- Первый Игрок — тот, чей жетон Буря накроет первым в следующий раз (т.е. Следующий жетон против часовой после Бури).
- Порядок Точек — порядок действий игроков в каждом раунде игры. Начинается с Первого Игрока и далее против часовой.
- Карта Червь не учитывается в 1-ом раунде.
- Четко указывайте Сектор Территории, на котором останавливается Отряд.
- Полярная Впадина защищена от Бури, на этой территории могут находиться отряды любого кол-ва игроков, и на этой территории не происходит сражений.
- Арракин, Имперская Впадина и Карфаг защищены от Бури, пока не сыграна карта Ядерный Взрыв.
- Выживший в битве Лидер не может сражаться на другой Территории в том же раунде игры.
- Если оба Лидера в битве Предатели, оба уничтожаются, никто не получает Спайс.