

A game by
FRANCESCO NEPITELLO and MARCO MAGGI

DUANE

◀ **ВОЙНА за АРРАКИС** ▶

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ИЗДАНИЕ

◀ **КНИГА ПРАВИЛ** ▶



LEGENDARY



*Пытаться понять Муад'Диб, не понимая его смертельных врагов,
Харконненов, — все равно что пытаться увидеть Истину, не видя
Лжи. Это попытка познать Свет, не познав Тьмы.*

А это никак не возможно.

— из «Руководства Муад'Диб» принцессы Ирулан

СОДЕРЖАНИЕ

КОМПОНЕНТЫ	4	ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ	11
ВВЕДЕНИЕ	7	♦ Отряды	11
ОБЗОР	7	♦ Жетоны дислокации Атрейдесов	12
ИГРОВОЕ ПОЛЕ	8	♦ Лидеры	12
♦ Трек Превосходства	10	♦ Транспорт	13
♦ Трек Предвиденья	10	♦ Песчаные черви	13
ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ СТАНЦИИ	10	РАССТАНОВКА	14
ПОСЕЛЕНИЯ	10	ИГРОВОЙ РАУНД	15
ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ	11	ЭТАП 1. РАЗМЕЩЕНИЕ ТРАНСПОРТА	16
ПЛАНШЕТ «ПРЯНОСТЬ ДОЛЖНА ПОСТУПАТЬ»	11	ЭТАП 2. РАЗЫГРЫВАНИЕ ДЕЙСТВИЙ	17
		♦ Порядок выполнения действия	17
		♦ Результаты броска кубиков действий	17
		♦ Особые действия известных лидеров	18
		♦ Бесплатные действия	19
		♦ Разыгрывание карт планирования	19
		ЭТАП 3. ОПАСНОСТИ ПУСТЫНИ	20
		♦ Размещение и разыгрывание знаков червей	20
		♦ Разыгрывание штормов Кориолиса	20
		ЭТАП 4. СБОР ПРЯНОСТИ	21
		♦ Складирование	21
		♦ Запас Пряности	21
		♦ Запреты Империи	21

Бесплатный
контент
СМОН



[SMON.COM/Q/DUN-RS01/R](https://smon.com/q/dun-rs01/r)

ОБЩИЕ ПРАВИЛА	22	ХАРВЕСТЕРЫ	33
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ	22	УНИЧТОЖЕНИЕ ХАРВЕСТЕРОВ	33
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НЕСКОЛЬКИХ ЛЕГИОНОВ	22	ЖЕТОНЫ БЕНЕ ГЕССЕРИТ	33
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЛЕГИОНА ЧЕРЕЗ НЕСКОЛЬКО ОБЛАСТЕЙ	22	СТАРИК ПУСТЫНИ	34
ПЕСЧАНАЯ ЕЗДА (ТОЛЬКО АТРЕЙДЕСЫ)	23	ВОЗМОЖНОЕ БУДУЩЕЕ	35
ТРАНСПОРТИРОВКА ВОЙСК (ТОЛЬКО ХАРКОННЕНА)	23	#1 – ДА ЗДРАВСТВУЕТ ГЕРЦОГ!	35
БИТВЫ	24	#2 – МАСТЕР УБИЙЦ	35
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ БОЕВЫХ РАУНДОВ	24	#3 – СУДЬЯ ПЕРЕМЕН	36
БРОСКИ БОЕВЫХ КУБИКОВ	24	#4 – БАРОН МЕРТВ	36
♦ Боевые способности лидера	25	#5 – МАСТЕР МЕЧА ИЗ ГИНАЗА	37
♦ Отряды сардаукаров и федайкинов	25	#6 – ИСКУПЛЕНИЕ ДОКТОРА ЮЭ	37
УДАЛЕНИЕ ПОТЕРЬ	26	#7 – ПРИНЦЕССА ВСТУПАЕТ В ИГРУ	37
ПРОДОЛЖЕНИЕ БИТВЫ	26	РЕЖИМ ДЛЯ 3-4 ИГРОКОВ	38
ПРЕКРАЩЕНИЕ АТАКИ	26	РАССТАНОВКА	38
ОТСТУПЛЕНИЕ	26	ОБЩИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ ЗА ФРАКЦИИ	39
КОНЕЦ БИТВЫ	26	♦ Конус тишины	39
♦ Перемещение после битвы	26	♦ Карты планирования	39
♦ Уничтожение поселений	27	♦ Разыгрывание действий	39
ЧАН ВОЗРОЖДЕНИЯ	27	♦ Действия	40
ПРЕДВИДЕНЬЕ	27	♦ Специальные действия известных лидеров	40
ТРЕК ПРЕДВИДЕНЬЯ	27	♦ Размещение и опасности в пустыне	40
КАРТЫ ПРЕДВИДЕНЬЯ	28	♦ Чаны восстановления	40
♦ Время объявления карты Предвиденья	28	♦ Действие «Сила пустыни»	40
♦ Условия объявления карты Предвиденья	28	♦ Запреты Империи	40
♦ Сброс или перемешивание	28	♦ Жетоны Бене Гессерит	40
ДРУГИЕ ЭФФЕКТЫ ПРЕДВИДЕНЬЯ	29	МАХДИ СОЛО РЕЖИМ	41
♦ Шаг 3 Лидеры пустыни	29	ВВЕДЕНИЕ	41
♦ Шаг 6. Нерожденный лидер	29	♦ Карты тактики	41
♦ Шаг 8. Семейная атомка	29	♦ Выбирай, если можешь	41
СЕМЕЙНАЯ АТОМКА	29	РАССТАНОВКА	41
РАСКОЛОТАЯ СКАЛА	29	ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРОВОГО РАУНДА	41
ДЫРА В СКАЛЕ	30	КРИТЕРИИ ДЕЙСТВИЙ ХАРКОННЕНА	43
РИМВОЛЛ ВЕСТ	30	♦ Действия «Лидерство» и «Стратегия»	43
ПЕСЧАНЫЕ ЧЕРВИ И ИХ ЗНАКИ	30	♦ Действие «Дислокация»	43
ЛЕГИОНЫ ХАРКОННЕНОВ И ЗНАКИ ЧЕРВЕЙ	30	♦ Действие «Ментат»	44
ПЕСЧАНЫЕ ЧЕРВИ	30	♦ Действие «Дом»	44
♦ Движение песчаных червей	31	КРИТЕРИИ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ХАРКОННЕНОВ	44
♦ Атака песчаных червей	31	♦ Выбор кратчайшего пути	45
♦ Песчаные черви и легионы	31	♦ Размещение жетонов дислокации Харконненов	45
ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ СТАНЦИИ	31	КРИТЕРИИ БОЯ ХАРКОННЕНОВ	45
ИЗВЕСТНЫЕ ЛИДЕРЫ	31	♦ Карты планирования Харконнена в битве	45
ДЖЕССИКА И ПОЛ	32	♦ Применение попаданий	45
СУФИР ХАВАТ И ГАЙЯ-ЕЛЕНА МОЙИАМ	32	♦ Конец битвы	45
РАББАН «ЗВЕРЬ» И ФЕЙД-РАУТА	32	ОСОБЫЕ ПРАВИЛА	46
ГУРНИ ХАЛЛЕК	32	ИНДЕКСЫ	47
ДИКИЙ СОЗДАТЕЛЬ	32	АВТОРЫ	47
		КРАТКИЕ ПРАВИЛА	48

КОМПОНЕНТЫ

ФРАКЦИЯ ХАРКОННЕНОВ

13 ЛИДЕРОВ

129 ФИГУРОК

ФРАКЦИЯ АТРЕЙДЕСОВ

20 ЛИДЕРОВ



БАРОН ХАРКОННЕН



РАББАН «ЗВЕРЬ»



ФЕЙД РАУТА



КАПИТАН АРАМШАМ



ПОЛ АТРЕЙДЕС



ПОЛ МУАДДИБ



ЛЕДИ ДЖЕССИКА



ПРЕПОДОБНАЯ МАТЬ
ДЖЕССИКА



ГАЙЯ-ЕЛЕНА МОЙКАМ



ШАДДАМ IV



СУФИР ХАВАТ



ЛИДЕР-БАШАР

x6



СТИЛГАР



ЧАНИ



ГУРНИ ХАЛЛЕК



АЛИЯ



ЛИДЕР-НАИБ

x12

44 ОТРЯДА

30 ОТРЯДОВ



x8



x8



x8

21 ОБЫЧНЫХ



x8



x8

16 ОБЫЧНЫХ



x4



x4

8 ЭЛИТНЫХ



x6



x6



x4



x4

12 ЭЛИТНЫХ

8 САРДАУКАРОВ



x3

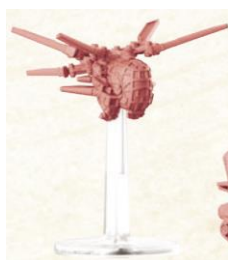


x3

6 ФЕДАЙКИНОВ

17 ТЕХНИКИ

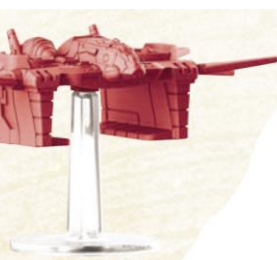
ПРОЧЕЕ



6 ОРНИТОПТЕРОВ



8 ХАРВЕСТЕРОВ



3 ТРАНСПОРТИКА



4 ПЕСЧАНЫХ ЧЕРВЯ

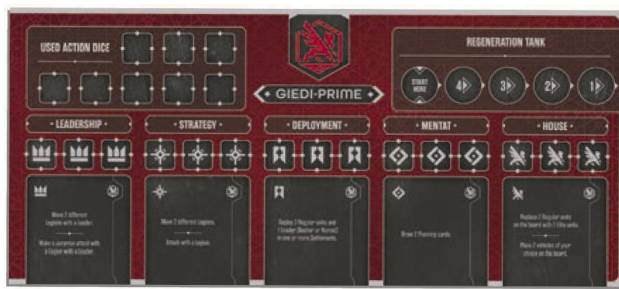


1 ДИКИЙ СОЗДАТЕЛЬ

1 ПЛАНШЕТ
«ПРЯНОСТЬ ДОЛЖНА ПОСТУПАТЬ»



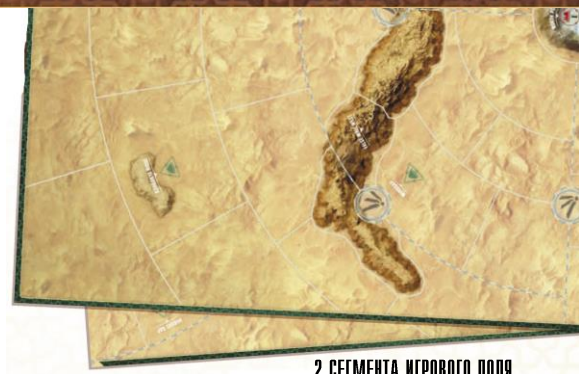
1 ПЛАНШЕТ ИГРОКА ЗА ХАРКОННЕНОВ



1 ПЛАНШЕТ ИГРОКА ЗА АТРЕЙДЕСОВ



1 МЕШОК ПОВСТАНЦЕВ



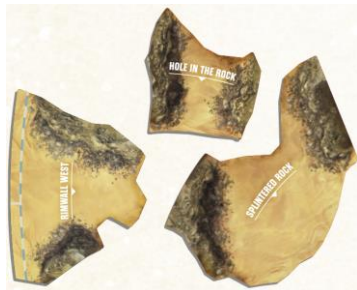
2 СЕКМЕНТА ИГРОВОГО ПОЛЯ



1 СТАРК ПУСТЫНИ (ОПЦИОНАЛЬНО)

ЖЕТОНЫ И МАРКЕРЫ

3 ЖЕТОНА СЕМЕЙНОЙ АТОМКИ



3 ЖЕТОНА ПРЕДВИДЕНИЯ



8 СТАРТОВЫХ ЖЕТОНОВ
ДИСЛОКАЦИИ АТРЕЙДЕСОВ



3 ЖЕТОНА ИМПЕРИУМА



8 ОБЫЧНЫХ ЖЕТОНОВ
ДИСЛОКАЦИИ АТРЕЙДЕСОВ



1 ЖЕТОН ПРЕВОСХОДСТВА



1 ЖЕТОН ЗАПАСОВ
ПРЯНОСТИ



12 СТАРТОВЫХ ЖЕТОНОВ
ДИСЛОКАЦИИ ХАРКОННЕНОВ



16 ЗНАКОВ ЧЕРВЕЙ



5 ЖЕТОНОВ БЕНЕ ГЕССЕРИТ



8 ЭКОЛОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИХ СТАНЦИЙ



14 ЖЕТОНОВ ПОСЕЛЕНИЙ



24 КУБИКА

4 КУБИКА ДЕЙСТВИЙ АТРЕЙДЕСОВ



8 КУБИКОВ ДЕЙСТВИЙ ХАРКОННЕНОВ



6 БОЕВЫХ КУБИКОВ АТРЕЙДЕСОВ



6 БОЕВЫХ КУБИКОВ ХАРКОННЕНОВ



125 КАРТ

36 КРАТ ПЛАНИРОВАНИЯ АТРЕЙДЕСОВ



1 КОЛОДА ДОМА АТРЕЙДЕСОВ (18 КАРТ)



1 КОЛОДА СЮЗНИКОВ ФРИМЕНОВ (18 КАРТ)



КОЛОДА 1 ДОМА ХАРКОННЕНОВ (18 КАРТ)



1 КОЛОДА СЮЗНИКОВ КОРРИНО (18 КАРТ)

10 КАРТ ЛИДЕРОВ АТРЕЙДЕСОВ



ДОМ АТРЕЙДЕС (5): ПОЛ АТРЕЙДЕС, ЛЕДИ ДЖЕССИКА, ПРЕПОДОБНАЯ МАТЬ ДЖЕССИКА, ГУРНИ ХАЛЛЕК, АЛИЯ



СЮЗНИКИ ФРИМЕНА (5): ЛИДЕРЫ-НАМЫ, ПОЛ-МУАД'ДИБ, СТИЛГАР, ЧАНИ, ДИКИЙ СОЗДАТЕЛЬ

8 КАРТ ЛИДЕРОВ ХАРКОННЕНОВ



ДОМ ХАРКОННЕНОВ (4): РАББАН «ЗВЕРЬ», СУФИР ХАВАТ, БАРОН ХАРКОННЕН, ФЕЙД-РАУТА



СЮЗНИКИ КОРРИНО (4): ШАДДАМ IV, ГАЙЯ-ЕЛЕНА МОЙКАМ, КАЛИТАН АРАМШАМ, ЛИДЕРЫ-БАШАРЫ

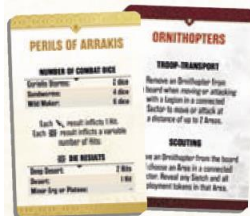
16 КАРТ ПРЕДВИДЕНИЯ



6 КАРТ СЕКРЕТНЫХ ЦЕЛЕЙ



2 КАРТЫ-ПАМЯТКИ



3 КАРТЫ ЗАПРЕТОВ ИМПЕРИУМА



8 КАРТ ТАКТИКИ СОЛО РЕЖИМА



ОПАСНОСТИ АРАКИСА, ОРНИТОПТЕРЫ

КООАМ, КОСМИЧЕСКАЯ ГИЛЬДИЯ, ЛАНДСРААД

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ВАРИАНТОВ ВОЗМОЖНОГО БУДУЩЕГО

6 ЛИДЕРОВ



ГЕРЦОГ ЛЕТО



СУФИР ХАВАТ (АТРЕЙДЕС)



ДУНКАН АЙДАХО



ДОКТОР ЮЭ



ЛИЕТ-КАЙНС



ДЖАМИС

6 КАРТ ЛИДЕРОВ АТРЕЙДЕСОВ



ДОМ АТРЕЙДЕСОВ (4): ГЕРЦОГ ЛЕТО, СУФИР ХАВАТ, ДУНКАН АЙДАХО, ДОКТОР ЮЭ СЮЗНИКИ ФРИМЕНА (2): ЛИЕТ-КАЙНС, ДЖАМИС

5 ЛИДЕРОВ



ПИТЕР ДЕ ВРИЕ



ЯКИН НЕФУД



ЛЕДИ ФЕНРИНГ



ГРАФ ФЕНРИНГ



ПРИНЦЕССА ИРУЛАН

9 КАРТ ПЛАНИРОВАНИЯ ХАРКОННЕНОВ



9 КАРТ ПЛАНИРОВАНИЯ ХАРКОННЕНОВ

5 КАРТ ЛИДЕРОВ ХАРКОННЕНОВ



ДОМ ХАРКОННЕНОВ (4): ПИТЕР ДЕ ВРИЕ, ЯКИН НЕФУД, ЛЕДИ ФЕНРИНГ, ГРАФ ФЕНРИНГ СЮЗНИКИ КОРРИНО (1): ПРИНЦЕССА ИРУЛАН

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ИГРЫ 3-4 ИГРОКАМИ

6 ЖЕТОНОВ КОНУСА
ТИШИНЫ



4 ПЛАНШЕТА ИГРОКОВ



ВВЕДЕНИЕ

Дюна: Война за Арракис — это асимметричная стратегическая настольная игра для 1–4 игроков, основанная на отмеченном наградами научно-фантастическом романе Фрэнка Герберта «Дюна». Игроки воссоздают **Войну в Пустыне**, борьбу за контроль над планетой Арракис, единственным источником Пряности в Империуме, которая велась между домами Атрейдесов и Харконненов и их лидерами и союзниками. На момент выхода игры прошел год после осады Арракиса — нападения, которое отвоевало контроль над планетой у дома Атрейдесов и вернуло его дому Харконненов в 10191 году AG.

- ♦ В **игре для двоих**, каждый противник возглавляет одну из двух фракций, либо **Атрейдесов** (дом Атрейдесов и союзники фримены) или **Харконненов** (дом Харконнен и союзники — дом Коррино).
- ♦ В **игре для 3 или 4 игроков**, игроки делятся на две команды, каждая из которых контролирует одну или две из четырех фракций.
- ♦ В **одиночной игре** используется одиночный режим Махди, в котором игрок возглавляет **Атрейдесов**, в то время как **Харконнены** управляются игрой.

Игроки достигают победы, делая лучший стратегический выбор, всегда балансируя между необходимостью защищать свои поселения и атаковать поселения противника, чтобы взять под контроль территорию и ограничить ресурсы противника.

Обратите внимание, что правила в этой книге относятся к игре для двух игроков. Дополнительные правила для 3 или 4 игроков можно найти на стр. 38, а для одиночного режима — на стр. 41.

ОБЗОР

Харконнены начинают игру, контролируя основные населенные пункты Арракиса, и должны запускать миссии по поиску и уничтожению убежищ повстанцев-фрименов (их ситчей), одновременно направляя ресурсы на сбор как можно большего количества Пряности — количество производимой ими Пряности определяет качество отношений с Великими Домами Империума (Космической гильдией, Ландсраадам и КООАМом). Император (Дом Коррино) тайно поддерживает Харконненов, предоставляя дополнительные военные возможности и своих солдат-фанатиков сардаукаров.

- ♦ Чтобы выиграть игру, игрок за Харконненов должен накопить **10 очков Превосходства**.

Атрейдесы борются против сурового правления Харконненов. Выжившие после первой атаки Атрейдесы становятся символом гордости и сопротивления и противостоят захватчикам в безжалостной партизанской войне в тесном союзе с местным населением фрименов. Выполняя миссии и используя свои знания о разрушительных природных силах Арракиса, Атрейдесы и фримены могут добиться успеха в исполнении древних пророчеств. В этот момент не будет врага, способного им противостоять...

- ♦ Чтобы выиграть игру, игрок за Атрейдесов должен набрать или превысить определенное количество **очков Предвиденья** по каждому из трех типов Предвиденья, как указано на карте секретной цели, вытянутой в начале игры.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

На поле изображено северное полушарие планеты Арракис. Ряд пунктирных линий делит его на восемь **секторов**, участков, используемых вместе с **воздушными зонами**, круглыми участками, используемыми исключительно игроком за Харконненов для размещения летательных аппаратов — орнитоптеров и переносных транспортных средств. Каждая воздушная зона находится на границе двух секторов и затрагивает оба (считается связанным со всеми областями внутри обоих секторов).

Секторы разделены на центральные сектора: 4 сектора, прилегающие к северному полюсу, и внешние сектора: 4 сектора по краям игрового поля.

Секторы далее делятся на переменное количество участков, называемых **областями**, используемыми для регулирования передвижения войск, размещения харвестеров и т. д. Области могут быть четырех разных типов, влияющих на последствия опасностей Арракиса — песчаных червей и штормов Кориолиса (см. стр. 20). Существует четыре типа областей: **горные** области, **плато**, области **Малого Эрга** и **пустыни**. Пустынные области, примыкающие к краям доски, считаются **глубокой пустыней**.

РАЙОН СЕВЕРНОГО ПОЛЮСА

Северный полюс — это горная область, которая считается частью всех четырех центральных секторов игрового поля. Таким образом, к нему подключены все воздушные зоны.

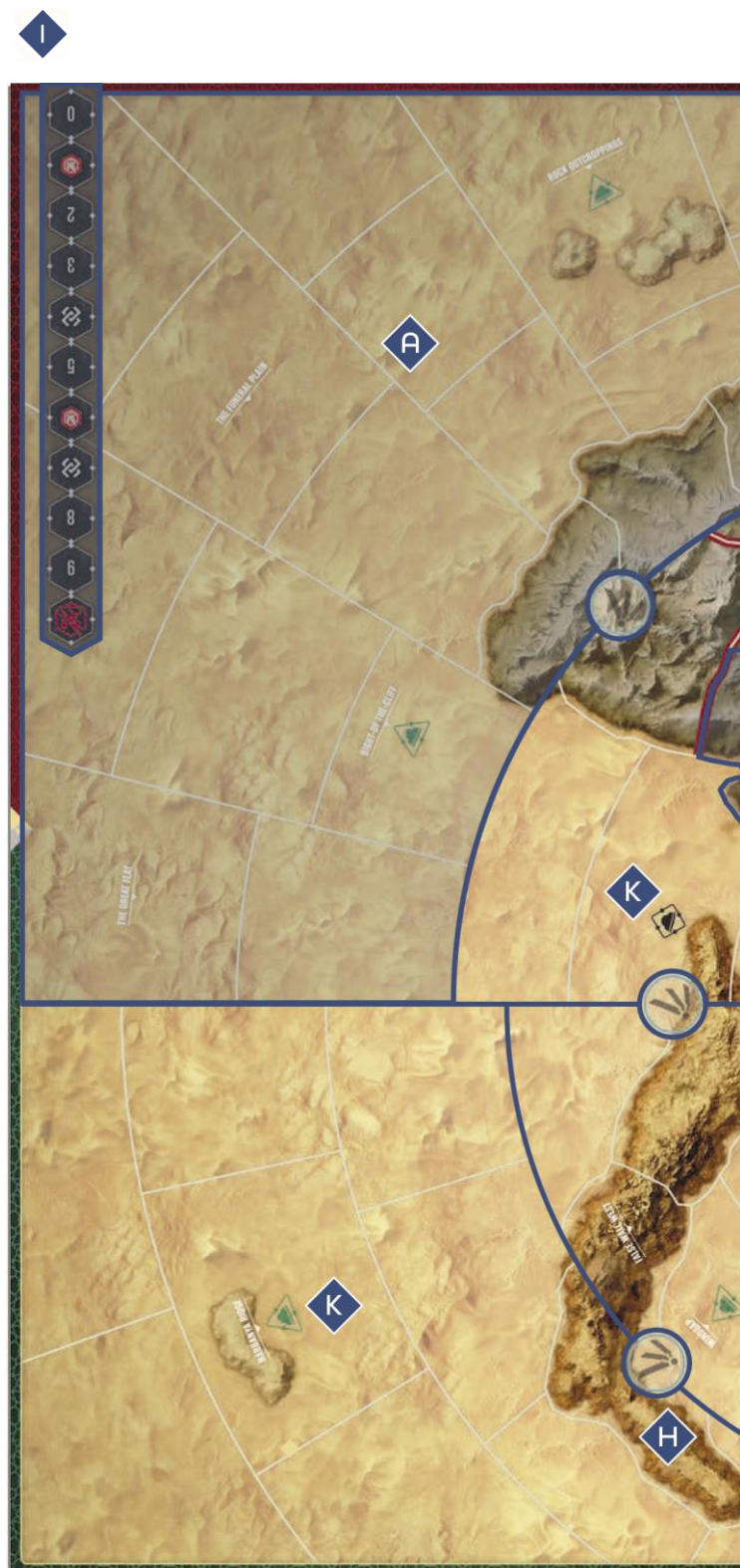
Если граница между двумя или более областями представлена толстой красно-белой линией, она считается **непроходимой**. Области, разделенные непроходимой границей, не считаются прилегающими для целей наземного перемещения.

СВОБОДНЫЕ И ПУСТЫЕ ОБЛАСТИ

Правила и карты планирования могут ссылаться на **свободные** или **пустые** области.

- ♦ **Свободная область:** область является свободной для игрока, если в ней нет вражеских поселений, вражеских отрядов или песчаных червей.
- ♦ **Пустая область:** область игрового поля, в которой нет ничего — ни фигурок, ни каких-либо жетонов.

Примечание: область, в которой находятся только экологическая станция или харвестер, считается свободной для всех игроков.



A Это сектор

B Это горная область

C Это область плато

D Это область Малого Эрга

E Это пустынная область

F Это глубокая пустыня



G Это непроходимая граница

H Это воздушная зона

I Это трек Превосходства

J Это трек Предвидения

K Эти символы указывают, где должны быть размещены жетоны поселений и экологических исследовательских станций.



♦ ТРЕК ПРЕВОСХОДСТВА

Игрок за Харконненов отмечает все полученные очки Превосходства путем перемещения маркера Превосходства на этой дорожке. Если маркер достигает конца дорожки, игрок за Харконненов немедленно выигрывает игру.

Кроме того, на треке указано, когда Суфир Хават и Фейд-Раута, два важных лидера Харконненов, вступают в игру (как объяснено на их картах лидеров) и когда Атрейдесы получают дополнительные жетоны Бене Гессерит (см. стр. 33).

♦ ТРЕК ПРЕДВИДЕНИЯ

Очки Предвидения игрока за Атрейдесов отслеживаются с помощью 3 различных маркеров: если в конце любого раунда маркеры достигают количества очков, указанного на карте секретной цели, вытянутой в начале игры, игрок за Атрейдесов побеждает.

Кроме того, положение каждого из трех маркеров указывает, когда Пол-Муад'Диб, Преподобная Мать Джессика, Чани и Алия (важные лидеры Атрейдесов) вступают в игру и когда мощные атомные бомбы семейной атомки Атрейдесов могут взорваться (см. стр. 29).



Трек Превосходства Трек Предвидения

ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ СТАНЦИИ

В начале игры на игровом поле в областях, обозначенных соответствующим символом, случайным образом размещаются 6 жетонов экологических исследовательских станций лицевой стороной вниз, и закрываются пластиковыми фигурками. Они представляют собой заброшенные имперские объекты. Взяв их, игрок за Атрейдесов получает 1 очко Предвидения того типа, который указан на скрытой стороне станции.



Экологические испытательные станции

ПОСЕЛЕНИЯ

Поселения представляют собой населенные пункты, жизненно важные для фракции, которой они принадлежат. Они используются для сбора новых сил, а их захват врагом ускоряет поражение фракции. Все поселения имеют числовой ранг, указанный на одной стороне.

Деревни-пионы Арсунта, бассейн Хагга, Имперский бассейн и Северный полюс, город **Картаг** и планетарная столица **Арракин** являются поселениями Харконненов, а 8 скрытых **ситчей** – это поселения Атрейдесов.



Арракин

Картаг

Деревня-пион

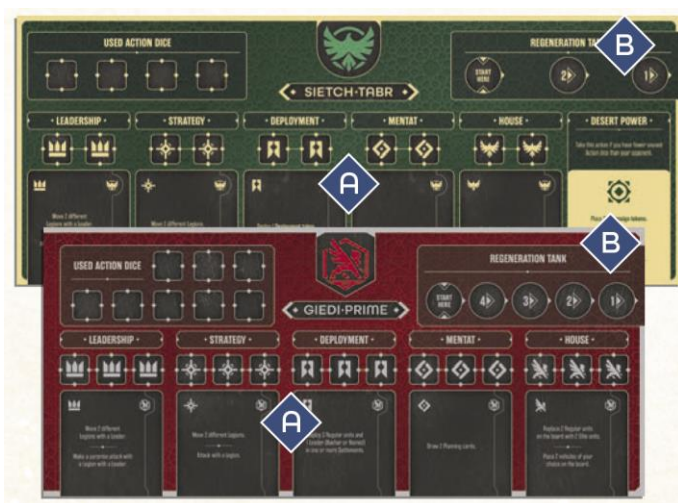


Ситчи

ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ

У каждой из двух фракций есть отдельный планшет: **Гiedi Прайм** — планшет игрока за Харконненов и **Ситч Табр** — планшет игрока за Атрейдесов. В ходе игры игроки по очереди выполняют **действия**, включая перемещение своих фигурок на доске для захвата вражеских поселений, развертывания новых юнитов, вытягивания карт планирования или их разыгрывания и т. д.

Все действия изображены в средней части каждой информационной панели. Действия, которые возможны в каждом ходу, основаны на результатах кубиков действия, полученных в текущем раунде, и на доступных картах лидеров игрока. Наконец, чаны восстановления используется для отслеживания того, как долго травмированный известный лидер остается вне игры.



A Действия

B Чан восстановления

ПЛАНШЕТ «ПРЯНОСТЬ ДОЛЖНА ПОСТУПАТЬ»

Этот планшет используется игроком за Харконненов для отслеживания производства Пряности, используя три маркера Империи, представляющие интересы КООАМ, Космической гильдии и Ландсраада — сил Империи, которые больше всего жаждут драгоценного ресурса. От этого зависит количество ресурсов, доступных игроку Харконненов в каждом раунде.



ИГРОВЫЕ ЧАСТИ

В войне за контроль над Арракисом участвуют в основном войска (отряды) и их командиры (лидеры). Они размещаются в областях на игровом поле. Отряды и лидеры в пределах одной области вместе называются легионом. Иногда в боевых действиях участвуют транспортные средства либо в качестве целей (харвестеры), либо в качестве транспортных средств (орнитоптеры). Наконец, игрок за Атрейдесов может управлять грозными песчаными червями и атаковать врага.

♦ ОТРЯДЫ

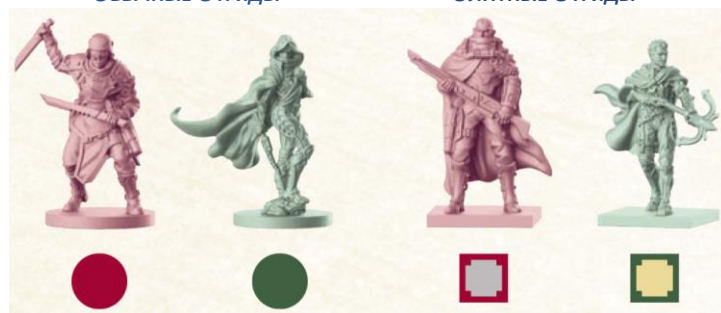
Отряды представляют собой сухопутные войска, используемые обеими фракциями. Они размещаются на поле внутри областей. Различные типы отрядов представлены обычными, элитными и особыми элитными силами (федайками для Атрейдесов или сардаукарами для Харконненов).

Все фигурки обычных отрядов отличаются небольшими круглыми основаниями. Фигурки элитных отрядов имеют квадратное основание. Фигурки особых элитных отрядов имеют шестиугольное основание.

Любой отряд, удаленный с доски, становится доступным для будущего набора. Количество единиц ограничено количеством в игровой коробке. Однако вместо этого игрок может использовать отряд более низкого «ранга»: обычный вместо элитного или специального элитного; элитный вместо особого элитного.

Обычные Отряды

Элитные Отряды



Особые Элитные Отряды



Сардаукар

Федайкин

♦ ЖЕТОНЫ РАЗМЕЩЕНИЯ АТРЕЙДЕСОВ

Отряды Атрейдесов входят в игру в виде жетонов размещения — стартовых жетонов размещения и обычных жетонов размещения. Оба типа жетонов кладутся на поле лицевой стороной вниз, но игрок за Атрейдесов может их просмотреть в любое время.

На скрытой стороне каждого жетона размещения изображена переменная комбинация обычных отрядов, элитных отрядов или федайкинов.

Игрок за Атрейдесов может в любой момент показать жетон размещения (см. «Партизанское обучение», стр. 19). Жетоны внутри области должны быть раскрыты принудительно, если область каким-либо образом подверглась нападению или разведке орнитоптером (см. стр. 19).

После раскрытия жетоны размещения любого типа удаляются из игры. Если запас жетонов размещения Атрейдесов в мешке повстанцев закончится, игрок за Атрейдесов больше не сможет размещать жетоны на поле.



Стартовые жетоны дислокации Атрейдесов



Жетоны дислокации Атрейдесов

♦ ЛИДЕРЫ

Фигурки лидеров представляют военачальников и важных персонажей вселенной Dune. Они не являются отрядами и могут быть размещены на игровом поле исключительно в областях, где есть дружественные отряды (если их когда-либо оставляют в покое, они уничтожаются). Лидеры могут быть простыми (лидеры башаров и наибов) или известными (например, Пол Атрейдес и Раббан «Зверь»). Оба обеспечивают большую гибкость использования легионов, увеличивая их возможности передвижения и атаки.

Лидеры представлены фигурками на больших круглых подставках и соответствующими карточками лидеров с подробным описанием их особых способностей в бою и действиях. Когда известный лидер вступает в игру, его карта лидера немедленно помещается лицевой стороной вверх в соответствующее поле действия планшете контролирующего игрока. Карта известного лидера считается открытой, если на ней показано описание его особого действия (сторона с монохромным изображением).

Примечание: лидеры, принадлежащие к одной фракции, могут иметь разные цвета — это актуально только для игр втроем или вчетвером.

ПРОСТЫЕ ЛИДЕРЫ



Лидер-башар

Лидер-наиб

ИЗВЕСТНЫЕ ЛИДЕРЫ

Карта лицом вниз



Раббан «Зверь»

Карта лицом вверх



Пол Атрейдес



♦ ПРЕДЕЛ ОТРЯДОВ

Все области на игровом поле могут содержать максимум 6 отрядов. Если этот лимит превышен в любой момент, контролирующий игрок должен немедленно удалить любые лишние отряды по своему выбору. Лидеры обеих фракций не являются отрядами и поэтому не учитываются в этом пределе (т. е. область может содержать любое количество лидеров).

♦ ТЕХНИКА

Техника включает орнитоптеры, харвестеры и транспортировщики. Их нанимают исключительно игроки за Харконненов. Орнитоптеры и транспортировщики размещаются в воздушных зонах, а харвестеры — в областях пустыни. Техника никогда не съезжает с места. Транспортировщики и харвестеры используются для сбора Пряности, а орнитоптеры используются для ускорения перемещения легионов или разведки вражеских ситчей и легионов. Техника не является отрядом.



Орнитоптер



Харвестер



Транспортировщик

♦ ПЕСЧАНЫЕ ЧЕРВИ

Песчаные черви попадают на поле в основном в результате сбора Пряности. Затем игрок за Атрейдесов может использовать их для атаки вражеских легионов, чтобы затруднить их движение и ускорить перемещение легионов Атрейдесов по полю. Песчаные черви не являются отрядами.



Песчаный червь



Жетон размещения Атрейдесов считается за 1 единицу в целях ограничения движения и суммирования. Например, зона может содержать 4 юнита и 2 жетона размещения.

Примечание: Игроку за Атрейдесов следует быть осторожным при размещении более 3 жетонов дислокации в одной и той же области, так как в случае открытия этих жетонов может легко возникнуть перегрузка, что вынудит игрока удалить лишние отряды.

РАССТАНОВКА

- 1 Расположите два сегмента игрового поля в центре игровой зоны.
- 2 Перемешайте 8 жетонов ситчей и разместите их в случайном порядке лицевой стороной вниз в указанных областях игрового поля, по 1 жетону на каждую область, закройте их сверху пластиковыми фигурками ситчей. Игрок за Атрейдесов может проверить скрытую сторону жетонов ситчей в любой момент игры.
- 3 Перемешайте стартовые жетоны размещения Атрейдесов лицевой стороной вниз и поместите по 1 жетону и 1 фигурке лидера-наиба в каждую область, содержащую ситч.
- 4 Положите обычные жетоны размещения Атрейдесов в мешок повстанцев и держите ее рядом с игроком за Атрейдесов.
- 5 Поместите 6 фигурок поселений Харконненов (4 деревни-пиона, город Карфаг и планетарную столицу Арракин) в указанные области игрового поля. Их ранг является общедоступным и может быть проверен всеми игроками в любое время.
- 6 Перемешайте 2 набора жетонов начального размещения Харконненов и в случайном порядке поместите по 1 жетону каждого типа лицевой стороной вниз в каждую область, где находится поселение Харконненов. Переверните их лицевой стороной вверх и замените соответствующими фигурками Харконненов (см. легенду на следующей странице).
- 7 Перемешайте 6 жетонов экологических исследовательских станций и в случайном порядке разместите их лицевой стороной вниз в указанных областях игрового поля, по 1 жетону на каждую область, а затем закройте их сверху фигурками станций. Жетон является секретом для всех игроков и раскрывается только в том случае, если легион Атрейдесов входит в эту область.
- 8 Поместите 3 маркера предвиденья на деление 0 трека предвидения. Поместите маркер превосходства на деление 0 трека превосходства.
- 9 Перемешайте все карты предвидения в колоду рубашкой вверх и положите ее рядом с полем.



ИГРОВОЙ РАУНД

Игра «Дюна: Война за Арракис» проводится в течение серии раундов, которые продолжаются до тех пор, пока одна из двух фракций не выиграет игру. Каждый раунд разделен на следующие фазы.

♦ НАЧАЛО РАУНДА

- ♦ Каждый игрок берёт в руку 2 карты планирования, по 1 карте из каждой своей колоды.
- ♦ Возьмите 3 карты из колоды предвиденья и положите их лицевой стороной вверх в ряд рядом с колодой, на виду у всех игроков.

1. РАЗМЕЩЕНИЕ ТРАНСПОРТА (ТОЛЬКО ХАРКОННЕНЫ)

Игрок за Харконненов по положению самого нижнего маркера Империиума на планшете «Пряность должна поступать», отмечает, сколько его кубиков действий нельзя использовать в этом раунде и сколько ему доступно транспортных средств. Затем игрок размещает на поле все транспортные средства: харвестеры — в пустынных районах, орнитоптеры и транспортировщики — в воздушных зонах.

2. РОЗЫГЫШ ДЕЙСТВИЙ

- ♦ Оба игрока бросают свои кубики действий, а затем помещают их на свои планшеты в ячейки, соответствующие полученным результатам кубиков.
- ♦ Начиная с игрока за Харконненов, каждый игрок может разместить на своем планшете 1 жетон Бене Гессерит (если он у него есть).
- ♦ Начиная с игрока за Атрейдесов, игроки по очереди выполняют действия. Когда оба игрока выполнили все доступные действия, фаза розыгрыша действий заканчивается.

3. ОПАСНОСТИ ПУСТЫНИ (ТОЛЬКО АТРЕЙДЕСЫ)

- ♦ Игрок за Атрейдесов размещает по 1 жетону червей лицевой стороной вниз во всех областях пустыни, где есть легион Харконненов или харвестер. Затем переворачивает все жетоны червей на игровом поле (как только что размещенные, так и те, которые были размещены во время раунда) и применяет их эффекты.

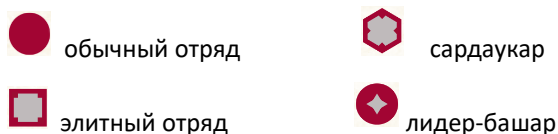


Жетоны червей

- ♦ Если на плато, Малом Эрге или пустынной области есть легионы Харконненов, игрок за Атрейдесов делает бросок кубика на последствия **штормов Кориолиса** — по одному разу для каждой области.

- 11 Возьмите планшет вашей фракции. Поместите все карты известных лидеров, помеченные как «В игре с начала игры», лицевой стороной вверх на ячейки действий, соответствующие их символам действий. Отложите соответствующие фигурки лидеров. Оба игрока держат рядом карты и фигурки обычных лидеров (наибов и башаров), а также все оставшиеся фигурки и карты известных лидеров (их держат лицевой стороной вниз).
- 12 Игрок за Харконненов берет планшет «Пряность должна поступать» и кладет его рядом с планшетом Гиеди Прайм, выставляет 3 маркера Империиума напротив самой верхней строки на планшете «Пряность должна поступать».
- 13 Перемешайте карты планирования в четыре отдельные колоды в зависимости от их рубашек. Игрок за Харконненов помещает колоды дома Харконненов и союзников Коррино в пределах своей досягаемости. Игрок за Атрейдесов делает то же самое с колодами дома Атрейдесов и союзников Фрименов.
- 14 Игрок за Атрейдесов перемешивает 6 карт секретных целей и тянет одну из них (оставшиеся 5 карт откладывает в сторону). Эта карта скрыта от игрока за Харконненов на протяжении всей игры.
- 15 Игроки держат фигурки своей фракции, наборы кубиков действий, кубиков боя, дополнительные жетоны и карты памяток в пределах досягаемости.
- 16 Игрок за Атрейдесов начинает с 1 жетоном Бене Гессерит. Остальные 4 жетона образуют резерв жетонов Бене Гессерит.

СИМВОЛЫ ЖЕТОНОВ РАЗМЕЩЕНИЯ ХАРКОННЕНОВ



Например, этот жетон позволяет разместить 1 лидера-башара, 1 сардаукара и 1 обычный отряд Харконненов.

4. СБОР СПЕЦИЙ (ТОЛЬКО ХАРКОННЕННЫ)

- ♦ Если на поле есть харвестеры, игрок за Харконненов убирает их, чтобы собрать Пряность; количество собранного ресурса зависит от местности: 1 очко — за пустыню, 2 — за глубокую пустыню.
- ♦ Игрок за Харконненов немедленно тратит собранные очки Пряности, чтобы удерживать маркеры Империи на поле «Пряность должна поступать» в их текущей позиции или переместить их на одну ступень вверх: 2 очка — для сохранения позиции, 3 — для перемещения на одну ступень вверх. В противном случае маркеры перемещаются на 1 ступень вниз.
- ♦ Если маркер превосходства находится на шкале 5 или ниже, игрок за Харконненов имеет дополнительную возможность потратить 3 очка Пряности, чтобы получить 1 очко Превосходства (один раз за фазу сбора Пряности).
- ♦ Запреты Империи, соответствующие каждому маркеру Империи, находящемуся на нижней ступени на планшете «Пряность должна поступать», активируются автоматически. Кроме того, если любое количество маркеров Империи перемещается вниз, активируется 1 дополнительный запрет Империи (только 1). Игрок за Харконненов выбирает этот запрет среди тех, которые соответствуют маркерам, перемещенным вниз.

♦ КОНЕЦ РАУНДА

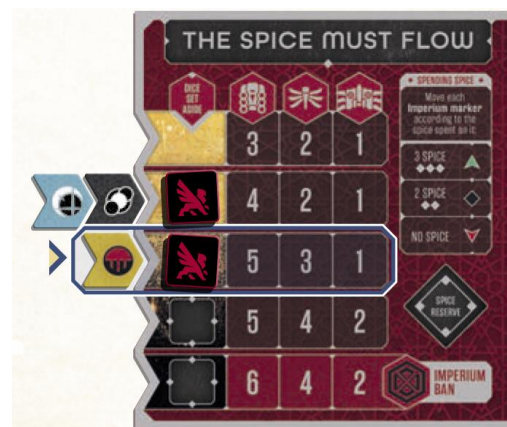
- ♦ Игрок за Атрейдесов проверяет, могут ли быть выполнены требования каких-либо открытых карт Предвидения в конце раунда. Он выполняет любые указания, описанные на картах, и соответствующим образом продвигает маркеры Предвидения (в одном раунде можно получить максимум 2 карты Предвидения). Независимо от количества карт, выбранных в раунде, если все очки, указанные на карте секретной цели, достигнуты, игрок за Атрейдесов выигрывает игру! Если нет, игра продолжается.
- ♦ Уберите с игрового поля все орнитоптеры и транспортировщики.
- ♦ Если на поле есть известные лидеры, начиная с игрока за Харконненов, оба игрока могут заменить любого известного лидера на обычного.
- ♦ Переверните лицевой стороной вверх и поместите обратно в соответствующие ячейки действий все «израсходованные» карты лидеров (за исключением карт лидеров в чане восстановления, которые переворачиваются лицевой стороной вверх, но не размещаются на планшете).
- ♦ Оба игрока проверяют свои карты планирования и сбрасывают до 6 карт (при необходимости), выбирая, какие карты сбросить.

- ♦ Игрок за Атрейдесов выбирает, удалить ли из игры или перемешать обратно в колоду все открытые, но неиспользованные карты Предвидения.
- ♦ Оба игрока забирают использованные кубики действий со своих планшетов, и начинается новый раунд.

ЭТАП 1. РАЗМЕЩЕНИЕ ТЕХНИКИ

Размещение техники осуществляется исключительно игроком за Харконненов. Для этого игрок должен проверить положение маркеров Империи рядом с планшетом «Пряность должна поступать». Активный ряд — это тот, где расположен самый низкий маркер Империи. Другие маркеры, расположенные над ним, не имеют значения.

- ♦ Сначала игрок за Харконненов должен поместить кубик действия в каждую пустую ячейку первого столбца на планшете «Пряность должна поступать» в активном ряду и рядах над ним. Эти кубики не будут использоваться в текущем раунде. После чего все кубики действий ниже активного ряда убираются с планшета и становятся доступными в текущем раунде.



- ♦ Затем этот игрок берет определенное количество техники, указанное в трех специальных столбцах активной строки на планшете «Пряность должна поступать».

Игрок за Харконненов размещает доступную технику на поле, следуя правилам для каждого типа техники:

- ♦ Харвестеры  размещаются в свободных областях пустыни по 1 фигурке на каждую область. Харвестеры никогда не перемещаются и используются для сбора Пряности во время фазы 4 «Сбор Пряности».
- ♦ Орнитоптеры  и транспортировщики  размещаются в воздушных зонах игрового поля, по 1 фигурке в каждой зоне. Орнитоптеры используются для перевозки легионов (см. стр. 23) или для разведки вражеских ситчей и жетонов размещения (см. стр. 19).

Примечание: если воздушная зона уже занята, и игрок за Харконненов хочет разместить там другую технику, текущая машина просто удаляется.

ЭТАП 2. РОЗЫГРЫШ ДЕЙСТВИЙ

Фаза розыгрыша действий — самая важная фаза игры. Именно на этом этапе игроки реализуют свои планы, выполняя действия, пытаясь достичь условий победы. Доступные действия зависят в основном от результатов наборов кубиков действий игроков и включают в себя размещение или перемещение отрядов, совершение атак, использование особых способностей лидеров и так далее.

- ♦ Фаза начинается с того, что оба игрока бросают несколько кубиков действий — игрок за Атрейдесов бросает 4 кубика действий на протяжении всей игры, в то время как на количество кубиков, доступных игроку за Харконненов, влияет планшет «Пряность должна поступать» (см. предыдущую страницу).
- ♦ После броска игроки кладут свои кубики на свои планшеты в ячейки действий, соответствующие полученным результатам. На приборной панели Харконненов имеются слоты максимум для 3 кубиков на каждый результат, а для Атрейдесов — 2. Каждый кубик, превышающий разрешенный максимум, необходимо изменить, выбрав другие доступные результаты, начиная с тех, у которых больше всего свободных ячеек (новые результаты кубиков выбираются по одному).
- ♦ Если у игрока за Харконненов есть жетоны Бене Гессерит, он может использовать один (и только один) в качестве «временного кубика действия» на этот раунд, поместив его в свободный слот действия (подробности см. на стр. 33). Затем игрок за Атрейдесов может сделать то же самое.



♦ ХОДЫ ДЕЙСТВИЯ

После того, как оба игрока бросили свои кубики Действия, они чередуют ходы, совершая по 1 Действию каждый, начиная с игрока Атрейдесов. Доступные варианты:

- ♦ Потратьте 1 кубик Действия, чтобы выполнить 1 из Действий, соответствующих результату кубика.
- ♦ Потратьте любой 1 кубик Действия, чтобы разыграть карту Планирования из вашей руки.

- ♦ **(ТОЛЬКО АТРЕЙДЕСЫ)** Если у вас меньше неиспользованных кубиков действия, чем у противника, совершите действие «Сила пустыни».

Если вы решите потратить кубик на выполнение действия, проверьте планшет на предмет его эффектов. Часто один и тот же результат позволяет вам выбрать между 2 или более вариантами — вы должны выбрать только 1. Например, действие «Стратегия» позволяет игроку переместить 2 разных легиона ИЛИ атаковать 1 легионом.

Если вы решите потратить кубик, чтобы разыграть карту планирования, вы можете выбрать любой неиспользованный кубик, независимо от его результата. Внимательно прочитайте текст карты, чтобы применить ее эффекты. Затем карта сбрасывается в стопку сброса рядом с соответствующей колодой.

Потраченные кубики действий перемещаются в слоты для использованных кубиков действий на приборной панели. Когда игрок выполнил выбранное действие, ход переходит к игроку противника. Когда игрок за Харконненов завершает действие своего последнего кубика, фаза розыгрыша действий заканчивается.

ЭФФЕКТЫ ВЫБРАННЫХ ДЕЙСТВИЙ

Эффекты действия не являются обязательными. Они могут выполняться полностью, частично или даже не выполняться вовсе. Это особенно важно для действий, которые становятся возможными благодаря розыгрышу карт планирования. Например, если действие позволяет вам разместить отряды и переместить легион, вы можете выбрать только размещение отрядов или только перемещение легиона.

♦ РЕЗУЛЬТАТЫ КУБИКОВ ДЕЙСТВИЙ

Символы на кубиках Действий соответствуют различным типам Действий. Хотя некоторые Действия работают одинаково для обеих фракций, некоторые имеют разные эффекты для каждой фракции, а некоторые даже эксклюзивны для одной фракции.



ДЕЙСТВИЕ «СТРАТЕГИЯ»

Действие «СТРАТЕГИЯ», являющееся основой всех военных операций, можно использовать для перемещения или атаки любым легионом на поле. Оно позволяет:

- ♦ переместить 2 разных легиона
ИЛИ
- ♦ атаковать 1 легионом.

ДЕЙСТВИЕ «ЛИДЕРСТВО»

Вместе с действием «СТРАТЕГИЯ» это основной способ перемещения или атаки с использованием легионов на поле, но его можно использовать только в том случае, если в затронутых легионах есть хотя бы 1 лидер (обычный или известный). Оно позволяет:

- ♦ переместить 2 разных легиона с лидеров
ИЛИ
- ♦ совершить *внезапную атаку* легионом с лидером.

ДЕЙСТВИЕ «РАЗМЕЩЕНИЕ» (ВЕРСИЯ ДЛЯ АТРЕЙДЕСОВ)

Набор новых войск и командиров для фракции Атрейдесов осуществляется путем вытягивания жетона размещения из мешка повстанцев. Игрок смотрит его и кладет лицевой стороной вниз в область, содержащую жетон ситча. Действие «РАЗМЕЩЕНИЕ» позволяет:

- ♦ разместить 1 случайный жетон размещения и 1 лидера (наиболее или известного) на одном жетоне ситча.

ДЕЙСТВИЕ «РАЗМЕЩЕНИЕ» (ВЕРСИЯ ДЛЯ ХАРКОННЕНОВ)

Набор новых войск и командиров для фракции Харконненов осуществляется путем размещения новых отрядов и лидеров непосредственно на игровом поле. Действие «РАЗМЕЩЕНИЕ» позволяет:

- ♦ разместить 3 обычных отряда и 1 лидера (башара или известного) среди 1 или нескольких жетонов поселений по вашему выбору.

ДЕЙСТВИЕ «МЕНТАТ»

Карты планирования на руке игрока представляют собой диапазон заговоров и коварных стратегий, находящихся в распоряжении его фракции. Действие «МЕНТАТ» позволяет:

- ♦ взять в руку 2 карты планирования из своих колод: либо по 2 карты из одной колоды, либо по 1 из каждой колоды (выберите перед взятием карты).

ДЕЙСТВИЕ «ДОМ» (ВЕРСИЯ ДЛЯ АТРЕЙДЕСОВ)

Действие «ДОМ» Атрейдесов во многом компенсирует ограниченное количество кубиков действий фракции, отражая их гибкость и способность к адаптации. Действие «ДОМ» Атрейдесов позволяет:

- ♦ использовать этот результат как любой результат кубика действия по вашему выбору.

ДЕЙСТВИЕ «ДОМ» (ВЕРСИЯ ДЛЯ ХАРКОННЕНОВ)

Действие «ДОМ» Харконненов представляет собой огромные ресурсы, находящиеся в распоряжении одного из самых могущественных из всех Старших Домов. Действие «ДОМ» Харконненов позволяет:

- ♦ заменить 2 обычных отряда на 2 элитных отряда
ИЛИ
- ♦ поместить на поле 2 техники по вашему выбору.

ДЕЙСТВИЕ «СИЛА ПУСТЫНИ» (ТОЛЬКО АТРЕЙДЕСЫ)

Оно символизирует контроль, который местные фримены имеют над гигантскими песчаными червями Арракиса. Для выполнения этого действия не требуется тратить кубики действий. Однако это можно выполнить только в том случае, если у игрока за Атрейдесов меньше неиспользованных кубиков действия, чем у игрока за Харконненов, или как часть эффекта карты планирования или специального действия. Действие «СИЛА ПУСТЫНИ» позволяет:

- ♦ положите 2 жетона червей в любой области пустыни, где нет жетона червей, червя или ситча, по 1 жетону на каждую область.
ИЛИ
- ♦ переместите на игровом поле двух разных песчаных червей (стр. 31).
ИЛИ
- ♦ атакуйте 1 песчаным червем на поле (стр. 31).

РАЗМЕСТИТЬ И ПОМЕСТИТЬ

Разместить означает взять игровые элементы, находящиеся в данный момент на игровом поле (кроме чана восстановления), и положить их на поле.

Поместить означает взять игровые элементы, где бы они ни находились (кроме чана восстановления), и положить их на поле. Если они уже есть на поле, их можно перемещать, как если бы они попали на нее впервые.

♦ **ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ ИЗВЕСТНОГО ЛИДЕРА**

Каждая карта известного лидера связана с определенным результатом кубика действия. Когда они вступают в игру, карты известных лидеров кладутся лицевой стороной вверх на планшет игрока, в поле «действие» с соответствующим символом действия.

- ♦ Если они не находятся в чане восстановления, лидеры позволяют контролирующему игроку выбирать дополнительные или улучшенные варианты при трате соответствующего результата кубика для выполнения действия.

Особые действия лидеров являются альтернативой обычным действиям, разыгрываемым по результатам броска кубиков. Это означает, что игроки всегда могут выбирать между обычным действием и особым.

- ♦ Если игрок решит использовать особое действие лидера, как только действие будет полностью выполнено, карта лидера снимается с планшета и переворачивается лицевой стороной вниз. Эта карта считается «израсходованной», и соответствующее особое действие становится недоступным до начала следующего раунда.

На картах лидеров их улучшенные или дополнительные действия показаны зеленым, если это лидер Атрейдесов, или красным, если это лидер Харконненов.



♦ БЕСПЛАТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Свободные действия позволяют игрокам действовать без необходимости тратить кубик действия или действие силы пустыни. Свободные действия можно выполнять несколько раз в течение одного хода в дополнение к обычному действию. Помимо действий, разрешенных некоторыми картами «Планирование» или «Предвидение», следующие два также считаются свободными действиями.

ПАРТИЗАНСКАЯ ПОДГОТОВКА (ТОЛЬКО АТРЕЙДЕСЫ)

Игрок Атрейдесов может раскрыть любое количество жетонов размещения на игровом поле в любой момент своего хода действий. Когда это происходит, игрок за Атрейдесов просто переворачивает его, чтобы показать его скрытую сторону, заменяя его соответствующими отрядами. Вскрытые жетоны затем удаляются из игры.

РАЗВЕДКА (ТОЛЬКО ХАРКОННЕН)

Игрок за Харконненов может убрать 1 орнитоптер с игрового поля в любой момент своего хода действий, чтобы раскрыть жетон ситча и/или все жетоны размещения в одной области в связанном секторе.

♦ РОЗЫГРЫШ КАРТ ПЛАНИРОВАНИЯ

Разыгрывание карт планирования с руки позволяет игрокам совершать особые действия, часто искажая основные правила игры. Многие из самых известных событий и второстепенных персонажей саги «Дюна» могут появиться в игре благодаря правильному использованию этих карт.

- ♦ Игроки тянут карты в начале каждого раунда и совершают действие «Ментат» во время фазы розыгрыша действий. Для розыгрыша карты нужно потратить 1 любой кубик действия.
- ♦ У игроков также есть возможность сбросить карты планирования из руки во время битвы, чтобы увеличить свои силы (см. стр. 24).

Карты планирования всегда открыто сбрасываются. Если колода исчерпана, сброшенные карты не перетасовываются. Из этой колоды больше нельзя брать карты.

Существует 4 колоды карт планирования: колоды Дома Харконненов и союзников Коррино (используются игроком за Харконненов) и колоды Дома Атрейдесов и союзников фрименов (используются игроком за Атрейдесов). Каждая колода имеет свои особенности:

- ♦ **Колода Дома Харконненов** облегчает вход лидеров Харконненов, обеспечивает прибытие подкрепления и помогает со сбором Пряности.
- ♦ **Колода союзников Коррино** значительно облегчает передвижение и атаки легионов, особенно тех, в состав которых входит сардаук, и заставляет игрока за Атрейдесов сбрасывать карты планирования, карты Предвиденья и кубики действий.
- ♦ Карты в **колоде Дома Атрейдесов** включают в себя улучшения атаки, манипуляции с картами Предвиденья, появление на доске грозного фейдакина и могущественного лидера Гурни Халлека.
- ♦ **Колода союзников фрименов** направлена на облегчение передвижения по пустыне, а также на усиление и управление песчаными червями и штормами Кориолиса. Некоторые карты позволяют вам вызывать смертоносного Дикого Создателя и управлять им.



ЭТАП 3. ОПАСНОСТИ ПУСТЫНИ

Во время фазы «Опасности пустыни» игрок за Атрейдесов демонстрирует мощь пустыни Арракис, размещая жетоны червей и применяя их эффекты, а также делая броски на последствия штормов Кориолиса. Обратите внимание, что жетоны червей также можно разместить на игровом поле, выполнив действие «Сила пустыни» (см. стр. 18).

♦ РАЗМЕЩЕНИЕ И РОЗЫГРЫШ ЖЕТОНОВ ЧЕРВЕЙ

Сначала сбросьте все жетоны червей, находящиеся в областях, содержащих легионы Атрейдесов или песчаных червей, и переместите их лицевой стороной вниз в резерв жетонов червей.

Затем игрок за Атрейдесов тянет случайные жетоны червей и кладет их лицевой стороной вниз на поле, не глядя на них, по одному в каждую области пустыни, где есть легион Харконненов или харвестер и где еще нет жетона червя или песчаного червя.

Наконец, игрок переворачивает все жетоны червей на игровом поле лицевой стороной вверх и применяет их эффекты в любом порядке.

Существует 3 типа эффектов жетонов червей:

- ♦ **Песок.** Ложная тревога. Сбросьте жетон.
- ♦ **Песчаный червь.** Поместите песчаного червя в указанную область. Затем выбросьте жетон.
- ♦ **Роющий песчаный червь.** Если жетон находится в зоне глубокой пустыни, поместите туда песчаного червя, а затем сбросьте жетон. В противном случае просто сбросьте жетон.



Примечание: все песчаные черви, появляющиеся на этом этапе, должны быть размещены на поле. Если доступных фигурок песчаных червей больше нет, игрок за Атрейдесов должен взять их из любого места на игровом поле. Если во время этой фазы на поле появляется более 4 песчаных червей, игрок за Атрейдесов выбирает, где они появятся, и сбрасывает оставшиеся жетоны червей.

♦ ПОСЛЕДСТВИЯ РАЗМЕЩЕНИЯ ПЕСЧАНЫХ ЧЕРВЕЙ

После того, как все песчаные черви размещены, примените следующее:

- ♦ Если в области находится только харвестер, удалите его (если его не спасает транспортировщик, см. ниже).
- ♦ Если в области находится легион Харконненов, этот легион должен отступить (см. «Отступление», стр. 26). Если легион не может отступить, песчаный червь атакует этот легион (см. «Атака песчаного червя», стр. 31). Если в области также находится харвестер и легион отступает, харвестер удаляется (если его не спасает транспортировщик, см. ниже).

После того, как все жетоны червей были разыграны, они перетасовываются обратной лицевой стороной вниз в резерв жетонов червей.

ТРАНСПОРТИРОВКА ДЛЯ СПАСЕНИЯ

Только на этом этапе игрок за Харконненов может использовать транспортировщики на поле, чтобы спасти харвестеры от песчаных червей.

- ♦ Если размещение песчаного червя приводит к разрушению харвестера, игрок за Харконненов может удалить транспортировщик из связанной воздушной зоны вместо удаления харвестера.
- ♦ Когда это происходит, харвестер не уничтожается, а песчаный червь все еще остается в области (если только он не атаковал там легион). Сосуществование недолговечно, поскольку на следующей фазе харвестер удаляется.

♦ РОЗЫГРЫШ БУРИ КОРИОЛИСА

Все плато, Малый Эрг и области пустынь на игровом поле подвержены ярости штормов Кориолиса, **за исключением пяти центральных плато, окруженных горами.**

- ♦ За каждый легион Харконненов на уязвимом плато, Малом Эрге, пустыне и глубокой пустыне игрок за Атрейдесов бросает 2 боевых кубика (легионы Атрейдесов не затрагиваются). Атака наносит по 1 удару по вражескому легиону за каждый  и переменное количество ударов за каждую  в зависимости от типа местности:

Глубокая пустыня	2 удара
Пустыня	1 удар
Малый Эрг или плато	нет ударов

Игрок за Харконненов должен немедленно устранить любые потери (см. «Устранение потерь» на стр. 26).

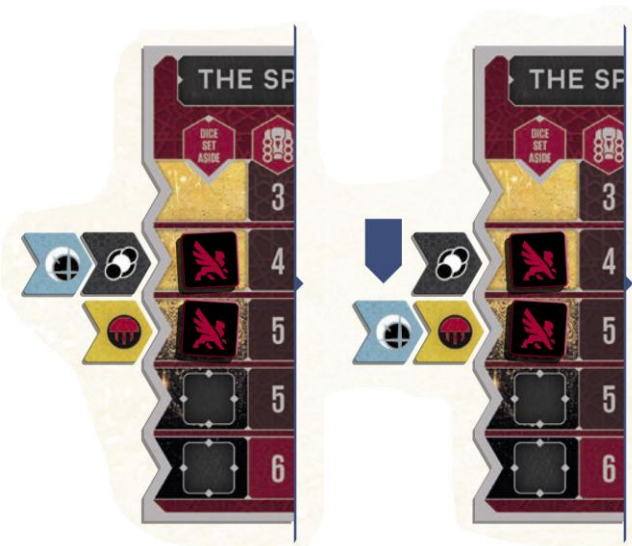
ЭТАП 4. СБОР ПРЯНОСТИ

На этом этапе игрок за Харконненов убирает с игрового поля харвестеры, чтобы собрать Пряность. Количество Пряности, собранное каждым выжившим харвестером, зависит от того, на какой территории он находился:

Пустыня:	1 очко Пряности
Глубокая пустыня:	2 очка Пряности

Игрок за Харконненов немедленно тратит собранные очки Пряности, чтобы сохранить маркеры Империи на планшете «Пряность должна поступать» в их текущем положении или поднять их на одну ступень вверх:

- ♦ Удержание маркера Империи на том месте, которое он занимает в данный момент, стоит 2 очка Пряности.
- ♦ Поднятие маркера на одну ступень вверх стоит 3 очка Пряности. Каждый маркер можно поднять максимум на один шаг в течение одной и той же фазы сбора Пряности.
- ♦ Маркеры, которые не удерживаются на месте и не поднимаются, автоматически перемещаются на 1 ступень вниз. Это вызывает активацию 1 запрета Империи (см. следующий столбец).



Например: игрок за Харконненов получил 4 очка Пряности. Они тратятся на поддержание положения маркеров КООАМ и Космической гильдии (по 2 очка Пряности). Маркер Ландсраада опускается на 1 ступень, и активируется соответствующий запрет.

Примечание: маркеры Империи не могут быть перемещены выше верхней ступени или ниже нижней ступени. Любое движение, которое могло бы заставить их это сделать, игнорируется.



♦ СКЛАДИРОВАНИЕ ПРЯНОСТИ

Если текущая позиция маркера Превосходства находится на значении 5 или меньше, игрок за Харконненов может потратить 3 очка Пряности, чтобы заработать 1 очко Превосходства. Таким образом, игрок за Харконненов не может получить более 1 очка Превосходства за фазу сбора Пряности. Эта опция больше не доступна, если маркер Превосходства находится на значении 6 или выше.

♦ ЗАПАС ПРЯНОСТИ

Игрок за Харконненов может сохранить максимум 1 очко Пряности, чтобы потратить его для лучшего эффекта в следующем раунде. Для этого игрок берет жетон запаса Пряности и помещает его на планшет «Пряность должна поступать» в качестве напоминания.

♦ ЗАПРЕТЫ ИМПЕРИУМА

Запреты Империи активируются в конце фазы сбора Пряности по маркерам Империи на нижней ступеньке на планшете «Пряность должна поступать», плюс 1 запрет, выбранный среди любых маркеров, которые только что переместились вниз (и которые еще не активны). Запрет остается активным до начала фазы сбора Пряности следующего раунда.

Когда запрет активен, игрок за Харконненов должен применять его эффект, как описано на соответствующей памятке, все время в течение раунда. Активный запрет всегда считается действующим.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Следующие разделы содержат более подробные правила.

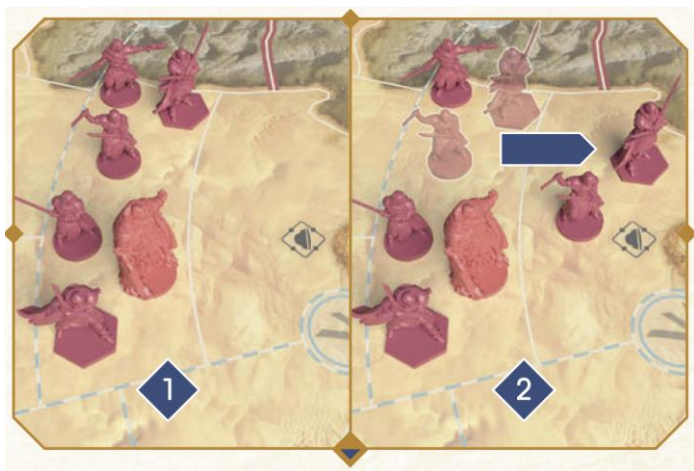
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Легионы можно перемещать по игровому полю во время фазы розыгрыша действий, выполняя действие «ЛИДЕРСТВО» или «СТРАТЕГИЯ» (или разыгрывая карту планирования, которая позволяет им это делать).

Движущийся легион перемещается из занимаемой им области в соседнюю свободную область (без вражеских поселений, вражеских отрядов или песчаных червей). Помните, что легион не может перемещаться между областями, разделенными непроходимой границей, без использования транспорта (см. следующую страницу).

Не обязательно перемещать все фигурки, составляющие легион. Действующий игрок может разделить легион, решив переместить только некоторые из них, а остальные оставить позади. Помните, что лидеры не могут перемещаться самостоятельно и их всегда должен сопровождать хотя бы 1 отряд.

Примечание: если игрок использует специальное действие  «ЛИДЕРСТВО» для перемещения легиона, и этот легион разделяется, то по крайней мере 1 лидер должен сопровождать перемещаемые отряды.

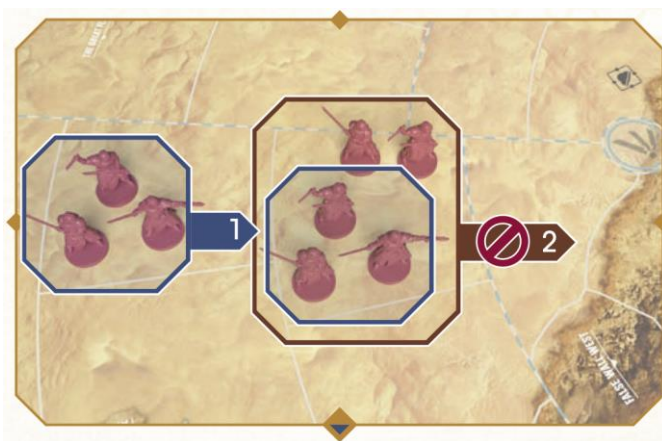


Например: легион Харконненов, состоящий из 5 отрядов и 1 лидера, движется, за счет использования первого перемещения действия  «СТРАТЕГИЯ». Игрок решает переместить только 2 отряда, оставив 3 отряда и лидера в исходной области. С помощью второго перемещения, предоставленного тем же действием  «СТРАТЕГИЯ», игрок может переместить любой другой легион на поле, даже тот, который состоит из фигурок, которые остались в исходной области.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НЕСКОЛЬКИХ ЛЕГИОНОВ

Действия «СТРАТЕГИЯ» и «ЛИДЕРСТВО», а также некоторые карты планирования позволяют действующему игроку перемещать 2 разных легиона за один ход (или даже больше).

Примечание: Игроки могут свободно перемещать любой легион на поле, следуя основным правилам перемещения, описанным выше, но должны быть осторожны, чтобы не переместить одну и ту же фигурку дважды за одно и то же действие. Чтобы избежать этого, все движения, разрешенные одним и тем же действием, следует считать одновременными.



Например: Во время одного и того же действия игрок не может сначала переместить легион в область, содержащую другой дружественный легион, и, считая теперь два легиона одним, снова переместить все фигурки. Это приведет к перемещению фигурок первого легиона дважды за одно и то же действие.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЛЕГИОНА ЧЕРЕЗ НЕСКОЛЬКО ОБЛАСТЕЙ

Если легион перемещается по более чем одной области (например, с помощью песчаной езды, транспортировки войск или в результате действия карты планирования), примените следующие правила:

- ♦ Движущийся легион не может поднимать или бросать фигурки во время своего движения.
- ♦ Если легион перемещается по областям, где есть другие дружественные легионы, предел отрядов проверяется только после завершения полного перемещения. Это означает, что область, через которую вы просто проходите, может оказаться переполненной без каких-либо последствий.
- ♦ Игрок Атрейдесов не может захватить экологическую исследовательскую станцию, если его легион перемещается по нескольким областям и не останавливается в области со станцией.

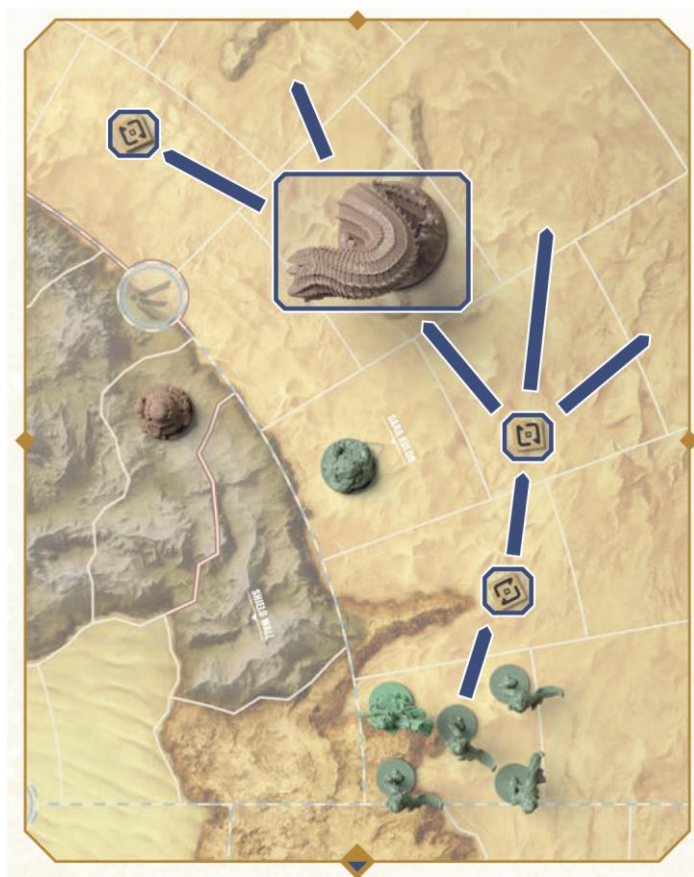
ПЕСЧАНАЯ ЕЗДА (ТОЛЬКО АТРЕЙДЕСЫ)

Когда игрок за Атрейдесов выполняет действие по перемещению легиона, он может увеличить дальность своего перемещения, используя выложенные жетоны червей и фигурки песчаных червей на поле.

Легион Атрейдесов, выходящий из области, прилегающей к области с жетоном червя или содержащей фигурку песчаного червя, может перемещаться через любое количество соседних последовательных областей, содержащих жетоны или фигурки песчаных червей, заканчивая свое движение в области, соседней к области с одним из этих жетонов или фигурок песчаных червей. Конечная область может содержать жетон червя, но не фигурку песчаного червя.

Легион, совершающий песчаную езду, не может перемещаться по областям, где находятся вражеские легионы (однако харвестеры не блокируют песчаную езду).

Песчаную езду можно использовать для атаки (см. стр. 24).



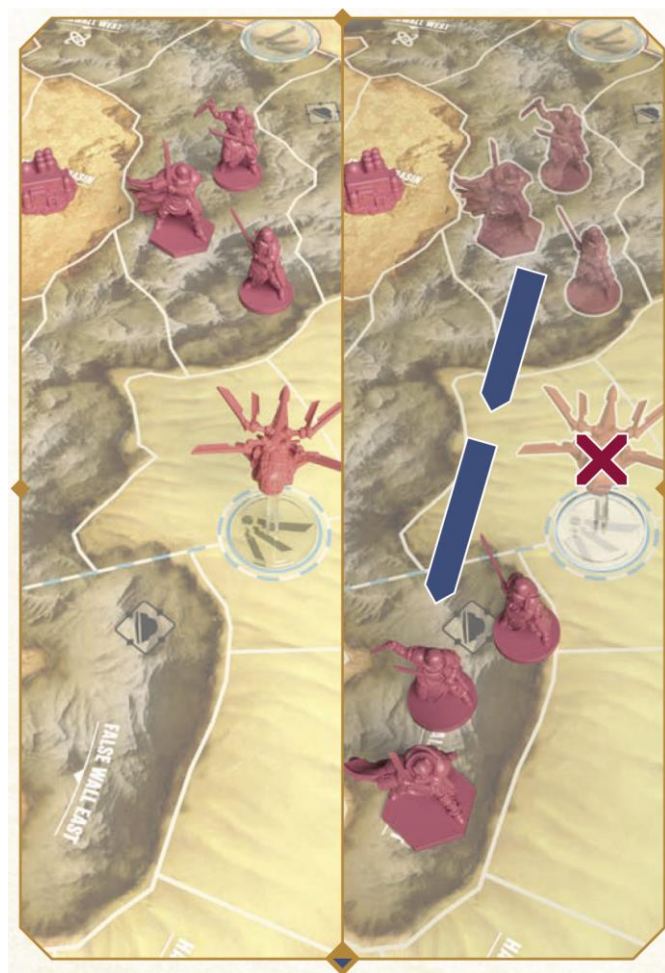
ТРАНСПОРТИРОВКА ВОЙСК (ТОЛЬКО ХАРКОННЕНЫ)

Когда игрок за Харконненов выполняет действие по перемещению легиона, он может увеличить дальность своего перемещения, используя 1 (и только 1) орнитоптер в воздушной зоне, связанной с сектором, где легион начинает свое движение.

Для этого игрок за Харконненов убирает орнитоптер и перемещает легион на расстояние до 2 областей.

Этот вариант транспортировки войск позволяет легиону перемещаться через непроходимые границы, области, содержащие вражеские легионы, и песчаных червей (движение по воздуху позволяет легиону «перепрыгивать» через промежуточную область).

Транспортировку войск можно использовать для атаки (см. стр. 24).



БИТВЫ

Легионы могут атаковать вражеский легион во время фазы розыгрыша действий, выполнив действие «ЛИДЕРСТВО» или «СТРАТЕГИЯ» (или сыграв карту планирования, которая позволяет им это сделать).

Атакующий легион может атаковать вражеский легион в соседней области (помните, что легион не может атаковать через области, разделенные непроходимой границей, если только не используется транспорт войск — см. предыдущую страницу). Атакующий легион остается в своей текущей области на время битвы.

- ♦ В битве участвуют все фигуры, составляющие атакующий легион.
- ♦ Игрок за Атрейдесов также может атаковать вражеский легион в области, до которой он может добраться с помощью песчаной езды. Аналогично, игрок за Харконненов может атаковать вражеский легион, до которого он может добраться с помощью транспортировки войск (см. предыдущую страницу).

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ БОЕВЫХ РАУНДОВ

В начале битвы, если защищающийся Легион находится в области, содержащей нераскрытый жетон ситча, переверните жетон лицевой стороной вверх, чтобы показать его ранг. Аналогичным образом переверните все жетоны дислокации, участвующие в битве, заменяя их соответствующими частями. Затем бой ведется в серии боевых раундов. Для каждого раунда выполните следующие действия.

1. Начиная с атакующего игрока, оба игрока теперь могут сбрасывать карты планирования из своей руки, чтобы добавить 1 кубик боя к своему броску за каждую сброшенную карту (см. ниже).
2. Оба игрока бросают свои боевые кубики в количестве, равном количеству отрядов, составляющих их легион, плюс количество карт планирования, которые они сбросили в начале этого раунда. Если защищающийся легион находится в области с поселением (ситчем, деревней и т.д.), в каждом раунде боя защищающийся игрок бросает количество дополнительных боевых кубиков, равном уровню поселения.

Важно: ни при каких обстоятельствах нельзя бросить более 6 боевых кубиков.

ВНЕЗАПНАЯ АТАКА: При совершении внезапной атаки только в первом раунде боя атакующий игрок добавляет результат 1  к своему боевому броску.

3. После выполнения боевого броска оба игрока распределяют все потери.
4. Затем атакующий игрок должен решить, продолжать битву или нет. Если защищающийся легион находится в области, содержащей поселение, атакующий игрок должен дополнительно получить 1 удар (немедленно распределив потери), чтобы продолжить. В любом случае, если атакующий продолжит, защищающийся игрок имеет возможность отступить. Если защищающийся игрок не решает отступить, начинается новый раунд битвы.



Например: Легион Харконненов, состоящий из 2 обычных Харконненов, 2 элитных Харконненов, 1 сардукара, 1 лидера-башара и барона Харконнена, атакует легион Атрейдесов, состоящий из 2 обычных фрименов, 1 федайкина и Пола-Муад'Диба, защищая ситча уровня 2. Обе стороны бросают по 5 боевых кубиков каждая. Однако игрок за Харконненов решает сбросить карту планирования, чтобы добавить 1 кубик, всего получается 6 кубиков (разрешенный максимум). Игрок за Атрейдесов решает не сбрасывать карту планирования и бросает 5 кубиков.

БРОСОК БОЕВЫХ КУБИКОВ

После того, как оба игрока бросили свои боевые кубики, рассчитываются полученные удары по результатам кубиков и составу сражающихся легионов.

Каждый боевой кубик имеет 3 возможных результата:

-  Каждый меч наносит 1 удар по противнику.
-  Каждый щит отменяет 1 удар противника.
-  Каждый специальный символ может дать разное количество  или , но только если в битве участвуют лидеры (см. следующую страницу).

◆ БОЕВЫЕ СПОСОБНОСТИ ЛИДЕРА

Все лидеры обладают боевой способностью, которую можно активировать в бою, когда в результатах боевого броска появляются ❄️.

- ♦ За каждого обычного лидера в битве соответствующий игрок считает 1  как 1 .
- ♦ За каждого известного лидера в бою соответствующий игрок считает 1  как определенное количество  и/или , как указано внизу соответствующей карты лидера.

Если при боевом броске получилось больше , чем количество лидеров в легионе, это превышение считается промахом.

Игрок, чей легион включает в себя больше лидеров, чем количество выпавших результатов, должен выбрать, способность какого лидера применить для каждого результата. Если это происходит с обеими сторонами битвы, атакующий игрок должен сделать этот выбор первым.

♦ ОТРЯДЫ САРДАУКАРОВ И ФЕДАЙКИНОВ

Присутствие специальных элитных отрядов снижает защиту противника. Непосредственно перед распределением потерь каждый сардаукар или федайкин отменяет 1  броска боя противника.



Например: Игрок за Харконненов получает 3 , 2 и 1 в своем боевом броске. Легион Харконненов в бою состоит из 2 лидеров: 1 лидера-башара и 1 Барона Харконнена. Игрок считает 1 как 1 (благодаря лидеру-башару) и 1 как 2 (благодаря Барону Харконнену). Третий результат в виде не может быть использован и считается промахом.

Игрок за Атрейдесов получает 5 в своем боевом броске. Лидер легиона Пол-Муад'Диб считает результаты в виде , как 2 и 1 , но поскольку в результатах броска нет , его способность не вступает в силу.

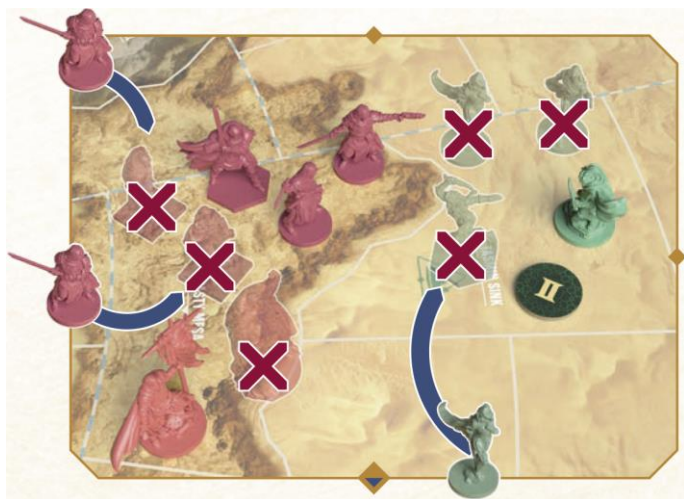
Федайкин Атрейдесов может отменить один из  Харконненов. Способность сардаукара не вступает в силу, поскольку Атрейдесы не выбросили в броске  2 , созданные способностью барона Харконнена, отменяют 2  Атрейдесов. Конечный результат таков: Харконнены набрали 3 попадания, и Атрейдесы – также 3 попадания.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОТЕРЬ

Оба игрока, начиная с атакующего, удаляют потери в зависимости от количества попаданий, полученных их легионом. За каждое попадание, нанесенное противником, игрок должен выбрать одно из следующего:

- ♦ удалите 1 обычный отряд,
- ♦ замените 1 элитный отряд (особый или нет) на 1 обычный отряд,
- ♦ удалите 1 лидера (общего или известного).

Если все отряды в легионе уничтожены, также удалите всех выживших лидеров. Все удаленные отряды и общие лидеры становятся доступными для следующего размещения. Известные лидеры вместо этого отправляются в чан восстановления (см. стр. 27).



Например: Игрок за Харконненов хочет сохранить как можно больше агрессивной силы, поэтому он решает за 3 полученных удара заменить 2 элитных отряда на 2 обычных и устранить Барона Харконнена, который отправляется в чан восстановления. Получив 3 удара, игрок за Атрейдесов с трудом удерживает Пола-Муад'Диб на поле, заменяя фedaйкина обычным отрядом и уничтожая два обычных отряда. Отступят ли они или останутся на следующий раунд боя?

ПРОДОЛЖЕНИЕ БИТВЫ

После того, как оба игрока распределили урон, битва может продолжиться или закончиться.

Если защищающийся легион находится в области, содержащей поселение, для продолжения битвы атакующий игрок должен получить 1 удар. В противном случае нападающий должен прекратить атаку (см. далее).

- ♦ Если защищающийся легион не находится в области с поселением, битва продолжается, только если атакующий игрок не решит прекратить атаку (см. ниже).
- ♦ Если битва продолжается, защищающийся игрок может отступить (см. ниже).

ПРЕКРАЩЕНИЕ АТАКИ

Если атакующий игрок прекращает атаку, бой заканчивается: выжившие фигурки обоих игроков остаются в тех областях, где они находились в начале боя.

ОТСТУПЛЕНИЕ

Если легион отступает, игрок противника перемещает отступающий легион в соседнюю область по своему выбору. Выбранная область должна быть пустой или считаться свободной для отступающего легиона и, кроме того, не может содержать жетон червя, если легион — Харконнен (если такой прилегающей области нет, отступление невозможно).

КОНЕЦ БИТВЫ

Битва заканчивается, если атакующий решает прекратить атаку, обороняющийся решает отступить, или если один или оба легиона полностью уничтожены.

- ♦ Если защищающийся легион отступает или уничтожается (при этом атакующий легион также не уничтожен), битва заканчивается победой атакующего игрока.
- ♦ Если атакующий игрок прекращает атаку или атакующий легион уничтожен (а защищающийся легион не уничтожен), битва заканчивается победой защищающегося игрока.
- ♦ Если оба легиона будут уничтожены, никто не выигрывает битву.

♦ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПОСЛЕ БИТВЫ

Если битва заканчивается победой атакующего игрока, атакующий легион (все отряды и лидеры) перемещается в атакуемую область. Если победивший легион продвигается в область с поселением, поселение уничтожается. Если победивший легион Атрейдесов перемещается в область с харвестером, харвестер уничтожается. Если победивший легион Харконненов продвигается в область с жетоном червя, он немедленно открывается и разыгрывается (см. стр. 20).

♦ РАЗРУШЕНИЕ ПОСЕЛЕНИЙ

Чтобы уничтожить поселение (даже незащищенное), необходимо атаковать его легионом и выиграть битву. Специальные атаки, совершенные не с помощью легиона, например, вызванные песчаными червями, буриями Кориолиса или некоторыми картами планирования, не могут привести к разрушению поселения. Если поселение не защищено, битва автоматически выиграна атакующим (боевой бросок не требуется). Уничтожение вражеских поселений имеет решающее значение для условий победы обоих игроков:

- ♦ Когда уничтожается ситч, игрок за Харконненов немедленно получает количество очков Превосходства, равное уровню ситча. Жетон ситча убирается с игрового поля.
- ♦ Когда уничтожается поселение Харконненов, игрок за Атрейдесов немедленно продвигает каждый маркер Предвидения на количество шагов, равное рангу поселения. Соответствующий жетон поселения убирается с игрового поля.

Примечание: Когда уничтожается поселение, соответствующая территория больше не считается содержащей поселение ни для каких целей.

ЧАНЫ ВОССТАНОВЛЕНИЯ

На обоих планшетах игроков есть трек «Чан восстановления», состоящий из разного количества слотов: 3 на Ситч Табр и 5 на Гiedi Прайм.

Когда известные лидеры удаляются с поля при распределении урона и потерь или в результате действия карты, их фигурки помещаются в крайнюю левую ячейку соответствующей дорожки.

- ♦ Каждый раз, когда игрок тратит 1 кубик действия (или 1 жетон Бене Гессерит) в свой ход и помещает его в один из слотов «Использованные кубики действий», все фигурки, уже находящиеся в его чане восстановления, немедленно перемещаются на один шаг вправо. (Обратите внимание, что действие «Сила пустыни» не улучшает чан восстановления.)



- ♦ Когда лидер, находящийся в крайнем правом слоте чана восстановления, перемещается, он покидает чан восстановления и становится доступен для помещения и размещения, начиная со следующего хода.

Известные лидеры в чанах восстановления неактивны: их карты лидеров снимаются с планшета (если еще этого не сделали) и не могут быть использованы — открытые карты остаются открытыми, а потраченные карты лидеров остаются израсходованными.

Примечание: Если известный лидер удален с поля, но крайний левый чан восстановления уже занят, переместите фигурку, находящуюся в данный момент в этом слоте, на один шаг вправо, чтобы освободить место для новой фигурки. Перемещенная фигура также может «толкнуть» фигуру рядом с ней, если она есть.

ПРЕДВИДЕНИЕ

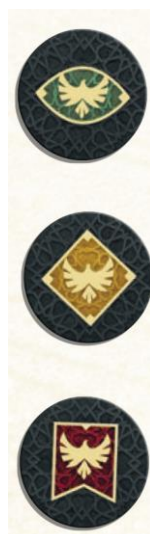
Исполнение пророчеств о Поле Атрейдесе, пробуждение сознания фрименов против угнетателей и их симбиоз с планетой Арракис — все это представлено треком Предвиденья.

- ♦ Цель игрока Атрейдесов — набрать (или превзойти) конкретное значение каждого из трех маркеров Предвиденья, как указано на его карте секретной цели, вытянутой в начале игры. Если во время фазы «Конец раунда» (см. стр. 16) игроку это удастся, он побеждает.

ПУТЬ ПРЕДВИДЕНИЯ

Оценка Предвиденья игрока за Атрейдесов отслеживается с помощью 3 разных маркеров:

- ♦ Маркер «Квисатц Хадерах» (зеленый) символизирует постепенное осознание себя Полом Атрейдесем в качестве Квисатц Хадераха, избранного, чьи возможности выходят за пределы пространства и времени.
- ♦ Маркер «Жителей песка» (оранжевый) символизирует мистический союз фрименов и их планеты Арракис.
- ♦ Маркер «Джихад» (красный) символизирует священную войну народа Арракиса за изгнание жестоких захватчиков.



Маркеры Предвиденья продвигаются по треку всякий раз, когда:

- ♦ Игрок за Атрейдесов получает карту Предвиденья: передвиньте маркеры, указанные на карте, на число, написанное на ней.
- ♦ Легион Атрейдесов захватывает экологическую исследовательскую станцию: продвиньте на 1 шаг маркер Предвиденья, символ которого показан на обратной стороне жетона станции.
- ♦ Поселение Харконненов уничтожено: все маркеры Предвиденья продвигаются на несколько шагов в зависимости от ранга разрушенного поселения: 3 для Арракина, 2 для Карфагена, 1 для деревни-пиона.

КАРТЫ ПРЕДВИДЕНЬЯ

Как подробно описано в последовательности игрового раунда (стр. 15), 3 случайные карты из колоды Предвиденья открываются в начале каждого раунда и кладутся лицевой стороной вверх рядом с игровым полем.

- ♦ В игре 16 карт Предвиденья, каждая из которых определяет фазу раунда и требования, которые необходимо выполнить, чтобы получить ее.
- ♦ Игрок Атридесов может получить максимум 2 карты Предвиденья в каждом раунде (не имеет значения, на какой фазе раунда они были забраны).

♦ ВРЕМЯ ОБЪЯВЛЕНИЯ

На 8 картах Предвиденья указана фаза розыгрыша действий: игрок Атрейдесов может объявить их только во время 2й фазы игрового раунда, как только требования будут выполнены (либо во время хода Атрейдесов, либо во время хода Харконненов).

На остальных 8 картах Предвиденья указана фаза окончания раунда: игрок за Атрейдесов может забрать их только в начале этой фазы, если требования выполнены.

♦ УСЛОВИЯ ОБЪЯВЛЕНИЯ

- ♦ Чтобы получить карту, требующую «потратить 1 кубик действия», игрок за Атрейдесов должен потратить 1 неиспользованный кубик действия в качестве своего действия на этот ход, потеряв соответствующие действия (например, когда Пол пьет воду жизни).

- ♦ Чтобы получить карту, содержащую условия, игрок за Атрейдесов должен выполнить описанное, независимо от того, объявляется ли карта во время фазы розыгрыша действий или во время фазы конца раунда (например, «Семьи бегут в Южные Пальмари»).).



- ♦ Чтобы получить карту с указанием ряда условий, игрок за Атрейдесов должен проверить, применимы ли они к текущим обстоятельствам игрового процесса (например, «Война в пустыне»).

Пример: Игрок за Атрейдесов может получить карту «Пол пьет воду жизни» во время фазы розыгрыша действий. Для этого игрок должен потратить 1 неиспользованный кубик действия по своему выбору, не имея возможности выполнить какое-либо из связанных действий. Кроме того, игрок должен взять Пола из сектора, в котором нет легиона Харконненов, и поместить его в первый слот чана восстановления.

Примечание: Получение карты Предвиденья не является обязательным, даже если все требования к карте соблюдены.

♦ СБРОСИТЬ ИЛИ ПЕРЕТАСОВАТЬ

В конце раунда игрок за Атрейдесов может навсегда сбросить одну или несколько невостребованных карт Предвиденья, вернув их в коробку с игрой. Все оставшиеся карты необходимо перетасовать в колоду Предвиденья для следующего раунда. Карты Предвиденья всегда сбрасываются открыто.

ДРУГИЕ ЭФФЕКТЫ ПРЕДВИДЕНИЯ

Развитие трека Предвиденье дает игроку за Атрейдесов дополнительные преимущества, вводя в игру новых лидеров Атрейдесов и взрывая атомные бомбы семьи Атрейдесов.

♦ ШАГ 3 — ЛИДЕРЫ ПУСТЫНИ

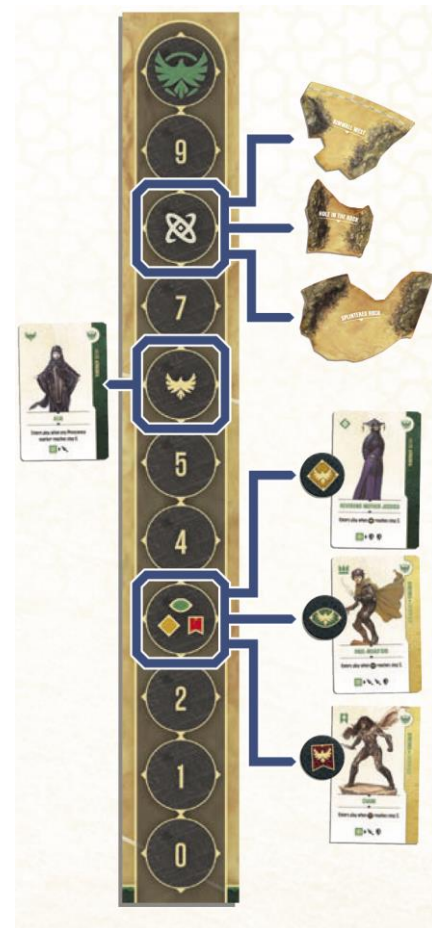
- ♦ Если маркер «Джихад» достигает этого шага, Чани вступает в игру.
- ♦ Если маркер «Квисац Хадерах» достигает этого шага, Пол-Муад'Диб вступает в игру.
- ♦ Если маркер «Жители песка» достигает этого шага, в игру вступает предподобная мать Джессика.

♦ ШАГ 6 — НЕРОЖДЕННЫЙ ЛИДЕР

- ♦ Если какой-либо маркер Предвиденья достигает этого шага, в игру вступает Алия.

♦ ШАГ 8 — СЕМЕЙНАЯ АТОМКА

- ♦ Если какой-либо маркер Предвиденья находится на значении 8 или выше, игрок за Атрейдесов может взорвать семейную атомку в качестве бесплатного действия в любой из своих ходов (см. ниже). Если после того, как семейная атомка уже один раз была взорвана, еще какой-либо из маркеров Предвиденья достигает шага, содержащего символ атомного оружия, дополнительных эффектов не будет.



СЕМЕЙНАЯ АТОМКА

Взрыв семейной атомки навсегда меняет игровое поле. Когда это происходит, игрок за Атрейдесов выбирает 1 из 3 жетонов семейной атомки и размещает его на основном игровом поле так, чтобы границы соответствующих областей совпадали. Остальные жетоны возвращаются в коробку с игрой.

- ♦ Если в этой области есть легион, все фигурки перемещаются в соседнюю свободную область, выбранную игроком-противником (например, легион Атрейдесов перемещается игроком за Харконненов). Если такой области нет, легион уничтожается.

Жетоны атомки вызывают превращение горной местности в пустынную. Игрок за Атрейдесов теперь может размещать в этой области жетоны червей и перемещать туда фигурки песчаных червей. Это также делает прилегающие к нему плато уязвимыми для штормов Кориолиса!

РАСКОЛОТАЯ СКАЛА

Область расколотой скалы становится областью пустыни.

До конца игры легионы Харконненов в районе Бассейна Хагга подвергаются атакам бурь Кориолиса и песчаных червей.



Расколотая скала

ДЫРА В СКАЛЕ

Область «Дыра в скале» становится пустыней.

- ♦ До конца игры легионы Харконненов в районе Имперского бассейна подвергаются атакам штормов Кориолиса и песчаных червей.

РИМВОЛЛ ВЕСТ

Область Римволл Вест становится пустыней.

- ♦ До конца игры легионы Харконненов в Имперском Бассейне и Арракине подвергаются атакам штормов Кориолиса и песчаных червей.

ПЕСЧАНЫЕ ЧЕРВИ И ЗНАКИ ЧЕРВЕЙ

Как показано на стр. 20, жетоны червей вводятся в игру во время 3й фазы игрового раунда, но их также может разместить на поле игрок за Атрейдесов, выполняющий действие «Сила пустыни».

ЖЕТОН ЧЕРВЯ И ЛЕГИОНЫ ХАРКОННЕНОВ

Если легион Харконненов входит в область, содержащую жетон червя (даже если он продвигается вперед после победы в битве), то жетон раскрывается и применяется его эффект (см. стр. 20). Эффект не используется, если жетон червя помещается непосредственно в область, где уже есть легион Харконненов или харвестер, как в случае с действием «Сила пустыни». Легионы Атрейдесов никогда не раскрывают жетон червя.

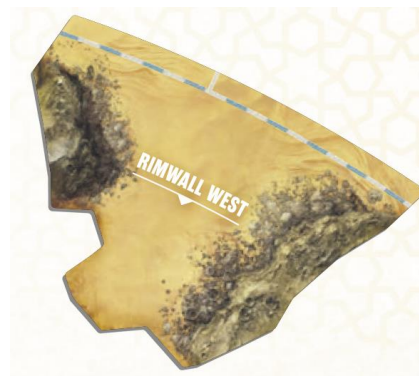
- ♦ Если жетон червя предписывает разместить песчаного червя в той же области, что и легион Харконненов, легион должен отступить (используя правила на стр. 26). Если легион не может отступить, его атакует песчаный червь (см. следующую страницу). Если в той же области также находится харвестер, а легион отступает, харвестер удаляется (игрок за Харконненов не может использовать транспортировщик для спасения харвестера. Транспортировщики используются только во время фазы «Опасности пустыни»).

ПЕСЧАНЫЕ ЧЕРВИ

Песчаные черви в основном появляются во время фазы «Опасности пустыни». Если песчаный червь выставлен на поле во время розыгрыша действий, следуйте тем же правилам, что и для игры в фазе «Опасности в пустыне» (см. стр. 20). Игрок за Атрейдесов может перемещать песчаных червей по полю и атаковать ими, выполняя действие «Сила пустыни» во время розыгрыша действия.



Дыра в скале



Западный Римволл



♦ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПЕСЧАНЫХ ЧЕРВЕЙ

Игрок за Атрейдесов может переместить песчаных червей на расстояние до 2 областей пустыни. Область назначения не может содержать никаких фигурок или жетонов (за исключением экологических исследовательских станций, см. следующую главу). Если песчаный червь перемещается на 2 области, пройденная область может содержать любое количество жетонов и/или фигурок, дружелюбных или вражеских.

♦ НАПАДЕНИЕ ПЕСЧАНЫХ ЧЕРВЕЙ

Чтобы атаковать песчаным червем, игрок за Атрейдесов убирает свою фигурку червя и нацеливается на область на расстоянии до 2 областей. Если песчаный червь атакует на расстоянии двух областей, первая область должна быть пустыней.

Целью атаки может быть вражеский легион и/или харвестер в любой области пустыни или, в случае Легиона, также в любом плато или Малом Эрге в пределах досягаемости, **но не в горной области**.

♦ АТАКА НА ХАРВЕСТЕРЫ

Если песчаный червь атакует область, в которой есть только харвестер, и харвестер, и песчаный червь удаляются (бросок не требуется).

Примечание: удаление транспортировщика для спасения харвестера от песчаного червя применимо только во время фазы опасностей пустыни, а НЕ в случае, если песчаный червь атакует во время розыгрыша действия.

♦ АТАКА НА ЛЕГИОНЫ

Если песчаный червь атакует область, содержащую вражеский Легион, игрок за Атрейдесов бросает 4 боевых кубика за обычного песчаного червя или 6 боевых кубиков для Дикого Создателя, нанося по 1 удару по вражескому легиону за каждый  и переменное количество ударов за каждый выпавший результат в виде , в зависимости от типа местности атакуемой территории:

Глубокая пустыня:	2 удара
Пустыня:	1 удар
Малый Эрг или Плато:	Нет ударов

Игрок за Харконненов должен немедленно удалить любые павшие отряды (см. стр. 26). Если атака уничтожает все вражеские отряды в области и в ней находится харвестер, этот харвестер также удаляется (если только это не происходит во время фазы «Опасности пустыни» и его не спасает транспортировщик, см. «Транспортировка для спасения» на стр. 20).

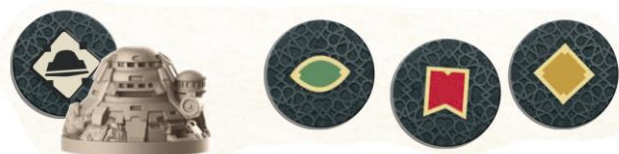
Примечание: Благодаря взрыву семейной атомки Атрейдесов атака песчаных червей может быть нацелена на легион в области, где находится поселение Харконненов. Даже если все отряды уничтожены, поселение не считается завоеванным (и, следовательно, не удаляется с игрового поля).

♦ ПЕСЧАНЫЕ ЧЕРВИ И ЛЕГИОНЫ

Ни Харконнены, ни легионы Атрейдесов никогда не могут входить или атаковать области, где обитают песчаные черви. Однако они могут пересекать область, в которой находится фигурка червя, используя правила песчаной езды или транспортировки войск (см. стр. 23).

ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ СТАНЦИИ

В указанных областях игрового поля случайным образом расположены 6 экологических исследовательских станций. На скрытой стороне каждого из них изображен один символ Предвиденья.



Квисатц Хадерах

Жители песка
Джихад

- ♦ Когда легион Атрейдесов завершает свое движение (или продвигается после битвы) в область, содержащую экологическую исследовательскую станцию, игрок за Атрейдесов убирает ее с игрового поля и показывает скрытый символ. Игрок продвигает соответствующий маркер на 1 шаг по шкале Предвиденья.

ИЗВЕСТНЫЕ ЛИДЕРЫ

Некоторые известные лидеры участвуют в игре с самого начала, другие могут войти в игру в ходе игры. Для каждого лидера условия входа в игру указаны на обратной стороне его карты лидера.

Когда известный лидер вступает в игру, его карта лидера немедленно помещается лицевой стороной вверх в соответствующее поле действия на планшете игрока. Его фигурка откладывается и будет использоваться, когда игрок выставит или разместит этого лидера на поле.

ДЖЕССИКА И ПОЛ

Если Преподобная Мать Джессика вступает в игру, ее фигурка и карта немедленно заменяют фигурку и карту Леди Джессики, которые удаляются из игры. Они размещаются в том же положении, что и заменяемые: фигурка либо на поле, отложенная в сторону, либо в чан восстановления; карта лидера кладется либо лицевой стороной вверх, либо лицевой стороной вниз.



То же самое происходит, когда в игру вступает Пол-Муад'Диб. Карта и фигурка замененного Пола Атрейдеса удаляется из игры.

Важно: Если карта планирования или Предвиденья относится к Полу, она считается применимой как к Полу Атрейдесу, так и к Полу-Муад'Дибу. Аналогично, если карта относится к Джессике, она считается применимой как к Леди Джессике, так и к Преподобной Матери Джессике.

СУФИР ХАВАТ И ГАЙЯ-ЕЛЕНА МОЙИАМ

Если Суфир Хават находится в игре, игрок за Харконненов может навсегда удалить его из игры, сбросив 2 или 3 карты планирования «**Интриги Хавата**» из своей руки в качестве бесплатного действия.

Как только Суфир Хават удаляется из игры, в игру вступает Гайя-Елена Мойиам.

Примечание: Если Суфир Хават был удален из игры и у игрока за Харконненов в руке есть карта «**Интриги Хавата**», он больше не может ее сбросить (заговоры Хавата сохраняются даже после его смерти!).

РАББАН «ЗВЕРЬ» И ФЕЙД-РАУТА

Если Фейд-Раута вступает в игру, Раббан «Зверь» немедленно удаляется из игры (уберите его карту и фигурку).

ГУРНИ ХАЛЛЕК

Когда Гурни Халлек впервые вступает в игру, игрок за Атрейдесов размещает свою фигурку прямо на поле (более подробную информацию см. в соответствующих картах планирования дома Атрейдесов). У Гурни Халлека нет особых действий лидера.

ДИКИЙ СОЗДАТЕЛЬ

Этот гигантский песчаный червь вступает в игру, если игрок за Атрейдесов разыгрывает одну из трех карт планирования союзников фрименов «**Шай-Хулуд**». Его фигурка немедленно помещается в пустую область пустыни на игровом поле (по выбору игрока за Атрейдесов), а его карта лидера кладется лицевой стороной вниз (тратится) рядом с планшетом игрока за Атрейдесов, под полем действия «Сила пустыни».

♦ Дикий Создатель не следует тем же правилам, что и другие лидеры. Он не используется в легионах, не перемещается вместе с ними и т. д. Вместо этого он считается песчаным червем по всем правилам и эффектам. Его можно размещать на поле, перемещать, использовать для песчаной езды или атаковать им, как любым другим песчаным червем (хотя его атаки более смертоносны, см. справочную карту «Опасности Арракиса»).

Во время любой фазы конца раунда Дикого Создателя можно оставить на доске или заменить обычным песчаным червем.



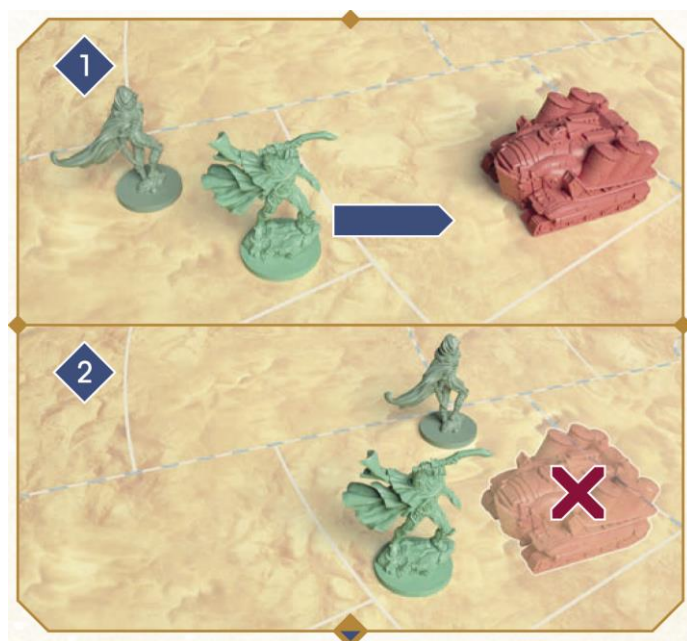
ХАРВЕСТЕРЫ

Харвестеры нельзя перемещать после их размещения на поле (даже как часть движущегося или отступающего легиона). Их присутствие в области никак не влияет на сражения или передвижения легионов (любой фракции).

УНИЧТОЖЕНИЕ ХАРВЕСТЕРОВ

Кроме как с помощью песчаных червей, харвестеры можно убрать с игрового поля двумя способами:

- ♦ Если легион Атрейдесов заканчивает свое движение в области, где есть только харвестер, этот харвестер удаляется (это не считается атакой).



- ♦ Если легион Атрейдесов, одержав победу в битве, перемещается в область, где находится харвестер, этот харвестер уничтожается.

Примечание: Если игрок за Атрейдесов перемещает жетон дислокации в область, содержащую харвестер, чтобы удалить его, то жетон не раскрывается (поскольку удаление харвестеров не считается атакой).

ЖЕТОНЫ БЕНЕ ГЕССЕРИТ

В начале фазы разыгрывания действий, после броска кубиков действий и размещения их на своем планшете, игрок может взять 1 жетон Бене Гессерит (только один), который у него есть, и поместить его в пустой слот кубиков действий, как если бы это был кубик действий. Этот слот должен соответствовать результату на планшете, на котором находится наименьшее количество кубиков действий (в случае ничьей игрок может выбрать).



Пример: Если игрок за Атрейдесов бросил кубик действий и получил результат 2 ЛИДЕРСТВА, 1 СТРАТЕГИЮ и 1 ДИСЛОКАЦИЮ, он может поместить 1 жетон Бене Гессерит в ячейку МЕНТАТА или в ячейку ДОМА. Конечно, они выбирают ДОМ!

Жетон считается «временным» кубиком действий, который игрок может использовать по своему усмотрению в текущем раунде: совершить действие, соответствующее результату, в котором он размещен, сыграть 1 карту планирования или для любого другого использования, требующего затрат кубика действий.

Жетон считается кубиком действий для всех правил, касающихся кубиков действий (например, за количество действий «Сила пустыни», доступных игроку за Атрейдесов, или для продвижения лидеров в чане восстановления).

Игрок за **Атрейдесов** начинает игру с 1 жетоном Бене Гессерит. Еще 2 жетона получают за счет продвижения Харконненов по шкале Превосходства: каждый раз, когда маркер Превосходства достигает ступени, содержащей символ Бене Гессерит, игрок за Атрейдесов берет 1 жетон из резерва.

Игрок за **Харконненов** начинает игру без жетонов Бене Гессерит. Они получают 1 жетон, когда Гая-Елена Мойиам вступает в игру, а еще один можно получить, сыграв карту планирования «**Селекционная программа**» союзников Коррино.

СТАРИК ПУСТЫНИ

Добавление в игру величественного Старика Пустыни — это дополнительное правило, предназначенное для игроков, готовых встретиться со своим страхом лицом к лицу.

- ♦ Держите Старика Пустыни в резерве фигурок и применяйте следующие правила.
- ♦ Во время игры с использованием дополнительного правила «Старик Пустыни» игрок за Атрейдесов не может получать или использовать жетоны Бене Гессерит.

Если на игровом поле есть хотя бы 1 песчаный червь, игрок за Атрейдесов может использовать действие «Сила пустыни», чтобы удалить ВСЕХ песчаных червей и знаки червей с игрового поля. Игрок за Атрейдесов помещает перед собой всех удаленных таким образом песчаных червей. Затем игрок помещает фигурку Старика Пустыни во внешний сектор по своему выбору.

- ♦ Находясь на игровом поле, Старик Пустыни не считается занимающим какую-либо конкретную область.
- ♦ Все области в секторе, где находится Старик Пустыни, считаются содержащими знак червей для целей песчаной езды.

- ♦ Пока на поле находится Старик Пустыни, на поле нельзя размещать песчаных червей и знаки червей.
- ♦ Старик Пустыни убирается с игрового поля в начале фазы опасностей пустыни. Все песчаные черви, находящиеся перед игроком Атридесов, сбрасываются. Сброшенных песчаных червей можно сразу же снова разместить на поле. Старика Пустыни можно снова выставить на поле, начиная со следующего раунда.

В свой ход игрок за Атрейдесов может использовать действие «СИЛА ПУСТЫНИ» и сбросить 1 песчаного червя из тех, кто находится перед ним, чтобы:

- ♦ Переместить Старика Пустыни в соседний внешний сектор.
ИЛИ
- ♦ Атаковать незащищенный харвестер в секторе, где находится Старик Пустыни.
ИЛИ
- ♦ Атаковать легион Харконненов в секторе, где находится Старик Пустыни. Используйте те же правила, что и при атаке с помощью Дикого Создателя (см. «Атака песчаных червей» на стр. 31).

Примечание: *Старик Пустыни никогда не удаляется с поля после атаки.*



ВОЗМОЖНОЕ БУДУЩЕЕ

Возможное будущее — это модуль для игры «Дюна: Война за Арракис», который позволяет игрокам разыграть то, что произошло бы, если бы некоторые ключевые события в романе не разворачивались точно так, как написано. Модуль состоит из семи возможных вариантов будущего, которые могут изменить настройку игры и/или игровой процесс, вводя новых персонажей, правила и карты.

Важно: Карты лидеров и планирования с пометкой «Возможное будущее» НЕ должны использоваться в обычных играх, если не используется соответствующее «Возможное будущее».

Прежде чем начать игру, игроки могут выбрать один из следующих возможных вариантов будущего, который можно применить к ней. Некоторые возможные варианты будущего (#5, #6 и #7) также можно комбинировать с другими, что позволяет игрокам создавать свои собственные возможные варианты будущего.

ПРАВЯТ ТОЛЬКО КОНФЛИКТНЫЕ ЛИДЕРЫ

В некоторых возможных вариантах будущего в одном поле действий на планшете игрока могут оказаться две разные карты лидера. В этом случае игрок может использовать кубик действий соответствующего типа для выполнения любого из двух особых действий лидера, тратя карту только этого лидера.

#1 — ДА ЗДРАВСТВУЕТ ГЕРЦОГ!

Герцог Лето выжил и избежал плена Харконненов! Доктору Юэ, несмотря на шантаж Харконненов, в конечном итоге не хватает смелости предать своего герцога. Затем его хватают Харконнены и казнят. Лето удается сбежать вместе с Полом и Джессикой, ища убежища у фрименов. Таким образом, покушения на барона Харконнена так и не происходит, а это означает, что извращенный ментат Питер Де Врие выживает и остается на стороне барона. Не нуждаясь в другом ментате, барон казнит захваченного Суфира Хавата, посчитав его слишком опасным, чтобы оставлять его в живых.

Введение: Атрейдесы начинают игру с герцогом Лето. Харконнены начинают игру с Питером Де Врие и без Суфира Хавата. Гай Хелен Мохиам может войти в игру в заключительной части игры.

Особая расстановка:

- ♦ Герцог Лето с самого начала играет за Атрейдесов.
- ♦ Питер Де Врие с самого начала играет за Харконненов.
- ♦ Удалите Суфира Хавата из игры.
- ♦ Замените 3 карты планирования «*Интриги Хавата*» в колоде дома Харконненов на 3 карты «*Извращенный ментат*».



Особые правила:

- ♦ В первом раунде игры игрок за Харконненов тянет 1 дополнительную карту планирования дома Харконненов.
- ♦ Гайя-Елена Мойиам вступает в игру за Харконненов при достижении значения 8 на треке Превосходства (поместите ее фигурку на соответствующий шаг трека в качестве напоминания).

#2 — МАСТЕР УБИЙЦ

Суфир Хават избегает плена! Полагая, что за предательство Атрейдесов несет ответственность леди Джессика, он пытается убить ее, но его вовремя останавливают. После выяснения ситуации Суфир остается рядом с Полом, верно ему служа. Барон Харконнен остался без ментата после того, как коварное покушение на герцога Лето унесло жизнь Питера Де Фрие. Когда Суфир Хават ускользает из рук барона, он обращается к своему капитану гвардии, улому Якину Нефуду, чтобы тот взял на себя более важную роль.

Введение: Атрейдесы начинают игру с Суфиром Хаватом (используйте альтернативную версию его фигурки и карты лидера для Атрейдесов). Харконнены начинают игру без Суфира Хавата, но позже в игру могут ввести в игру Якина Нефуда и Гайю-Елену Мойиам.

Особая расстановка:

- ♦ Суфир Хават (Атрейдесы) с самого начала играет за Атрейдесов.
- ♦ Удалите из игры версию Суфира Хавата за Харконненов.
- ♦ Леди Джессика начинает игру в чане восстановления.
- ♦ Замените 3 карты планирования «**Интриги Хавата**» в колоде дома Харконненов на 3 карты «**Капитан Стражи**».



Особые правила:

- ♦ В первом раунде игры игрок за Харконненов тянет 1 дополнительную карту планирования дома Харконненов.
- ♦ Гайя-Елена Мойиам вступает в игру за Харконненов при достижении значения 8 на треке Превосходства (поместите ее фигурку на соответствующий шаг трека в качестве напоминания).

#3 – СУДЬЯ ПЕРЕМЕН

Льет-Кайнс жив! Он с трудом выживает в неумолимой пустыне, спасенный фрименами вместе с Полом и Джессикой. Вернувшись в Пещеру Хребтов, в качестве лидера фрименов Лиет-Кайнс успешно отговаривает Джеймиса бросать Полу вызов Тахадди. В результате Джеймис выживает, но Пол не приобретает такого же престижа среди Свободных.

Введение: Атрейдесы начинают игру с Лиет Кайнсом и Джамисом. Пол Атрейдес не эволюционирует в Пола-Муад'Дибана во время игры.

Особая расстановка:

- ♦ Лиет-Кайнс начинает игру в чане восстановления.
- ♦ Игрок за Атрейдесов заменяет на поле 1 лидера наивов по своему выбору на Джамиса.
- ♦ Игрок за Харконненов размещает 1 дополнительный элитный отряд в поселении по своему выбору и тянет 1 дополнительную карту планирования союзника Коррино.



Особые правила:

- ♦ Пол Атрейдес не заменяется Полом-Муад'Дибом, когда маркер Квисатц Хадерах достигает третьего шага на треке Предвиденья.

#4 – БАРОН МЕРТВ

Попытка убийства увенчалась успехом, и герцог Лето убил барона Харконнена с помощью яда внутри искусственного зуба, имплантированного доктором Юэ. Затем графа Фенринга вызывают на Арракис в качестве регента. Считая Суфира Хавата слишком опасным, Фенринг казнит его. Поскольку извращённый ментат барона, Питер Де Врис, также погиб от яда герцога, граф Фенринг приводит с собой свою жену Марго, обученную методам Бене Гессерит, чтобы помочь ему.

Введение: Харконнены начинают игру с графом Фенрингом вместо барона Харконнена, а позже могут ввести в игру леди Фенринг. Суфир Хават не вступает в игру, а Гайя-Елена Мойиам может войти в игру в заключительной части игры.

Особая расстановка:

- ♦ Удалите Барона Харконнена из игры.
- ♦ Граф Фенринг с самого начала играет за Харконненов.
- ♦ Удалите Суфира Хавата из игры.
- ♦ Замените 3 карты планирования «**Интриги Хавата**» в колоде дома Харконненов на 3 карты «**Обученная путям Бене Гессерит**».



Особые правила:

- ♦ Гайя-Елена Мойиам вступает в игру за Харконненов при достижении значения 8 на треке Превосходства (поместите ее фигурку на соответствующий шаг трека в качестве напоминания).



#5 — МАСТЕР МЕЧА ИЗ ГИНАЗА

Дункан Айдахо выжил! После ожесточенного боя с отрядом сардаукаров, готовый пожертвовать собой ради Пола Атрейдеса, доблестный мастер меча из Гиназа оказывается тяжело раненым, но живым. Фримены доставили его в безопасное место, полностью вылечили, и теперь он готов сражаться бок о бок с новым герцогом с удвоенной уверенностью!

Введение: Атрейдесы начинают игру с Дунканом Айдахо.

Особая расстановка:

- ♦ Игрок за Атрейдесов заменяет на доске 1 лидера наивов по своему выбору на Дункана Айдахо.
- ♦ Игрок за Харконненов размещает 1 дополнительного сардаукара в поселении по своему выбору.



#6 — ИСКУПЛЕНИЕ ДОКТОРА ЮЭ

Доктор Юэ выжил! Опустошенный чувством вины, доктор Сук решает бежать к фрименам вместе с Полом и Джессикой, прося прощения за предательство вместо того, чтобы сдаться Харконненам. Несмотря на его имперскую обусловленность и искреннее раскаяние, Харконнены все еще имеют возможность шантажировать его, держа в заложниках его любимую жену...

Введение: Атрейдесы начинают игру с доктором Юэ, хотя его лояльность может меняться в зависимости от хода войны.

Дополнительная расстановка:

- ♦ Игрок Атрейдесов размещает доктора Юэ в ситче по своему выбору.
- ♦ Игрок за Харконненов размещает 1 дополнительный элитный отряд в поселении по своему выбору.

Особые правила:

- ♦ Доктор Юэ не получает никаких попаданий.
- ♦ Если в любой момент игры легион, содержащий доктора Юэ, побежден (независимо от того, уничтожен он или отступает), его лояльность переходит к игроку-противнику, а его фигурка добавляется к легиону-победителю. Это может произойти несколько раз.

#7 — ПРИНЦЕССА ВСТУПАЕТ В ИГРУ

Император Шаддам не доверяет своему Правдивцу Гайе-Елене Мойиам, узнав, что у Бене Гессерит есть свои собственные планы и что рано или поздно Сестринство может восстать против него. Поэтому он решает заменить ее кем-то, кто также прошел обучение Бене Гессерит, но гораздо ближе к нему и с меньшей вероятностью предаст Дом Коррино, поскольку она является его членом: его дочерью, принцессой Ирулан.

Введение: В ходе игры Харконнены могут ввести в игру принцессу Ирулан вместо Гайи-Елены Мойиам.

Особая расстановка:

- ♦ Удалите Гайю-Елену Мойиам из игры.

**Особые правила:**

- ♦ Когда Суфир Хават удаляется из игры с помощью карт планирования «*Интриги Хавата*», принцесса Ирулан вступает в игру за Харконненов вместо Гайи-Елены Мойиам.

РЕЖИМ ДЛЯ 3-4 ИГРОКОВ

Хотя «Дюна: Война за Арракис» представляет собой противостояние между двумя фракциями, в неё также можно играть 3 или 4 игроками.

- ♦ Если не указано иное, все правила игры для 2 игроков также применимы к игре для 3–4 игроков.

В игре для 3 игроков 1 игрок играет за одну фракцию, как и в игре для 2 игроков (Атрейдесов или Харконненов), в то время как два других игрока принадлежат к противоположной фракции (рекомендуется общей фракцией выбрать Харконненов). В игре 4 игроками обе фракции разделяются между двумя игроками.

Деление фракции Харконненов: Один игрок контролирует подфракцию Дома Харконненов, а другой — подфракцию союзников Коррино. Лидеры каждой подфракции отличаются цветом соответствующих карт: красный — для Дома Харконнен, серый — для союзников Коррино.

Деление фракции Атрейдесов: Один игрок управляет Домом Атрейдесов, а другой — их союзниками фрименами. Лидеры каждой подфракции отличаются цветом соответствующих карт: зеленый — для Дома Атрейдесов, желтый — для их союзников фрименов.

Игроки, принадлежащие к одной фракции, играют сообща. Они выиграют игру вместе, если их фракция выполнит условия победы.

РАССТАНОВКА

Организация игры для 3-4 игроков соответствует правилам игры для 2 игроков, со следующими исключениями.

Если делится фракция **Атрейдесов:**

- ♦ Замените планшет игрока «Ситч Табр» на планшеты для 3-4 игроков Дома Атрейдесов и союзников фрименов.



- ♦ Дом Атрейдесов начинает игру с Полом Атрейдесом и леди Джессикой. Союзники фримены начинают игру со Стилгаром.

- ♦ Возьмите 3 жетона конусов тишины Атрейдесов.

Если делится фракция **Харконненов**:

- ♦ Замените планшет игрока «Гиеди Прайм» на планшеты для 3-4 игроков — для Дома Харконнен и Дома Коррино.
- ♦ Дом Харконненов начинает игру с Бароном Харконненом и Раббаном «Зверем». Союзник Коррино начинает игру с капитаном Арамшамом.
- ♦ Возьмите 3 жетона конуса тишины Харконненов.

ОБЩИЙ ГЕЙМПЛЕЙ ФРАКЦИЙ

Геймплей отличается в основном распределением кубиков действий на этапе розыгрыша действий и управлением картами планирования. Большинство других правил не затрагиваются, и игроки каждой фракции сотрудничают, как если бы они были одним игроком. Например, все отряды и лидеры, принадлежащие фракции, могут использоваться обоими игроками, независимо от их принадлежности к подфракции.

♦ КОНУС ТИШИНЫ

Игроки, принадлежащие к одной фракции, должны всегда открыто общаться. Они не могут тайно обсуждать свои стратегии или показывать друг другу карты планирования. Если они хотят поделиться какой-либо секретной информацией, они должны сбросить 1 из 3 жетонов конусов тишины.

- ♦ Игроки, сбросившие жетон конуса тишины, могут делиться любой информацией, относящейся к текущей игре, и могут тайно совещаться (например, на мгновение покидая комнату на несколько минут).
- ♦ Если требуется точная продолжительность эффекта конуса тишины, можно считать, что он длится 3 минуты.



Конус тишины
Харконненов

Конус тишины
Атрейдесов

♦ КАРТЫ ПЛАНИРОВАНИЯ

В начале каждого раунда игроки общей фракции вытягивают по 1 карте из колоды соответствующей подфракции. Во время игры они могут брать (и, следовательно, разыгрывать) карты планирования только из своей колоды.

- ♦ Максимальный размер руки каждого игрока общей фракции — 4 карты. Как и в игре для двух игроков, все лишние карты необходимо сбросить в конце раунда.
- ♦ Во время битвы оба игрока общей фракции могут сбросить карты планирования, чтобы добавить боевые кубики, как при атаке, так и при защите.
- ♦ Некоторые карты планирования относятся к «вашему противнику». Если есть 2 противоборствующих игрока (фракция противника общая), текст таких карт следует наносить так, как если бы два игрока были одним.

Например, если карта вынуждает вашего противника «сбросить 2 карты планирования», один игрок противника может сбросить обе карты, или оба игрока-противника могут сбросить по 1 карте каждый.

♦ РАЗЫГРЫВАНИЕ ДЕЙСТВИЯ

Фаза начинается как обычно, с того, что игроки бросают свои кубики действий (игроки, принадлежащие к одной из фракций, должны решить, кто будет делать бросок).

Результаты броска кубиков должны быть разделены между двумя игроками, принадлежащими к одной фракции. Примените следующую процедуру (принимая во внимание, что количество слотов, доступных для каждого кубика действий, равно 2 на планшетах подфракций Харконненов и только 1 — на планшетах Атрейдесов):

1. Все результаты броска кубиков действий, изображенные на планшетах подфракций, распределяются игроками в соответствующие слоты действий. Любые результаты кубиков, превышающие разрешенный максимум для каждого поля «действие», откладываются.
2. Результаты броска кубиков действий, изображенные на планшетах подфракций, распределяются между игроками так, чтобы общее количество кубиков на планшетах обоих игроков было примерно равным.
3. Все отложенные кубики распределяются между игроками так, чтобы общее количество кубиков, доступных каждому игроку, было как примерно равным.

4. Игроки изменяют результаты на отложенных кубиках, выбирая другие доступные варианты, начиная с тех, которых меньше на их планшете (новые результаты кубиков выбираются по одному).

При распределении результатов кубиков ничьи разрывается в пользу Дома Харконненов для фракции Харконненов и Дома Атрейдесов для фракции Атрейдесов.

Пример: В игре на 3х игроков фракцию Харконненов делят между собой 2 игрока. При броске 8 кубиков действий Харконненов выпадает следующее: 3 ✨ СТРАТЕГИИ, 2 🏠 РАЗВЕРТЫВАНИЯ, 1 🏰 ЛИДЕРСТВО и 2 💎 МЕНТАТА. Судя по тому, что кубики действий появляются только на их планшетах игрок за Коррино берет 2 кубика 🏠 РАЗВЕРТЫВАНИЯ и 2 из 3 кубиков ✨ СТРАТЕГИИ, а игрок за Харконненов берет кубик 🏰 ЛИДЕРСТВО. Третий кубик ✨ СТРАТЕГИИ откладывается (свободного места нет). Игроку за Харконненов выдаются 2 кубика 💎 МЕНТАТА (результат «Ментат» отображается на планшетах), чтобы распределение кубиков между игроками было как можно более равномерным. По той же причине отложенный кубик ✨ СТРАТЕГИИ также передается игроку за Харконненов, который меняет его на результат 🏠 ДОМ (слот на планшете, который имеет наименьшее количество кубиков).

♦ ХОДЫ ДЕЙСТВИЙ

Игроки поочередно выполняют ходы действий в зависимости от своей фракции, причем фракция Атрейдесов, как обычно, ходит первой.

- ♦ Если фракция общая, два игрока могут свободно выбирать, кто из них будет выполнять действие каждый ход, им не обязательно чередоваться.

Выбранный действующий игрок отвечает за все решения, касающиеся действия, но может свободно консультироваться с партнером (как всегда, все консультации должны быть публичными, если не используется конус тишины).

РЕЗУЛЬТАТ КУБИКА ДОМА АТРЕЙДЕСОВ

Если фракцию Атрейдесов делят между собой 2 игрока, игрок за Дом Атрейдесов может использовать результат кубика действий 🏠 «ДОМ» обычным способом. Но если игрок выберет действие, которое отображается только на планшете союзников фрименов, это действие будет выполнено другим игроком.

♦ ДЕЙСТВИЯ ИЗВЕСТНЫХ ЛИДЕРОВ

Хотя все лидеры на игровом поле могут быть использованы любым игроком общей фракции, только игрок, контролирующий подфракцию, к которой принадлежит известный лидер, может использовать его специальное действие (это сложно пропустить, поскольку карты известного лидера размещаются на соответствующем планшете).

♦ ОПАСНОСТИ ПУСТЫНИ

Если фракция Харконненов является общей, фазу размещения техники выполняет игрок за Дом Харконненов.

Если фракция Атрейдесов общая, все решения во время фазы «Опасности пустыни» принимаются игроком за союзников фрименов.

♦ ЧАНЫ ВОССТАНОВЛЕНИЯ

Лидеры в чане восстановления на планшете любой общей фракции перемещаются на 1 шаг вправо от шкалы всякий раз, когда любой игрок общей фракции тратит 1 кубик действий за ход.

♦ СИЛА ПУСТЫНИ

Чтобы проверить, может ли фракция Атрейдесов выполнить действие «Сила пустыни», примите во внимание общее количество неиспользованных кубиков действий каждой фракции (а не отдельных игроков).

♦ ЗАПРЕТЫ ИМПЕРИУМА

Если фракция Харконненов является общей, активные запреты Империи применяются к обоим игрокам Харконненов.

♦ ЖЕТОНЫ БЕНЕ ГЕССЕРИТ

Жетоны Бене Гессерит, полученные общей фракцией, могут быть использованы любым игроком в начале фазы разыгрывания действий, независимо от того, как они были получены. Однако каждая фракция по-прежнему может использовать только 1 жетон за раунд.

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

ИГРОВОЙ РАУНД

♦ НАЧАЛО РАУНДА

- ♦ Возьмите 2 карты планирования — по 1 из каждой колоды.
- ♦ Откройте 3 карты Предвиденья.

1. РАЗМЕЩЕНИЕ ТЕХНИКИ (ХАРКОННЕНЫ)

В зависимости от положения самого нижнего маркера Империиума:

- ♦ Отложите по 1 кубик действий на каждую ячейку в активном ряду и выше.
- ♦ Разместите указанное количество транспортных средств на игровом поле.

2. РАЗЫГРЫВАНИЕ ДЕЙСТВИЙ

- ♦ Бросьте кубики действий и распределите их на планшетах игроков.
- ♦ Начиная с Харконненов, выложите 1 жетон Бене Гессерит на планшет игрока (если хотите).
- ♦ Начиная с Атрейдесов и заканчивая Харконненами, игроки поочередно совершают 1 действие, пока не будут использованы все кубики действий.

3. ОПАСНОСТИ ПУСТЫНИ (АТРЕЙДЕСЫ)

- ♦ Разместите 1 знак червя во всех областях пустыни с легионом Харконненов или харвестером. Открой все знаки червей:



Ничего не происходит.



Поместите 1 песчаного червя в указанной области.



Поместите 1 песчаного червя только в глубокой пустыне.

- ♦ Когда песчаный червь размещается в областях, содержащих:
 - ♦ **Харвестер:** удалите харвестер.
 - ♦ удалите транспортировщик в связанной воздушной зоне, чтобы не удалять харвестер.
 - ♦ **Легион Харконненов:** Легион должен отступить. Если это невозможно, разыграйте атаку песчаного червя.
- ♦ Сделайте бросок на шторма Кориолиса для всех легионов Харконненов на уязвимых плато, Малом Эрге и областях пустынь.

4. СБОР ПРЯНОСТИ (ХАРКОННЕН)

- ♦ Отмените все активные запреты (если только соответствующий маркер не находится на нижней ступеньке планшета).
- ♦ Удалите все харвестеры на игровом поле, чтобы собрать очки Пряности: 1 — с пустыни, 2 — с глубокой пустыни.
- ♦ Потратьте очки Пряности на каждый из 3 маркеров Империиума:
 - ♦ 3 очка: переместите его на 1 ступень вверх.
 - ♦ 2 очка: оставить на текущем этапе.
 - ♦ 0 очков: маркер перемещается на 1 ступень вниз (активируйте 1 соответствующий бан).
- ♦ Если текущее количество очков Превосходства 5 или меньше, потратьте 3 очка Пряности, чтобы продвинуть маркер Превосходства на 1 шаг.

♦ КОНЕЦ РАУНДА

- ♦ Игрок за Атрейдесов проверяет, можно ли забрать раскрытые карты Предвиденья в конце фазы раунда.
- ♦ Атрейдесы выигрывают игру, если требования карты секретной цели выполнены. Если нет, игра продолжается.
- ♦ Уберите с игрового поля все орнитоптеры и транспортировщики.
- ♦ Начиная с Харконненов, можете заменить любых известных лидеров на поле обычными.
- ♦ Обновите все использованные карты лидеров.

ПРОДВИЖЕНИЕ ПО ТРЕКУ ПРЕДВИДЕНИЯ

- ♦ Получите **карту Предвиденья** (максимум 2 за раунд): переместите указанные маркеры на указанное число.
- ♦ Возьмите **экологическую станцию**: продвиньтесь на 1 шаг вперед по маркеру Предвиденья, показанному под
- ♦ Уничтожьте **поселение** Харконненов: все маркеры продвигаются в соответствии с уровнем поселения.

ПРОДВИЖЕНИЕ ПО ТРЕКУ ПРЕВОСХОДСТВА

- ♦ Уничтожьте **ситч**: маркер Превосходства поднимается на значение, равное уровню ситча.
- ♦ Если текущее количество очков Превосходства 5 или меньше, потратьте 3 очка Пряности, чтобы продвинуть маркер Превосходства на 1 шаг.

- ♦ Сбросьте карты планирования до 6 карт на руке.
- ♦ Атрейдес удаляет из игры все раскрытые карты Предвиденья, которые хочет. Затем перетасуйте все карты Предвиденья.

♦ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЛЕГИОНОВ

- ♦ Легионы могут переместиться в любую свободную соседнюю область.
- ♦ Область не является свободной, если содержит вражеские поселения, вражеские отряды или песчаных червей (экологические станции или харвестеры не блокируют перемещение).
- ♦ Легионы Харконненов, входящие в область со знаком червя, раскрывают его и разыгрывают его эффекты.
- ♦ Непроходимые границы пересекать нельзя (кроме транспортировки войск).
- ♦ Легионы не могут поднимать или бросать фигурки, перемещаться более чем на 1 область.
- ♦ **Транспортировка войск (Харконнен):** Удалите орнитоптер в том же секторе, что и перемещаемый легион, чтобы переместить его на 2 области, игнорируя любые препятствия.
- ♦ **Песчаная езда (Атрейдес):** Отряды могут перемещаться по любому количеству областей со знаками червей или песчаными червями.

♦ БОЕВОЙ РАУНД

- ♦ Покажите жетон ситча и жетоны отрядов, участвовавшие в битве.
- ♦ Начиная с атакующего, он может сбросить карты планирования, получив +1 боевой кубик за каждую карту.
 - ♦ Неожиданная атака: атакующий добавляет 1* в первом туре.
- ♦ Оба игрока бросают боевые кубики в количестве, равном количеству отрядов (не лидеров) в их легионе плюс количество сброшенных карт планирования.
- ♦ Защитник добавляет боевые кубики по уровню своего поселения в своей области (если таковое имеется). Максимум в битве 6 кубиков.
 - ♦ Каждый обычный лидер превращает 1* в 1.
 - ♦ Известные лидеры используют по 1* как указано на их карте.
 - ♦ Каждый особый элитный отряд отменяет 1.
 - ♦ Каждый отменяет 1.
- ♦ Распределите урон. За каждый игрок должен либо:
 - ♦ Удалить 1 отряд или 1 лидера.
 - ♦ Заменить 1 элитный отряд на 1 обычный отряд.
- ♦ Атакующий игрок может продолжить бой (должен получить 1 попадание, если обороняющийся находится в поселении). В этом случае обороняющийся может отступить, иначе начинается новый раунд.