

Autorzy gry:  
FRANCESCO NEPITELLO oraz MARCO MAGGI

# DUNE

◀ WOJNA O ARRAKIS ▶



▶ INSTRUKCJA ◀



LEGENDARY





*Próbować zrozumieć Muad'Diba bez zrozumienia jego śmiertelnych wrogów Harkonnenów, to próbować zobaczyć Prawdę, nie znając Kłamstwa. Jest to próba ujrzenia Światła bez poznania Ciemności. To niemożliwe.*

*—z Rsięgi o Muad'Dibie pióra księżniczki Irulany*

## SPIS TREŚCI

<b>KOMPONENTY</b>	<b>4</b>	<b>KOMPONENTY GRACZA</b>	<b>11</b>
<b>WSTĘP</b>	<b>7</b>	◆ Jednostki	11
<b>WPROWADZENIE</b>	<b>7</b>	◆ Żetony Rozmieszczenia Atrydów	12
<b>PLANSZA GŁÓWNA</b>	<b>8</b>	◆ Przywódcy	12
◆ Tor Hegemonii	10	◆ Pojazdy	13
◆ Tor Jasnowidzenia	10	◆ Czerwie Pustyni	13
<b>STACJE BADAWCZE EKOLOGII</b>	<b>10</b>	<b>PRZYGOTOWANIE DO GRY</b>	<b>14</b>
<b>OSADY</b>	<b>10</b>	<b>RUNDA GRY</b>	<b>15</b>
<b>PLANSZE GRACZY</b>	<b>11</b>	<b>FAZA 1. UMIESZCZENIE POJAZDÓW</b>	<b>16</b>
<b>PLANSZA PRZYPRAWY (PRZYPRAWA MUSI PŁYNAĆ)</b>	<b>11</b>	<b>FAZA 2. ROZPATRYWANIE AKCJI</b>	<b>17</b>
		◆ Tury Akcji	17
		◆ Wyniki na kościach Akcji	17
		◆ Akcje Specjalne Nazwanego Przywódcy	18
		◆ Akcje Darmowe	19
		◆ Zagrywanie kart Planu	19
		<b>FAZA 3. PUSTYNNNE ZAGROŻENIA</b>	<b>20</b>
		◆ Umieszczanie i rozpatrywanie Znak Czerwia	20
		◆ Rozpatrywanie Kurzawy Coriolisa	20
		<b>FAZA 4. WYDOBYWANIE PRZYPRAWY</b>	<b>21</b>
		◆ Gromadzenie	21
		◆ Rezerwa Przyprawy	21
		◆ Zakazy Imperium	21

**Darmowa  
zawartość  
dodatkowa**



[HTTPS://SKLEP.PORTALGAMES.PL/  
DUNE-WOJNA-O-ARRAKIS](https://sklep.portalgames.pl/dune-wojna-o-arrakis)



<b>GŁÓWNE ZASADY</b>	<b>22</b>	<b>STACJE BADAWCZE EKOLOGII</b>	<b>31</b>
<b>RUCH</b>	<b>22</b>	<b>NAZWANI PRZYWÓDCY</b>	<b>31</b>
RUCH WIELU LEGIONÓW	22	JESSICA I PAUL	32
RUCH LEGIONÓW PRZEZ KILKA OBSZARÓW	22	THUFIR HAWAT I GAIUS HELENA MOHIAM	32
JEŹDZIEC PIASKU (TYLKO ATRYDZI)	23	BESTIA RABBAN I FEYD-RAUTHA	32
TRANSPORT ODDZIAŁÓW (TYLKO HARKONNENOWIE)	23	GURNEY HALLECK	32
		DZIKI STWORZYCIEL	32
<b>BITWY</b>	<b>24</b>	<b>ŻNIWIARKI</b>	<b>33</b>
PRZEBIEG RUND W BITWIE	24	NISZCZENIE ŻNIWIAREK	33
RZUT NA WALKĘ	24		
◆ Zdolności Walki Przywódcy	25	<b>ŻETONY BENE GESSERIT</b>	<b>33</b>
◆ Jednostki Sardaukarów i Fedajkinów	25		
USUWANIE OFIAR	26	<b>TRYB DLA 3-4 GRACZY</b>	<b>34</b>
KONTYNUOWANIE BITWY	26	PRZYGOTOWANIE DO GRY	34
WSTRZYMANIE ATAKU	26	ROZGRYWKA WSPÓLDZIELONYMI FRACJAMI	35
ODWRÓT	26	◆ Stożek Ciszy	35
KONIEC BITWY	26	◆ Karty Planu	35
◆ Posuwanie się naprzód po bitwie	26	◆ Rozpatrywanie Akcji	35
◆ Niszczenie Osad	27	◆ Tury Akcji	36
ZBIORNIK REGENERACYJNY	27	◆ Akcje Specjalne Nazwanych Przywódców	36
		◆ Umieszczanie i Pustynne Zagrożenia	36
<b>JASNOWIDZENIE</b>	<b>27</b>	◆ Zbiorniki Regeneracyjne	36
TOR JASNOWIDZENIA	27	◆ Akcja Potęgi Pustyni	36
KARTY JASNOWIDZENIA	28	◆ Zakazy Imperium	36
◆ Moment pozyskania	28	◆ Żetony Bene Gesserit	36
◆ Wymagania dotyczące pozyskania	28		
◆ Odrzuć albo przetasuj	28	<b>TRYB SOLO MAHDIEGO</b>	<b>37</b>
POZOSTAŁE EFEKTY JASNOWIDZENIA	29	WSTĘP	37
◆ Poziom 3 - Pustynni Przywódcy	29	◆ Karty Taktyki	37
◆ Poziom 6 - Przednarodzony Przywódca	29	◆ Jeśli możesz, masz wybór	37
◆ Poziom 8 - Rodowa Broń Atomowa	29	PRZYGOTOWANIE DO GRY	37
		KOLEJNOŚĆ PODCZAS RUNDY	37
<b>RODOWA BROŃ ATOMOWA</b>	<b>29</b>	KRYTERIA AKCJI HARKONNENÓW	39
SZCZEBATA SKAŁA	29	◆ Akcje Przywództwa i Strategii	39
DZIURA W ZIEMI	30	◆ Akcja Rozmieszczenia	40
WIEŃCOMUR ZACHODNI	30	◆ Akcja Mentata	40
		◆ Akcja Rodu	40
<b>ZNAKI CZERWIA I CZERWIE PUSTYNI</b>	<b>30</b>	KRYTERIA RUCHU HARKONNENÓW	40
ZNAK CZERWIA A LEGION HARKONNENÓW	30	◆ Wybór najkrótszej drogi	41
CZERWIE PUSTYNI	30	◆ Umieszczanie żetonów Rozmieszczenia Harkonnenów	41
◆ Ruch Czerwia Pustyni	31	KRYTERIA WALKI HARKONNENÓW	41
◆ Atak Czerwia Pustyni	31	◆ Karty Planu Harkonnenów podczas Walki	41
◆ Czerwie Pustyni a Legiony	31	◆ Przydzielanie Trafień	41
		◆ Koniec Bitwy	41
		ZASADY SPECJALNE	42
		<b>INDEKS</b>	<b>43</b>
		<b>TWÓRCY</b>	<b>43</b>
		<b>SKRÓT ZASAD</b>	<b>44</b>





# KOMPONENTY

## FRAKCJA HARKONNENÓW

## 129 FIGUREK

## FRAKCJA ATRYDÓW

13 PRZYWÓDCÓW

20 PRZYWÓDCÓW



BARON HARKONNEN



BESTIA RABBAN



FEJD-RAUTHA



KAPITAN ARAMSZAM



PAUL ATRYDA



PAUL-MUAD'DIB



LADY JESSICA



MATKA WIELEBNA JESSICA



GAIUS HELENA MOHIAM



SZADDAM IV



THUFIR HAWAT



PRZYWÓDCY BASZAR x6



STILGAR



CHANI



GURNEY HALLECK



ALIA



PRZYWÓDCY NAIB x12

44 JEDNOSTKI

30 JEDNOSTEK



x8



x8



x8

24 REGULARNE



x8



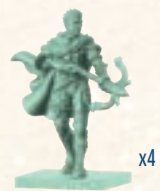
x8

16 REGULARNYCH



x4

8 ELITARNYCH



x4



x6

12 ELITARNYCH



x6



x4

8 SARDAUKARÓW



x4



x3

6 FEDAJKINÓW



x3

17 POJAZDÓW

POZOSTALE



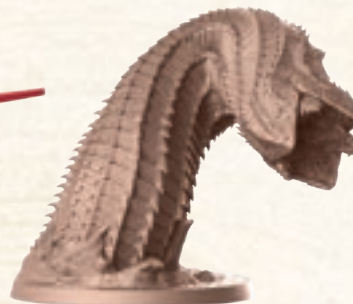
6 ORNITOPTERÓW



8 ŻNIWIAREK



3 ZGARNIARKI



4 CZERWIE PUSTYNI



1 DZIKI STWORZYCIEL



1 PLANSZA PRZYPRawy  
(PRZYPRawa MUSI PŁYNAĆ)



1 PLANSZA HARKONNENÓW



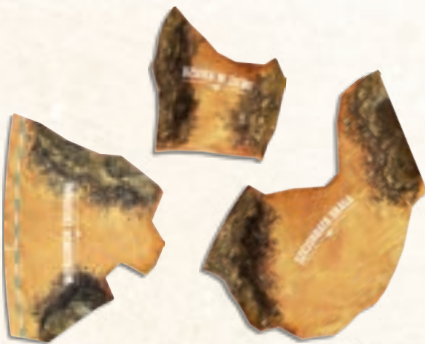
1 PLANSZA ATRYDÓW



2 CZĘŚCI PLANSZY GŁÓWNEJ

## ŻETONY I ZNACZNIKI

3 ZNACZNIKI RODOWEJ BRONI ATOMOWEJ



3 ZNACZNIKI JASNOWIDZENIA



3 ZNACZNIKI IMPERIUM



1 ZNACZNIK HEGEMONII



1 ŻETON REZERWY PRZYPRawy



8 ŻETONÓW POCZĄTKOWEGO ROZMIESZCZENIA ATRYDÓW



8 ŻETONÓW ROZMIESZCZENIA ATRYDÓW



12 ŻETONÓW POCZĄTKOWEGO ROZMIESZCZENIA HARKONNENÓW



16 ŻETONÓW ZNAKU CZERWIA



5 ŻETONÓW BENE GESSERIT



6 STACJI BADAWCZYCH EKOLOGII



14 ŻETONÓW OSADY



## 24 KOŚCI

4 KOŚCI AKCJI ATRYDÓW



8 KOŚCI AKCJI HARKONNENÓW



6 KOŚCI WALKI ATRYDÓW



6 KOŚCI WALKI HARKONNENÓW





## 125 KART

36 KART PLANU ATRYDÓW 



1 TALIA RODU ATRYDÓW  
(18 KART)



1 TALIA SOJUSZNIKA: FREMENÓW  
(18 KART)



1 TALIA RODU HARKONNENÓW  
(18 KART)



1 TALIA SOJUSZNIKA: RODU CORRINO  
(18 KART)

10 KART PRZYWÓDCÓW ATRYDÓW 



RÓD ATRYDÓW (5): PAUL ATRYDA, LADY JESSICA,  
MATKA WIELEBNA JESSICA, GURNEY HALLECK, ALIA



SOJUSZNIK: FREMENI (5): PRZYWÓDCA NAIB, PAUL-  
-MUAD'DIB, STILGAR, CHANI, DZIKI STWORZYCIEL



RÓD HARKONNENÓW (4): BESTIA RABBAN, THUFIR  
HAWAT, BARON HARKONNEN, FEYD-RAUTHA



SOJUSZNIK: RÓD CORRINO (4): SZADDAM IV, GAIUS HELE-  
NA MOHIAM, KAPITAN ARAMSZAM, PRZYWÓDCA BASZAR

16 KART JASNOWIDZENIA 



6 KART SEKRETNEGO CELU 



2 KARTY POMOCY



NIEBEZPIECZEŃSTWA ARRAKIS, ORNITOPTERY

3 KARTY ZAKAZU IMPERIUM 



KHOAM, GILDIA KOSMICZNA,  
LANDSRAAD

8 KART TAKTYKI TRYBU SOŁO



## DODATKOWE KOMPONENTY DLA 3-4 GRACZY

6 ŻETONÓW STOŻKA  
CISZY 



4 PLANSZE GRACZA 





## WSTĘP

*Dune: Wojna o Arrakis* to asymetryczna, strategiczna gra planszowa dla 1 do 4 graczy. Oparta jest na wielokrotnie nagradzanej powieści science fiction Franka Herberta, *Diuna*. Gracze odtwarzają *Wojnę na Pustyni* - zmagania o kontrolę nad planetą Arrakis, która w Imperium jest jedynym źródłem Przyprawy - melanzu. Walka toczy się między rodami Atrydów i Harkonnenów oraz ich przywódcami i sojusznikami. Wydarzenie to rozgrywa się rok przed *Oblężeniem Arrakin* – ataku, przez który kontrola nad planetą została odebrana Atrydom i w 10191 r. wpadła w ręce Rodu Harkonnenów.

- ▶ W grze dla **2 graczy** każdy prowadzi jednej z dwóch frakcji - **Atrydom** (ród Atrydów i ich *Sojusznicy: Fremeni*) albo **Harkonnenom** (ród Harkonnenów i ich *Sojusznicy: ród Corrino*).
- ▶ W grze dla **3 lub 4 graczy** gracze dzielą się na 2 drużyny, z których każda kontroluje 1 lub 2 z 4 sił.
- ▶ W grze dla **1 gracza** wykorzystywane są zasady trybu Solo Mahdiego, w którym gracz prowadzi **Atrydów**, podczas gdy **Harkonnenowie** są kontrolowani przez mechanikę gry.

Gracze osiągają zwycięstwo, dokonując najlepszych strategicznych wyborów, ustawicznie balansując między potrzebą obrony własnych osad, a atakiem na te należące do wroga, aby przejąć kontrolę nad terytorium i ograniczyć zasoby przeciwnika.

*Należy pamiętać, że zasady zawarte poniżej dotyczą gry dwuosobowej. Dodatkowe zasady dla 3 lub 4 graczy można znaleźć na stronie 34, a dla trybu Solo na stronie 37.*

## WPROWADZENIE

**Harkonnenowie** rozpoczynają grę, kontrolując najbardziej zaludnione Obszary Arrakis. Muszą rozpocząć poszukiwania i niszczenie kryjówek (Siczy), w których kryją się rebelianci - Fremeni, jednocześnie poświęcając zasoby na zebranie jak największej ilości Przyprawy. Ilość jej wydobywania determinuje jakość stosunków z siłami, które liczą się w Imperium (Gildią Kosmiczną, Landsraadem i RHOAM). Imperator (ród Corrino) potajemnie wspiera Harkonnenów, zapewniając dodatkowe możliwości militarne, jak i swoich fanatycznych żołnierzy, Sardaukarów.

- ▶ Aby wygrać grę, grający Harkonnenami musi zgromadzić **10 Punktów Hegemonii**.

**Atrydzi** stawiają czoła surowym rządóm Harkonnenów. Zostali oni zdziesiątkowani w pierwszym ataku. Ci, którym udało się przeżyć, stają się symbolem dumy i oporu. Teraz przeciwstawiają się najeźdźcom, prowadząc bezwzględną wojnę partyzancką w ścisłym sojuszu z miejscową ludnością, Fremenami. Wypełniając misje i wykorzystując swoją wiedzę o niszczycielskich siłach panujących na Arrakis, Atrydzi i Fremeni mogą odnieść sukces, wypełniając starożytne proroctwa. Jeśli do tego dojdzie, nie będzie już wroga, który mógłby im się przeciwstawić...

- ▶ Aby wygrać grę, grający Atrydami musi osiągnąć lub przekroczyć określony wynik w każdym z trzech rodzajów **Punktów Jasnowidzenia**, zgodnie ze wskazaniem karty Sekretnej Celu dobranej na początku gry.





## PLANSZA GŁÓWNA

Plansza Główna (zwana dalej również planszą) przedstawia widok na północną półkulę planety Arrakis. Przerywane linie dzielą ją na 8 **Sektorów**. Ten podział jest wykorzystywany w połączeniu ze **Strefami Powietrznymi**, okrągłymi przestrzeniami używanymi wyłącznie przez grającego Harkonnenami do umieszczania pojazdów latających – Ornitopterów i Zgarniarek. Każda Strefa Powietrzna znajduje się na granicy 2 Sektorów i wpływa na oba (uważa się, że jest połączona ze wszystkimi Obszarami w obu Sektorach).

Sektory dzielą się na Sektory Centralne: 4 Sektory sąsiadujące z Biegunem Północnym i Sektory Zewnętrzne: 4 Sektory przy krawędziach planszy.

Sektory dzielą się na różną liczbę terytoriów zwanych **Obszarami**, wykorzystywanych do określania odległości ruchu oddziałów, rozmieszczania Żniwiarek itp. Obszary mogą należeć do jednego z 4 różnych rodzajów, co ma związek z Niebezpieczeństwami Arrakis – **Czerwiami Pustynnymi** i **Kurzawami Coriolisa** (zobacz na str. 20). Występują 4 rodzaje Obszarów: Obszary **Górskie**, **Płaskowyże**, Obszary **Ergu Mniejszego** oraz Obszary **Pustynne**. Obszary Pustynne, które przylegają do krawędzi planszy, są uważane za **Głęboką Pustynię**.

### OBZAR BIEGUNA PÓŁNOCNEGO

*Biegun Północny to Obszar Górski, który jest uważany za część wszystkich 4 Centralnych Sektorów planszy. Oznacza to, że wszystkie Strefy Powietrzne są z nim połączone.*

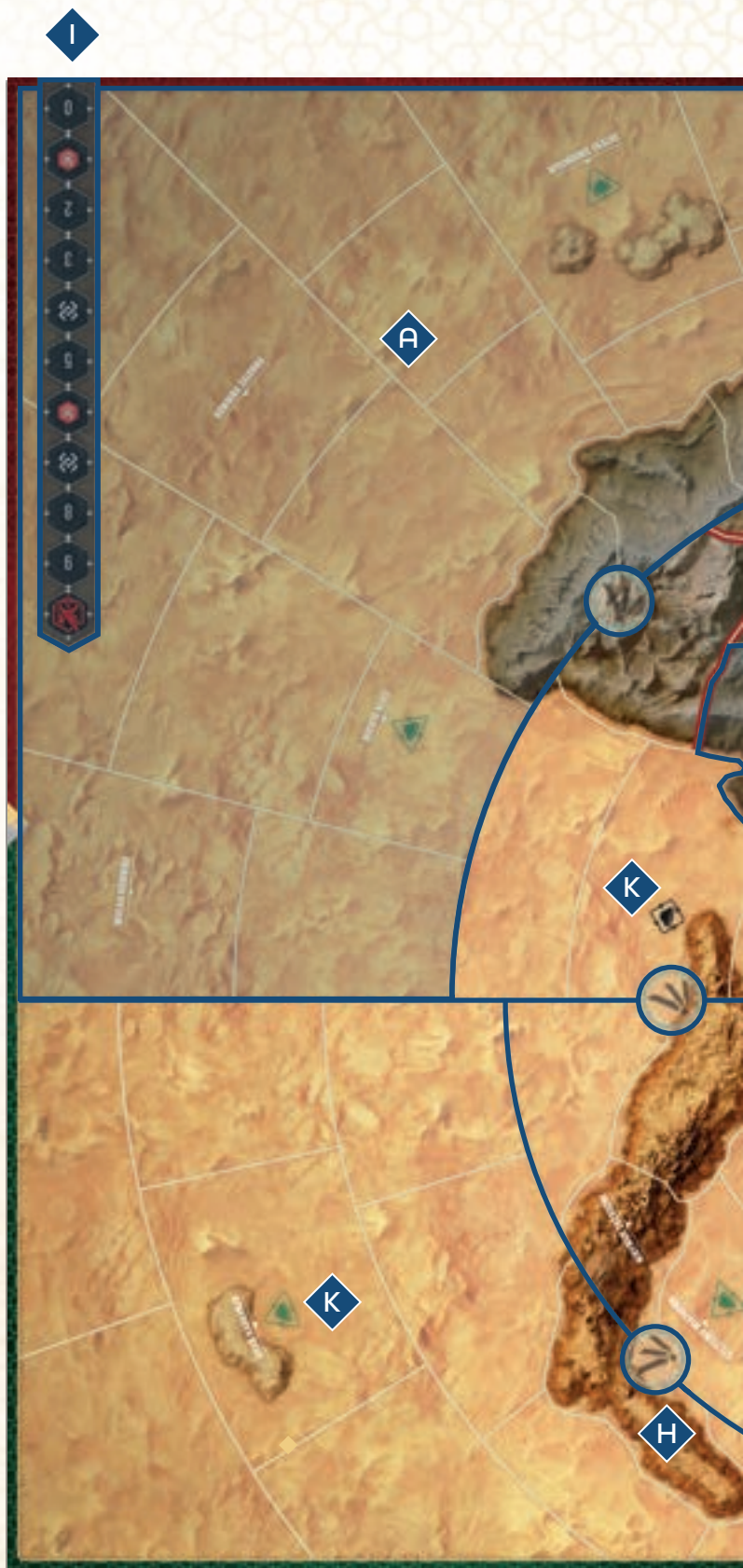
Jeśli granica między przynajmniej dwoma Obszarami jest przedstawiona jako gruba, czerwono-biała linia, uważa się ją za **nieprzekraczalną**. Obszary oddzielone nieprzekraczalną granicą nie są uważane za sąsiadujące na potrzeby ruchu naziemnego.

#### ◆ **WOLNE I PUSTE OBSZARY**

Zasady i karty Planu mogą odnosić się do *wolnego* lub *pustego* Obszaru.

- ◆ **Wolny Obszar:** Obszar jest wolny dla gracza, jeśli nie zawiera wrogich Osad, wrogich jednostek ani Czerwi Pustyni.
- ◆ **Pusty Obszar:** Obszar planszy, który nie zawiera żadnych figurek ani żadnych żetonów.

**Uwaga:** Obszar zawierający tylko Stację Badawczą Ekologii lub Żniwiarkę jest uważany za wolny dla wszystkich graczy.



- ◆ **A** To jest Sektor
- ◆ **B** To jest Obszar Górski
- ◆ **C** To jest Obszar Płaskowyżu
- ◆ **D** To jest Obszar Ergu Mniejszego
- ◆ **E** To jest Obszar Pustynny
- ◆ **F** To jest Obszar Głębokiej Pustyni





**G** To jest nieprzekraczalna granica

**I** To jest tor Hegemonii

**K** Te symbole wskazują gdzie muszą zostać umieszczone żetony Osady i Stacji Badawczej Ekologii.

**H** To jest Strefa Powietrzna

**J** To jest tor Jasnowidzenia





## ◆ TOR HEGEMONII

Harkonnenowie zaznaczają wszystkie zdobyte punkty Hegemonii, przesuwając na tym torze znacznik Hegemonii. Jeśli znacznik dotrze do końca toru, grający Harkonnenami **natychmiast** wygrywa grę.

Dodatkowo tor ten wskazuje, kiedy *Thufir Hawat* i *Feyd-Rautha*, dwaj ważni Przywódcy Harkonnenów, wchodzi do gry (zgodnie z opisem na ich kartach Przywódcy) oraz kiedy Atrydzi zdobywają dodatkowe żetony *Bene Gesserit* (zobacz na str. 33).

## ◆ TOR JASNOWIDZENIA

Punkty Jasnowidzenia Atrydów są zaznaczane za pomocą 3 różnych znaczników. Jeśli **na koniec dowolnej Rundy** znaczniki osiągnęły wartości wskazane na karcie Sekretnej Celu, która została dobrana na początku gry, ród Atrydów wygrywa.

Dodatkowo pozycja każdego z 3 znaczników wskazuje, kiedy *Paul-Muad'dib*, *Matka Wielebna Jessica*, *Chani* i *Alia* (ważni Przywódcy Atrydów) wchodzi do gry oraz kiedy potężna *Rodowa Broń Atomowa* może zostać zdetonowana (zobacz na str. 29).



## STACJE BADAWCZE EKOLOGII

Na początku gry umieszcza się losowo na planszy Głównej 6 zakrytych żetonów Stacji Badawczych Ekologii na Obszarach wskazanych przez ich symbol. Reprezentują one opuszczone obiekty Imperialne. Zbierając je, ród Atrydów zyskuje 1 punkt Jasnowidzenia w rodzaju wskazanym na zakrytej stronie Stacji.

## OSADY

Osady reprezentują zaludnione miejsca, które są istotne dla frakcji, do której przynależą. Służą one do gromadzenia nowych sił, a przejście ich przez wroga przyspiesza porażkę frakcji. Wszystkie Osady posiadają rangę określoną cyfrą, która jest zaznaczona na jednej ze stron. **Wioski Pyonów** w: Arsunt, Basenie Hagga, Basenie Imperialnym i na Biegunie Północnym oraz miasto **Kartagin** i stolica planety **Arrakin** to Osady Harkonnenów, podczas gdy 8 ukrytych **Siczy** to Osady Atrydów.



Arrakin



Kartagin



Wioska Pyonów



Sicze



Tor  
Hegemonii

Tor  
Jasnowidzenia



Stacje Badawcze Ekologii



## PLANSZE GRACZY

Każda z dwóch frakcji ma swoją własną planszę – plansza **Giedi Prime** dla grającego Harkonnenami i plansza **Siczy Tabr** dla grającego Atrydami. Podczas gry gracze na zmianę wykonują **Akcje**, w tym poruszają swoje figurki po planszy, aby przejmować Osady wroga, rozmieszczają nowe jednostki, dobierają lub zagrywają karty Planu itp.

Wszystkie Akcje są przedstawione w środkowej części każdej planszy Gracza. Akcje, które są możliwe do wykonania w każdej turze, są oparte na wynikach rzutu kośćmi Akcji w bieżącej Rundzie oraz na dostępnych kartach Przywódców gracza. Wreszcie, **Zbiornik Regeneracyjny** służy do śledzenia, jak długo ranny Nazwany Przywódca pozostaje poza grą.



**A** Akcje

**B** Zbiornik Regeneracyjny

## PLANSZA PRZYPRAWY (PRZYPRAWA MUSI PŁYNAĆ)

Plansza ta jest wykorzystywana przez Harkonnenów do zaznaczania wydobycia Przyprawy za pomocą 3 znaczników Imperium, reprezentujących interesy RHOAM, Gildii Kosmicznej i Landsraadu – potęg Imperium, które są najbardziej głodne cennego surowca. Stanowi ona podstawę do określenia liczby zasobów dostępnych dla Harkonnenów w każdej Rundzie.



## KOMPONENTY GRACZA

W wojnie o kontrolę nad Arrakis biorą udział głównie oddziały piechoty (jednostki) i ich dowódcy (Przywódcy). Są oni umieszczani na Obszarach planszy Głównej. Wszystkie jednostki i Przywódcy w obrębie tego samego Obszaru tworzą wspólnie Legion. Czasami w działaniach wojennych biorą udział Pojazdy albo jako cele (Żniwiarki), albo transportowce (Ornitoptery). Są również przerażające Czerwie Pustyni, które mogą być kontrolowane przez Atrydów, by atakować wroga.

### ◆ JEDNOSTKI

Jednostki reprezentują siły lądowe wykorzystywane przez obie frakcje. Są one umieszczane na Obszarach planszy Głównej. Różne rodzaje jednostek reprezentują siły **Regularne**, **Elitarne** i **Specjalne** (**Fedajkini** dla Atrydów lub **Sardaukarzy** dla Harkonnenów).

Wszystkie figurki jednostek Regularnych wyróżniają się małymi, okrągłymi podstawkami. Figurki jednostek Elitarnych mają kwadratowe podstawki, a figurki Specjalnych jednostek Elitarnych - sześciokątne.

Każda jednostka, która zostanie usunięta z planszy, staje się dostępna do przyszłej rekrutacji. Liczba jednostek jest ograniczona do ich liczby znajdującej się w pudełku z grą, jednak gracz może w zamian użyć jednostki o niższej randze: Regularnej zamiast Elitarnej lub Specjalnej Elitarnej, a także Elitarnej zamiast Specjalnej Elitarnej.

#### JEDNOSTKI REGULARNE



#### SPECJALNE JEDNOSTKI ELITARNE



Sardaukar



Fedajkin



## ◆ ŻETONY ROZMIESZCZENIA ATRYDÓW

Jednostki Atrydów wchodzi do gry jako żetony Rozmieszczenia – żetony Początkowego Rozmieszczenia oraz standardowe żetony Rozmieszczenia. Oba rodzaje są umieszczane na planszy zakryte, ale grający Atrydami może je podejrzeć w dowolnym momencie.

Każdy żeton Rozmieszczenia przedstawia na swojej zakrytej stronie różną kombinację jednostek Regularnych, Elitarnych lub Fedajkinów.

Grający Atrydami może w dowolnym momencie ujawnić żeton Rozmieszczenia (zobacz Szkolenie Partyzanckie na str. 19). Żetony znajdujące się na Obszarze muszą przymusowo zostać odkryte, jeśli ten Obszar zostanie w jakikolwiek sposób zaatakowany lub przeszukany przez Ornitopter (zobacz na str. 19).

Po odkryciu żetony Rozmieszczenia, niezależnie od rodzaju, są usuwane z gry. Jeśli zapas żetonów Rozmieszczenia Atrydów się wyczerpie, grający Atrydami nie może już wystawiać żetonów Rozmieszczenia na planszę.



Żetony Początkowego Rozmieszczenia Atrydów



Żetony Rozmieszczenia Atrydów

## ◆ PRZYWÓDCY

Figurki Przywódców przedstawiają dowódców wojskowych i ważne postacie ze świata Diuny. Nie są oni jednostkami i mogą być umieszczani na planszy wyłącznie na Obszarach zawierających przyjazne jednostki (jeśli kiedykolwiek pozostaną na Obszarze sami, zostają wyeliminowani). Występują dwa rodzaje Przywódców: **zwykli** (Przywódcy Baszar i Naib) i **Nazwani** (np. Paul Atryda i Bestia Rabban). Rozszerzają oni możliwości wykorzystania Legionów w zakresie ruchu i ataku.

Przywódcy są reprezentowani przez figurki na dużych, okrągłych podstawkach, a odpowiadające im karty Przywódców szczegółowo opisują ich specjalne zdolności Walki i Akcji. Kiedy Nazwany Przywódca wchodzi do gry, jego karta Przywódcy jest natychmiast umieszczana odkryta na odpowiednim polu Akcji na planszy Gracza. Karta Nazwanego Przywódcy jest uważana za „odkrytą”, jeśli widnieje na niej opis jego specjalnej Akcji (strona z monochromatyczną ilustracją).

**Uwaga:** Przywódcy należący do tej samej frakcji mogą mieć różne kolory. Dotyczy to tylko gier dla 3 lub 4 graczy.

### ZWYKLI PRZYWÓDCY

### NAZWANI PRZYWÓDCY



Przywódcy Baszar

Przywódcy Naib



Bestia Rabban



Paul Atryda

Zakryta karta

Odkryta karta





### ◆ LIMIT GROMADZENIA JEDNOSTEK

Wszystkie Obszary na planszy mogą zawierać maksymalnie 6 jednostek. Jeśli ten limit zostanie w dowolnym momencie przekroczony, kontrolujący je gracz musi natychmiast usunąć wybrane przez siebie nadmiarowe jednostki. Przywódcy obu frakcji nie są jednostkami, przez co nie liczą się do tego limitu (tj. Obszar może zawierać dowolną liczbę Przywódców).



Na potrzeby ruchu i limitu gromadzenia jednostek, żeton Rozmieszczenia Atrydów liczy się jako 1 jednostka. Na przykład: Obszar może zawierać 4 jednostki i 2 żetony Rozmieszczenia.

**Uwaga:** Grający Atrydami powinien uważać, aby nie umieścić więcej niż 3 żetony Rozmieszczenia na tym samym Obszarze, ponieważ w przypadku odkrycia tych żetonów, może dojść do przekroczenia limitu gromadzenia, co zmusi gracza do usunięcia nadmiarowych jednostek.

### ◆ POJAZDY

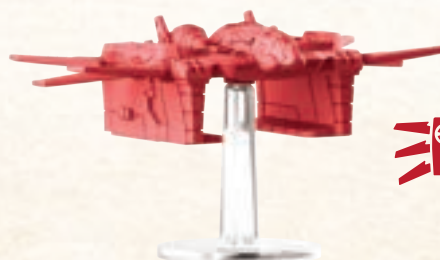
Pojazdy to *Ornitoptery*, *Żniwiarki* i *Zgarniarki*. Mogą być one wykorzystywane wyłącznie przez grającego Harkonnenami. Ornitoptery i Zgarniarki są umieszczane w Strefach Powietrznych, a Żniwiarki na Obszarach Pustynnych. Pojazdy nigdy nie ruszają się ze swojego miejsca. Zgarniarki i Żniwiarki służą do zbierania Przyprawy, podczas gdy Ornitoptery służą do szybszego przemieszczania Legionów, a także poszukiwania wrogich Siczy i Legionów. Pojazdy nie są jednostkami.



*Ornitopter*



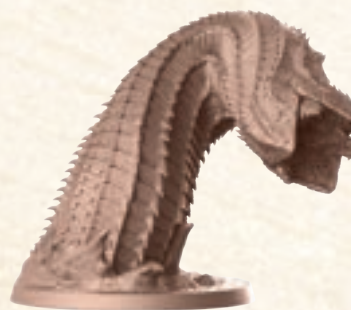
*Żniwiarka*



*Zgarniarka*

### ◆ CZERWIE PUSTYNI

Czerwie Pustyni są umieszczane na planszy głównie w wyniku wydobywania Przyprawy. Grający Atrydami może ich użyć do zaatakowania wrogich Legionów, utrudniania im ruchu, a także szybszego przemieszczania swoich Legionów po planszy. Czerwie Pustyni nie są jednostkami.



*Czerw Pustyni*



## PRZYGOTOWANIE DO GRY




- 1 Ułóżcie dwie części planszy Głównej połączone na środku obszaru gry.
- 2 Potasujcie 8 żetonów Siczy i umieśćcie je zakryte, losowo na wskazanych na planszy Obszarach, po 1 żetonie na Obszar. Tylko grający Atrydami może w dowolnym momencie sprawdzić ich zakrytą stronę.
- 3 Potasujcie zakryte żetony Początkowego Rozmieszczenia Atrydów i umieśćcie po 1 żetonie i 1 figurce Przywódcy Naiba w każdym Obszarze zawierającym Sicz.
- 4 Potasujcie standardowe żetony Rozmieszczenia Atrydów i połóżcie je zakryte obok grającego Atrydami.
- 5 Umieśćcie 6 żetonów Osad Harkonnenów (4 wioski Pyonów, miasto Kartagin i stolicę planety - Arrakin) na wskazanych na planszy Obszarach. Ich ranga jest jawna i każdy gracz może ją sprawdzić w dowolnym momencie.
- 6 Potasujcie 2 zestawy żetonów Początkowego Rozmieszczenia Harkonnenów i losowo umieśćcie po 1 zakrytym żetonie każdego rodzaju na każdym Obszarze zawierającym Osadę Harkonnenów. Następnie odwróćcie je i zastąpcie odpowiednimi figurkami Harkonnenów (zobaczcie legendę na następnej stronie).
- 7 Potasujcie 6 żetonów Stacji Badawczych Ekologii i losowo umieśćcie je zakryte na Obszarach wskazanych na planszy, po 1 żetonie na Obszar. Ich zakryta strona jest tajemnicą dla wszystkich graczy i zostaje ujawniona w momencie, gdy Legion Atrydów wkracza na dany Obszar.
- 8 Umieśćcie 3 znaczniki Jasnowidzenia na polu "0" toru Jasnowidzenia. Umieśćcie znacznik Hegemonii na polu "0" toru Hegemonii.
- 9 Potasujcie wszystkie karty Jasnowidzenia, utwórzcie z nich zakrytą talię i umieśćcie ją obok planszy.





- 10 Potasujcie 16 zakrytych żetonów Znaku Czerwia, tworząc pulę żetonów Znaku Czerwia.
- 11 Każdy gracz bierze planszę odpowiadającą swojej frakcji. Umieście wszystkie karty Nazwanych Przywódców, które są oznaczone jako „od początku w grze”, odkryte na polach Akcji z ich symbolem Akcji. Odłóżcie na bok odpowiednie figurki Przywódców. Obaj gracze umieszczają w pobliżu karty i figurki zwykłych Przywódców (Naibów i Baszarów), a także wszystkie pozostałe figurki i karty Nazwanych Przywódców (trzymając je zakryte).
- 12 Grający Harkonnenami bierze planszę Przyprawy i umieszcza ją obok planszy Giedi Prime, umieszczając 3 znaczniki Imperium obok najwyższego poziomu.
- 13 Potasujcie karty Planu, dzieląc je na 4 osobne talie w oparciu o ich rewersy. Grający Harkonnenami umieszcza talie Rodu Harkonnenów i Sojusznika: Rodu Corrino w zasięgu ręki. Grający Atrydami robi to samo z taliami Rodu Atrydów i Sojusznika: Fremenów.
- 14 Grający Atrydami tasuje 6 kart Sekretnej Celu i dobiera 1 z nich (pozostałe 5 kart odkłada na bok). Ta karta pozostaje ukryta przed jego przeciwnikiem przez cały czas trwania rozgrywki.
- 15 Gracze umieszczają figurki swojej frakcji, zestawy kości Akcji, kości Walki, dodatkowe żetony i karty pomocy w zasięgu ręki.
- 16 Grający Atrydami rozpoczyna grę z 1 żetonem Bene Gesserit. Pozostałe 4 żetony tworzą rezerwę żetonów Bene Gesserit.

#### SYMBOLE ŻETONÓW ROZMIESZCZENIA HARKONNENÓW

- |   |  |
|---|--|
|  Jednostka Regularna Harkonnenów |  Sardaukar        |
|  Jednostka Elitarna Harkonnenów  |  Przywódca Baszar |



Na przykład ten żeton powoduje rozmieszczenie 1 Przywódcy Baszara, 1 Sardaukara i 1 jednostki Regularnej Harkonnenów.

## RUNDA GRY

**Dune: Wojna o Arrakis** rozgrywana jest w serii rund, które trwają do momentu, gdy jedna z dwóch frakcji wygra grę. Każda runda podzielona jest na opisane poniżej fazy.

### ◆ POCZĄTEK RUNDY

- ▶ Każdy gracz dobiera na rękę po 2 karty Planu: po 1 karcie z każdej swojej talii.
- ▶ Dobierzcie 3 karty z talii Jasnowidzenia i umieście je odkryte w rzędzie obok talii, w miejscu widocznym dla wszystkich graczy.

### 1. UMIESZCZANIE POJAZDÓW (TYLKO HARKONNENOWIE)

Grający Harkonnenami sprawdza pozycję najniższego znacznika Imperium na planszy Przyprawy, aby zobaczyć, ile jego kości Akcji nie może zostać użytych w tej rundzie oraz ile Pojazdów jest dostępnych. Następnie gracz umieszcza wszystkie dostępne Pojazdy na planszy – Żniwiarki na Obszarach pustynnych, Ornitoptery i Zgarniarki w Strefach Powietrznych.

### 2. ROZPATRYWANIE AKCJI

- ▶ Obaj gracze rzucają swoimi kośćmi Akcji, a następnie umieszczają je na swoich planszach na polach odpowiadających uzyskanym wynikom.
- ▶ Począwszy od Harkonnenów, każdy gracz może umieścić 1 żeton Bene Gesserit (jeśli taki posiada) na swojej planszy.
- ▶ Począwszy od Atrydów, gracze na zmianę wykonują Akcje - po jednej Akcji na turę. Gdy obaj gracze wykonają wszystkie dostępne Akcje, faza Rozpatrywania Akcji dobiega końca.

### 3. PUSTYNNNE ZAGROŻENIA (TYLKO ATRYDZI)

- ▶ Grający Atrydami umieszcza po 1 zakrytym żetonem Znaku Czerwia na wszystkich Obszarach Pustynnych, na których znajduje się Legion Harkonnenów lub Żniwiarka. Następnie odwraca wszystkie znajdujące się na planszy żetony Znaku Czerwia (zarówno te, które zostały właśnie umieszczone, jak i te, które zostały umieszczone w trakcie Rundy) i rozpatruje ich efekty.



Żetony Znaku Czerwia

- ▶ Jeśli Legiony Harkonnenów znajdują się na Płaskowyżu, Ergu Mniejszym lub na Pustyni, gracz Atrydów wykonuje rzut, aby określić konsekwencje **Kurzawy Coriolisa**, raz dla każdego Obszaru.



#### 4. WYDOBYWANIE PRZYPRAWY (TYLKO HARKONNENOWIE)

- Jeśli na planszy znajdują się Żniwiarki, grający Harkonnenami usuwa je, aby zebrać Przyprawę (punkty Przyprawy). Liczba punktów Przyprawy zależy od Obszaru: 1 punkt za Pustynię, 2 punkty za Głęboką Pustynię.
- Grający Harkonnenami natychmiast wydaje zebrane punkty Przyprawy, aby utrzymać znaczniki Imperium na ich aktualnych pozycjach na planszy Przyprawy lub przesunąć je o jeden poziom w górę. Utrzymanie pozycji kosztuje 2 punkty, awans o 1 poziom kosztuje 3 punkty. W innym wypadku każdy nieopłacony znacznik przesuwany jest o 1 poziom w dół.
- Jeśli znacznik na torze Hegemonii znajduje się na poziomie 5 lub niższym, grający Harkonnenami ma dodatkową opcję wydania 3 punktów Przyprawy. Może to zrobić, aby otrzymać 1 punkt Hegemonii (raz na fazę Wydobywania Przyprawy).
- Zakazy Imperium odpowiadające każdemu znacznikowi Imperium, który znajduje się na najniższym poziomie planszy Przyprawy, są aktywowane automatycznie. Ponadto, jeśli dowolna liczba znaczników Imperium przesunie się w dół, aktywowany jest 1 dodatkowy Zakaz Imperium (tylko 1). Grający Harkonnenami wybiera ten Zakaz spośród tych, które odpowiadają znacznikom przesuniętym w dół.

#### ◆ KONIEC RUNDY

- Grający Atrydami sprawdza, czy wymagania *na koniec Rundy* ujawnionych kart Jasnowidzenia mogą zostać spełnione. Wypełnia wszystkie polecenia zawarte na kartach, które chce pozyskać i odpowiednio przesuwają znaczniki Jasnowidzenia (w jednej Rundzie można pozyskać maksymalnie 2 karty Jasnowidzenia). Niezależnie od liczby pozyskanych w Rundzie kart, jeśli wszystkie wyniki wskazane na karcie Sekretnej Celu zostaną osiągnięte, grający Atrydami wygrywa grę! W przeciwnym wypadku gra trwa dalej.
- Usuńcie z planszy wszystkie Ornitoptery i Zgarniarki.
- Jeśli gracze mają na planszy Nazwanych Przywódców, to mogą wymienić dowolnego swojego Nazwanego Przywódcę na Zwykłego, zaczynając od grającego Harkonnenami.
- Odwróćcie i umieśćcie z powrotem na odpowiednich polach Akcji wszystkie „wydane” karty Przywódców (z wyjątkiem kart Przywódców w Zbiorniku Regeneracyjnym, które są odwracane, ale nie umieszczane na planszach Graczy).
- Obaj gracze sprawdzają karty Planu na rękę i odrzucają nadmiarowe wybrane karty tak, by każdemu z nich pozostało maksymalnie 6 kart.

- Grający Atrydami decyduje, czy usunąć z gry, czy wtasować z powrotem do talii wszystkie odkryte, ale niepozyskane karty Jasnowidzenia.
- Obaj gracze odzyskują wykorzystane kości Akcji ze swoich plansz i rozpoczyna się nowa runda.

## FAZA 1. UMIESZCZANIE POJAZDÓW

Umieszczanie Pojazdów jest przeprowadzane wyłącznie przez grającego Harkonnenami. Aby to zrobić, gracz musi sprawdzić planszę Przyprawy i położenie znajdujących się obok niej znaczników Imperium. **Aktywny rząd** to ten, w którym znajduje się najniżej położony ze znaczników Imperium. Inne znaczniki znajdujące się powyżej niego są w tym momencie nieistotne.

- Najpierw grający Harkonnenami musi umieścić kość Akcji na każdym pustym polu pierwszej kolumny planszy Przyprawy, w aktywnym rzędzie i rzędach nad nim. Kości te nie będą wykorzystywane w tej Rundzie. Natomiast wszystkie kości Akcji poniżej aktywnego rzędu są usuwane z planszy Przyprawy i będą dostępne w tej Rundzie.



- Następnie gracz bierze tyle Pojazdów, ile wskazano w każdej z trzech kolumn aktywnego rzędu.

Grający Harkonnenami umieszcza dostępne Pojazdy na planszy, przestrzegając zasad dla każdego rodzaju Pojazdu:

- Żniwiarki są umieszczane na wolnych Obszarach Pustynnych, po 1 figurce na Obszar. Żniwiarki nigdy się nie poruszają i służą do zbierania Przyprawy podczas Fazy 4: Wydobywanie Przyprawy.
- Ornitoptery i Zgarniarki są umieszczane w Strefach Powietrznych planszy, po 1 figurce na Strefę. Ornitoptery służą do transportu Legionów (zobacz na str. 23) albo do poszukiwania wrogich Siczy i żetonów Rozmieszczenia (zobacz na str. 19).

**Uwaga:** Jeśli Strefa Powietrzna jest już zajęta, a grający Harkonnenami chce umieścić tam inny Pojazd, aktualny Pojazd jest po prostu usuwany.



## FAZA 2. ROZPATRYWANIE AKCJI

Faza Rozpatrywania Akcji jest najważniejszą fazą gry. To właśnie podczas niej gracze realizują swoje plany, wykonując Akcje tak, aby spełnić swoje warunki zwycięstwa. Dostępne Akcje zależą głównie od wyników na zestawach kości Akcji graczy i obejmują rozmieszczenie lub poruszanie jednostek, przeprowadzanie ataków, używanie specjalnych zdolności Przywódców i tak dalej.

- ▶ Na początku tej fazy obaj gracze rzucają określoną liczbą kości Akcji. W trakcie gry grający Atrydami rzuca 4 kośćmi Akcji, podczas gdy liczba kości dostępnych dla grającego Harkonnenami zależy od planszy Przyprawy (zobacz na poprzedniej stronie).
- ▶ Po rzucie gracze umieszczają swoje kości na swoich planszach na polach Akcji odpowiadających uzyskanym wynikom. Na planszy Harkonnenów znajdują się miejsca na maksymalnie 3 kości dla każdego wyniku, natomiast na planszy Atrydów - 2. Każdą kość przekraczającą dozwolone maksimum należy zmienić, wybierając inne dostępne wyniki, zaczynając od tych, dla których dostępna jest największa liczba wolnych pól (nowe wyniki kości są wybierane pojedynczo).
- ▶ Jeśli grający Harkonnenami posiada jakiegokolwiek żetony Bene Gesserit, może użyć 1 (i tylko 1) podczas Rundy, jako tymczasowej kości Akcji, umieszczając go na wolnym polu Akcji (zobacz na str. 33). Następnie grający Atrydami ma taki sam wybór.



### ◆ TURY AKCJI

Gdy obaj gracze rzucą swoimi kośćmi Akcji, naprzemiennie wykonują po 1 Akcji, zaczynając od grającego Atrydami. Dostępne opcje to:

- ▶ Wydadz 1 kość Akcji, aby wykonać 1 z Akcji, odpowiadającą wynikowi na tej kości.
- ▶ Wydadz dowolną 1 kość Akcji, aby zagrać z ręki kartę Planu.

- ▶ **(TYLKO ATRYDZI)** Jeśli grający Atrydami ma mniej niewykorzystanych kości Akcji niż jego przeciwnik, może wykonać Akcję Potęgi Pustyni.

Jeśli gracz zdecyduje się wydać kość, aby wykonać Akcję, sprawdź jej efekty na planszy Gracza. Często ten sam wynik pozwala graczowi wybrać spośród przynajmniej 2 opcji, z których gracz musi wybrać tylko jedną. Na przykład Akcja **Strategii** pozwala graczowi poruszyć 2 różne Legiony ALBO zaatakować 1 Legionem.

Jeśli gracz zdecyduje się wydać kość, aby zagrać kartę Planu, może wybrać dowolną niewykorzystaną kość, niezależnie od jej wyniku. Przeczytaj uważnie treść karty i zastosuj jej efekty. Karta jest następnie odrzucana na stos kart odrzuconych obok odpowiedniej talii.

Wydane kości Akcji są przenoszone na pola **Wykorzystanych kości Akcji** na planszy Gracza. Gdy gracz wykona wybraną Akcję, tura przechodzi na gracza przeciwnego. Kiedy grający Harkonnenami wykona Akcję ze swojej ostatniej kości Akcji, faza Rozpatrywania Akcji dobiega końca.

### WYBIERANIE EFEKTÓW AKCJI

Efekty Akcji nigdy nie są obowiązkowe. Mogą być rozpatrzone w całości, częściowo lub nawet wcale. Jest to szczególnie ważne w przypadku Akcji, które są możliwe dzięki zagrywaniu kart Planu. Na przykład, jeśli Akcja pozwala graczowi na rozmieszczenie jednostek i poruszenie Legionu, może on wybrać tylko rozmieszczenie jednostek albo tylko poruszenie Legionu.

### ◆ WYNIKI NA KOŚCIACH AKCJI

Symbole na kościach Akcji odpowiadają różnym rodzajom Akcji. Podczas gdy niektóre Akcje działają w ten sam sposób dla obu frakcji, inne mają różne skutki dla każdej z nich. Istnieją też takie, które są dostępne tylko dla danej frakcji.



### AKCJA STRATEGII

Podstawa wszystkich operacji wojskowych - Akcja **STRATEGII** - może być wykorzystana do ruchu albo ataku dowolnym Legionem na planszy. W jej efekcie:

- ▶ Porusz 2 różne Legiony.  
ALBO
- ▶ Zaatakuj 1 Legionem.



## AKCJA PRZYWÓDZTWA

Wraz z Akcją **STRATEGII** jest to główny sposób na poruszanie lub atakowanie przy użyciu Legionów na planszy, ale można ją zastosować tylko wtedy, gdy Legiony, na które ma ona wpływ, zawierają co najmniej 1 Przywódcę (zwykłego lub Nazwanego). W jej efekcie:

- Porusz 2 różne Legiony z Przywódcą.  
**ALBO**
- Przeprowadź **Atak z zaskoczenia** Legionem z Przywódcą.

## AKCJA ROZMIESZCZENIA (WERSJA ATRYDÓW)

Rekrutacja nowych jednostek i Przywódców do frakcji Atrydów odbywa się poprzez dobieranie losowego żetonu Rozmieszczenia. Gracz zapoznaje się z nim i umieszcza zakryty na Obszarze zawierającym żeton Siczy. W efekcie Akcji **ROZMIESZCZENIA**:

- Rozmieść 1 żeton Rozmieszczenia i 1 Przywódcę (Naiba albo Nazwanego) na tym samym żetonie Siczy.

## AKCJA ROZMIESZCZENIA (WERSJA HARKONNENÓW)

Rekrutacja nowych jednostek i Przywódców do frakcji Harkonnenów odbywa się poprzez umieszczanie ich bezpośrednio na planszy. W efekcie Akcji **ROZMIESZCZENIA**:

- Rozmieść 3 jednostki Regularne i 1 Przywódcę (Baszara albo Nazwanego) na przynajmniej 1 wybranym przez siebie żetonie Osady.

## AKCJA MENTATA

Ręka kart Planu gracza reprezentuje zakres spisków i przebiegłych strategii, którymi dysponuje jego frakcja. W efekcie Akcji **MENTATA**:

- Dobierz na rękę 2 karty Planu ze swoich talii. Możesz dobrać albo 2 karty z tej samej talii, albo po 1 z każdej talii (zdecyduj przed dobraniem).

## AKCJA RODU (WERSJA ATRYDÓW)

Akcja **RODU** Atrydów nadrabia ograniczoną liczbę kości Akcji tej frakcji, odzwierciedlając właściwą dla niej elastyczność i zdolność do adaptacji. W efekcie Akcji **RODU** Atrydów:

- Użyj jej jako dowolnego innego wyniku kości Akcji, zgodnie z twoim wyborem.

## AKCJA RODU (WERSJA HARKONNENÓW)

Akcja **RODU** Harkonnenów reprezentuje ogromne zasoby, którymi dysponuje jeden z najpotężniejszych ze wszystkich Wysokich Rodów. W efekcie Akcji **RODU** Harkonnenów:

- Zamień 2 jednostki Regularne na 2 jednostki Elitarne.  
**ALBO**
- Umieść na planszy 2 wybrane przez ciebie Pojazdy.

## AKCJA POTĘGI PUSTYNI (TYLKO ATRYDZI)

Reprezentuje to kontrolę, jaką rdzenni Fremeni sprawują nad gigantycznymi Czerwiami Pustyni na Arrakis. Ta Akcja nie wymaga do jej wykonania wydawania kości Akcji. Można jednak ją wykonać tylko wtedy, gdy grający Atrydami ma mniej niewykorzystanych kości Akcji niż grający Harkonnenami, lub jako część efektu karty Planu czy Akcji Specjalnej. W efekcie Akcji **POTĘGI PUSTYNI**:

- Umieść 2 żetony Znak Czerwia na dowolnych Obszarach Pustynnych, na których nie ma Znak Czerwia, Czerwia Pustyni lub Siczy, po 1 żetonie na Obszar.  
**ALBO**
- Porusz 2 różne Czerwie Pustyni na planszy (str. 31).  
**ALBO**
- Zaatakuj 1 Czerwie Pustyni na planszy (str. 31).

### **ROZMIESZCZENIE A UMIESZCZENIE**

**Rozmieszczenie** oznacza wzięcie komponentów gry, których obecnie nie ma na planszy (za wyjątkiem tych w Zbiorniku Regeneracyjnym) i położenie ich na planszy.

**Umieszczenie** oznacza zabranie komponentów gry z dowolnego miejsca (za wyjątkiem tych w Zbiorniku Regeneracyjnym) i umieszczenie ich na planszy. Jeśli znajdują się już na planszy, można je przenieść tak, jakby wchodziły na nią po raz pierwszy.

## ◆ AKCJA SPECJALNA NAZWANEGO PRZYWÓDCY

Każda karta Nazwanego Przywódcy jest powiązana z określonym wynikiem na kości Akcji. Kiedy Nazwany Przywódca wchodzi do gry, jego karta zostaje umieszczona odkryta na planszy Gracza, na polu Akcji z odpowiadającym symbolem Akcji.

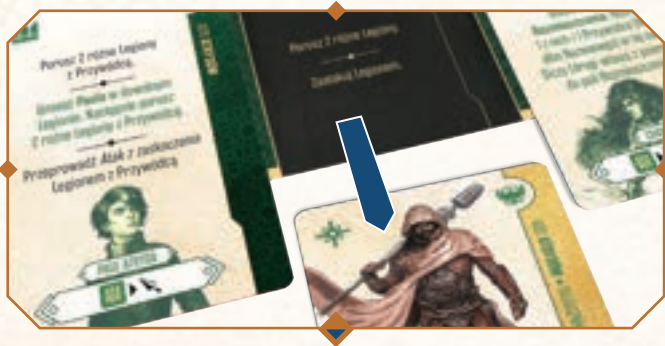
- Przywódcy, o ile nie znajdują się w Zbiorniku Regeneracyjnym, pozwalają kontrolującemu ich graczowi wybrać dodatkowe lub ulepszone opcje podczas wydawania pasującego wyniku na kości w celu wykonania Akcji.



Akcje Specjalne Przywódcy są opcjami alternatywnymi do standardowych Akcji oferowanych przez wynik na kości. Oznacza to, że gracze zawsze mogą wybierać pomiędzy zwykłą Akcją a Specjalną.

- ▶ Jeśli gracz zdecyduje się skorzystać z Akcji Specjalnej Przywódcy, to po wykonaniu do końca tej Akcji kartę Przywódcy zdejmuje się z planszy i odwraca zakrytą. Ta karta jest uważana za „wykorzystaną”, a odpowiadająca jej Akcja Specjalna nie jest już dostępna, aż do początku następnej Rundy.

Karty Przywódców Atrydów przedstawiają ulepszone lub dodatkowe Akcje na zielono. W przypadku Przywódców Harkonnenów Akcje te przedstawione są na czerwono.



## ◆ AKCJE DARMOWE

Akcja Darmowe pozwalają graczom na działanie bez konieczności wydawania kości Akcji lub Akcji Potęgi Pustyni. Akcje Darmowe mogą być wykonywane wiele razy w tej samej turze, w tym jako dodatek do zwykłych Akcji. Poza Akcjami możliwymi dzięki niektórym kartom Planu lub Jasnowidzenia, za Akcje Darmowe uważane są również dwie poniższe:

### **SZKOLENIE PARTYZANCKIE (TYLKO ATRYDZI)**

Grający Atrydami może w dowolnym momencie swojej tury Akcji ujawnić dowolną liczbę żetonów Rozmieszczenia znajdujących się na planszy. Wówczas grający Atrydami po prostu odwraca je, aby pokazać ich zakrytą stronę i zastępuje je odpowiednimi jednostkami, a odkryte żetony usuwa z gry.

### **POSZUKIWANIE (TYLKO HARKONNENOWIE)**

Grający Harkonnenami może w dowolnym momencie swojej tury Akcji usunąć z planszy 1 Ornitopter, aby odkryć Sicz i/albo wszystkie żetony Rozmieszczenia na jednym Obszarze w połączonym Sektorze.

## ◆ ZAGRYWANIE KART PLANU

Zagrywanie kart Planu z ręki pozwala graczom na wykonywanie Akcji Specjalnych, często zmieniających podstawowe zasady gry. Wiele najbardziej znanych wydarzeń i postaci drugoplanowych z sagi Diuny może pojawić się w grze dzięki odpowiedniemu użyciu tych kart.

- ▶ Gracze dobierają karty na początku każdej Rundy, a także wykonując Akcję Mentata podczas fazy Rozpatrywania Akcji. Karty zagrywa się podczas fazy Rozpatrywania Akcji, wydając 1 dowolną kość Akcji.
- ▶ Gracze mają również możliwość odrzucenia z ręki kart Planu podczas bitwy, aby wzmocnić swoje siły (zobacz na str. 24).

Karty Planu są zawsze odrzucane w sposób jawny. Jeśli dana talia się wyczerpie, odrzucone karty nie są ponownie tasowane. Nie można już dobierać kart z tej talii.

Występują 4 talie kart Planu: talie Rodu Harkonnenów i ich Sojusznika: Rodu Corrino (używane przez gracza Harkonnenów) oraz talie Rodu Atrydów i ich Sojusznika: Fremenów (używane przez gracza Atrydów). Każda talia ma swój unikatowy charakter:

- ▶ **Talia Rodu Harkonnenów** ułatwia wejście do gry Przywódcom Harkonnenów, zapewnia przybywanie posiłków i pomaga w zbieraniu Przyprawy.



- ▶ **Talia Sojusznika: Rodu Corrino** znacznie ułatwia ruch i ataki Legionami, zwłaszcza tymi, w skład których wchodzi Sardaukarzy. Ponadto zmusza gracza Atrydów do odrzucania kart Planu, kart Jasnowidzenia i kości Akcji.



- ▶ Karty w **talii Rodu Atrydów** wzmocniają atak, dają możliwość manipulacji kartami Jasnowidzenia, pozwalają też rozmieszczać na planszy budzących lęk Fedajkinów i potężnego Przywódcę Gurneya Hallecka.



- ▶ **Talia Sojusznika: Fremenów** jest nastawiona na ułatwianie poruszania się po pustyni oraz wzmocnianie i wpływanie na Czerwie Pustyni oraz Kurzawy Coriolisa. Niektóre karty pozwalają graczowi przywołać i kontrolować zabójczego Dzikiego Stworzyciela.





## FAZA 3. PUSTYNNNE ZAGROŻENIA

Podczas fazy Pustynnych Zagrożeń grający Atrydami uwalnia potęgę pustyni Arrakis, umieszczając żetony Znaku Czerwia i rozpatrując ich efekty, a także wykonuje rzuty na konsekwencje Kurzaw Coriolisa. Należy pamiętać, że żetony Znaku Czerwia można również umieszczać na planszy w ramach wykonywania Akcji Potęgi Pustyni (zobacz na str. 18).

### ◆ UMIESZCZANIE I ROZPATRYWANIE ZNAKU CZERWIA

Najpierw należy odrzucić wszystkie żetony Znaku Czerwia znajdujące się na Obszarach, na których znajdują się Legiony Atrydów lub Czerwie Pustyni, wtasowując je zakryte z powrotem do puli Znaków Czerwia.

Następnie grający Atrydami losuje żetony Znaku Czerwia i umieszcza je zakryte na planszy bez ich podglądania. Umieszcza po 1 na każdym Obszarze Pustynnym, na którym znajduje się Legion Harkonnenów lub Żniwiarka i który nie zawiera jeszcze żetonu Znaku Czerwia ani samego Czerwia Pustyni.

Na koniec gracz odwraca wszystkie znajdujące się na planszy żetony Znaków Czerwia i w dowolnej kolejności rozpatruje ich efekty.

Występują 3 rodzaje efektów Znaku Czerwia:

► **Piasek.** Fałszywy alarm. Odrzuć ten żeton.



► **Czerw Pustyni.** Umieść Czerwia Pustyni na tym Obszarze. Następnie odrzuć ten żeton.



► **Ryjący Czerw Pustyni.** Jeśli żeton znajduje się na Obszarze Głębokiej Pustyni, umieść tam Czerwia Pustyni. Następnie odrzuć ten żeton. W przeciwnym razie odrzuć ten żeton.



**Uwaga:** Wszystkie Czerwie Pustyni pojawiające się w tej fazie muszą zostać umieszczone na planszy. Jeśli nie ma już dostępnych figurek Czerwia Pustyni, grający Atrydami musi je wziąć z dowolnego innego miejsca na planszy. Jeśli w tej fazie na planszy pojawią się więcej niż 4 Czerwie Pustyni, grający Atrydami wybiera miejsce ich pojawienia się i odrzuca pozostałe żetony Znaku Czerwia.

### ◆ EFERYTY UMIESZCZENIA CZERWIA PUSTYNI

Po umieszczeniu wszystkich Czerwia Pustyni należy wykonać następujące czynności:

- Jeśli na Obszarze znajduje się tylko Żniwiarka, usuń ją (chyba, że uratuje ją Zgarniarka - zobacz poniżej).
- Jeśli na Obszarze znajduje się Legion Harkonnenów, Legion ten musi wykonać Odwrot (zobacz Odwrot na str. 26). Jeśli Legion nie może wykonać Odwrotu, Czerw Pustyni atakuje go (zobacz Atak Czerwia Pustyni na str. 31). Jeśli na Obszarze znajduje się też Żniwiarka, a Legion wykona Odwrot, Żniwiarka jest usuwana (chyba, że uratuje ją Zgarniarka - zobacz poniżej).

Po rozpatrzeniu wszystkich żetonów Znaku Czerwia należy je ponownie wtasować zakryte do puli Znaku Czerwia.

### ZGARNIARKA NA RATUNEK

Tylko podczas tej fazy grający Harkonnenami może użyć obecnych na planszy Zgarniarek, aby ratować Żniwiarki przed Czerwiami Pustyni.

- Jeśli umieszczenie Czerwia Pustyni powoduje zniszczenie Żniwiarki, grający Harkonnenami może usunąć Zgarniarkę z połączonej Strefy Powietrznej, zamiast usuwać Żniwiarkę.
- Kiedy tak się dzieje, Żniwiarka nie zostaje zniszczona, a Czerw Pustyni wciąż zostaje umieszczony na tym Obszarze (chyba, że zaatakował tam Legion). To współistnienie jest krótkotrwałe, ponieważ Żniwiarka jest usuwana w kolejnej fazie.

### ◆ ROZPATRYWANIE KURZAW CORIOLISA

Wszystkie Obszary Płaskowyżu, Ergu Mniejszego i Pustyni na planszy podlegają potężnym Kurzawom Coriolisa. **Wyjątkiem jest 5 centralnych Obszarów Płaskowyżu otoczonych Górami.**

- Dla każdego Legionu Harkonnenów na nieosłoniętym Płaskowyżu, Ergu Mniejszym, Pustyni i Głębokiej Pustyni, grający Atrydami wykonuje rzut 2 kośćmi Walki (Legiony Atrydów pozostają nietknięte). Atak zadaje 1 Trafienie wrogiemu Legionowi za każde i zmienną liczbę Trafień za każde w zależności od typu terenu:

Głęboka Pustynia:	2 Trafienia
Pustynia:	1 Trafienie
Erg Mniejszy lub Płaskowyż:	Brak Trafień

Grający Harkonnenami musi natychmiast usunąć wszystkie ofiary (zobacz Usuwanie ofiar na str. 26).



## FAZA 4. WYDOBYWANIE PRZYPRAWY

Podczas tej fazy grający Harkonnenami usuwa Żniwiarki, które wciąż znajdują się na planszy, aby zbierać Przyprawę. Ilość Przyprawy zebranej przez każdą ocalałą Żniwiarkę zależy od Obszaru, na którym się znajdowała:

Pustynia:	1 punkt Przyprawy
Głęboka Pustynia:	2 punkty Przyprawy

Grający Harkonnenami natychmiast wydaje zebrane punkty Przyprawy, aby utrzymać znaczniki Imperium na planszy Przyprawy na ich obecnym poziomie lub podnieść je o 1 stopień:

- Utrzymanie znacznika Imperium na poziomie, który ten aktualnie zajmuje, kosztuje 2 punkty.
- Podniesienie znacznika o 1 poziom kosztuje 3 punkty. W tej samej Fazie Wydobywania Przyprawy każdy znacznik można podnieść maksymalnie o 1 poziom.
- Znaczniki, które nie są ani utrzymane, ani podniesione, automatycznie przesuwają się o 1 stopień w dół. Powoduje to aktywację 1 Zakazu Imperium (zobacz w kolumnie obok).



**Przykład:** Grający Harkonnenami zebrał 4 punkty Przyprawy. Zostają one wydane na utrzymanie pozycji znaczników RHOAM i Gildii Kosmicznej (po 2 punkty). Znacznik Landsraadu spada o 1 poziom, przez co aktywowany jest odpowiedni Zakaz.

**Uwaga:** Znaczników Imperium nie można przesunąć powyżej najwyższego poziomu ani poniżej najniższego. Każdy ruch, który mógłby to spowodować, jest ignorowany.



### ◆ GROMADZENIE

Jeśli znacznik Hegemonii znajduje się na 5 lub niższym polu toru, grający Harkonnenami może wydać 3 punkty Przyprawy, aby zdobyć 1 punkt Hegemonii. Grający Harkonnenami nie może zdobyć w ten sposób więcej niż 1 punkt Hegemonii na fazę Wydobywania Przyprawy. Ta opcja przestaje być dostępna, gdy znacznik Hegemonii znajdzie się na przynajmniej 6 polu toru.

### ◆ REZERWA PRZYPRAWY

Grający Harkonnenami może zachować maksymalnie 1 punkt Przyprawy, aby wydać go efektywniej w następnej Rundzie. Aby to zrobić, gracz bierze żeton Rezerwy Przyprawy i umieszcza go na planszy Przyprawy jako przypomnienie.

### ◆ ZAKAZY IMPERIUM

Zakazy Imperium są aktywowane pod koniec fazy Wydobywania Przyprawy. Wszystkie Zakazy odpowiadające dowolnym znacznikom Imperium na najniższym zajmowanym poziomie planszy Przyprawy są aktywowane oraz dodatkowo wybrany zostaje 1 Zakaz spośród wszystkich znaczników, które właśnie przesunęły się w dół (i który nie jest jeszcze aktywny). Zakaz pozostaje aktywny do początku fazy Wydobywania Przyprawy w kolejnej Rundzie.

Kiedy Zakaz jest aktywny, grający Harkonnenami musi stosować jego efekt, zgodnie z opisem na odpowiedniej karcie pomocy, przez cały czas trwania Rundy. Aktywny Zakaz jest uważany za obowiązujący przez cały czas.



# GŁÓWNE ZASADY

Poniższe sekcje zawierają szczegółowe opisy zasad.

## RUCH

Legiony można poruszać po planszy podczas fazy Rozpatrywania Akcji, wykonując Akcję **PRZYWÓDZTWA** lub **STRATEGII** (lub zagrywając kartę Planu, która na to pozwala).

Poruszający się Legion przemieszcza się z Obszaru, który zajmuje, do sąsiedniego wolnego Obszaru (niezawierającego wrogich Osad, wrogich jednostek ani Czerwi Pustyni). Należy pamiętać, że Legion nie może przemieszczać się pomiędzy Obszarami oddzielnymi nieprzekraczalną granicą, chyba że korzysta z Transportu Oddziałów (zobacz na następnej stronie).

Poruszenie wszystkich figurek wchodzących w skład Legionu nie jest obowiązkowe. Aktywny gracz może podzielić Legion, decydując się na poruszenie tylko niektórych figurek, pozostawiając pozostałe. Należy pamiętać, że Przywódcy nie mogą poruszać się sami i zawsze musi towarzyszyć im co najmniej 1 jednostka.

**Uwaga:** Jeśli gracz używa Akcji **PRZYWÓDZTWA** aby poruszyć Legion, który w efekcie zostaje podzielony, poruszającym się jednostkom musi towarzyszyć co najmniej 1 Przywódca.

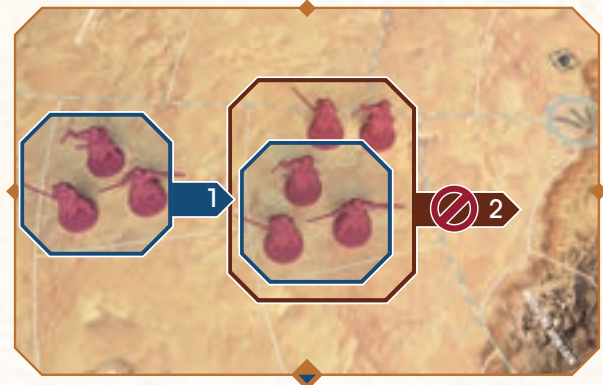


**Przykład:** Grający Harkonnenami wykonuje Akcję **STRATEGII**. W pierwszym ruchu Akcji gracz wybiera Legion składający się z 5 jednostek oraz 1 Przywódcę i decyduje się, by poruszyć tylko 2 z tych jednostek, pozostawiając pozostałe jednostki i Przywódcę. W ramach drugiego ruchu, możliwego dzięki tej samej Akcji **STRATEGII**, gracz może poruszyć dowolny inny Legion na planszy, nawet ten złożony z figurek, które pozostawił w poprzednim ruchu.

## RUCH WIELU LEGIONÓW

Zarówno Akcje **STRATEGII**, jak i **PRZYWÓDZTWA**, a także niektóre karty Planu pozwalają aktywnemu graczowi poruszyć 2 (lub więcej) różne Legiony w tej samej turze.

**Uwaga:** Gracze mogą swobodnie poruszyć dowolny Legion na planszy, przestrzegając podstawowych zasad ruchu opisanych w kolumnie po lewej stronie, ale muszą uważać, aby nie poruszyć tej samej figurki dwa razy tą samą Akcją. Aby tego uniknąć, wszystkie ruchy możliwe dzięki tej samej Akcji należy traktować jako równoczesne.



**Przykład:** Podczas tej samej akcji gracz nie może najpierw poruszyć Legionu na Obszar, na którym znajduje się inny przyjazny Legion, a następnie, uznając te dwa Legiony za jeden, ponownie poruszyć wszystkie figurki. W ten sposób figurki pierwszego Legionu poruszyłyby się dwukrotnie za sprawą tej samej Akcji.

## RUCH LEGIONÓW PRZEZ KILKA OBSZARÓW

Jeśli Legion porusza się przez więcej niż 1 Obszar (na przykład jako Jeździec Piasku, poprzez Transport Oddziałów lub jako efekt karty Planu), należy zastosować poniższe zasady:

- ▶ Poruszający się Legion nie może zabierać ani pozostawiać figurek podczas swojego ruchu.
- ▶ Jeśli Legion porusza się przez Obszary, na których znajdują się inne przyjazne Legiony, limit gromadzenia jest sprawdzany dopiero po zakończeniu pełnego ruchu. Oznacza to, że Obszar, przez który oddziały się jedynie przemieszczają, może zostać przepelniony bez żadnych konsekwencji.
- ▶ Grający Atrydami nie może przejąć Stacji Badawczej Ekologii, jeśli jego Legion porusza się przez kilka Obszarów i nie zatrzymuje się na Obszarze Stacji.



## JEŹDZIEC PIASKU (TYLKO ATRYDZI)

Kiedy grający Atrydami wykonuje Akcję, aby poruszyć Legion, może zwiększyć zasięg jego ruchu, wykorzystując obecność na planszy żetonów Znaku Czerwia i Czerwi Pustyni.

Legion Atrydów opuszczający Obszar sąsiadujący z żetonem Znaku Czerwia lub Czerwem Pustyni może poruszyć się przez dowolną liczbę sąsiednich, następujących po sobie Obszarów zawierających żetony Znaku Czerwia lub Czerwie Pustyni, kończąc swój ruch na Obszarze sąsiadującym z jednym z tych żetonów Znaku Czerwia lub Czerwem Pustyni. Miejsce docelowe może zawierać żeton Znaku Czerwia, ale nie samego Czerwia Pustyni.

Legion wykonujący ruch jako Jeździec Piasku nie może przemieszczać się przez Obszary, na których znajdują się wrogi Legiony (Żniwiarki nie blokują Jeźdźca Piasku).

Jeździec Piasku może być wykorzystany do ataku (zobacz na str. 24).



## TRANSPORT ODDZIAŁÓW (TYLKO HARKONNENOWIE)

Kiedy grający Harkonnenami wykonuje Akcję, aby poruszyć Legion, może zwiększyć zasięg jego ruchu, używając 1 (i tylko 1) Ornitoptera w Strefie Powietrznej połączonej z Sektorem, w którym Legion rozpoczyna swój ruch.

Aby to zrobić, grający Harkonnenami usuwa Ornitopter i porusza Legion o maksymalnie 2 Obszary.

Ta opcja Transportu Oddziałów pozwala Legionowi przemieszczać się przez nieprzekraczalne granice, Obszary zawierające wrogi Legiony i Czerwie Pustyni (ruch powietrzny pozwala Legionowi „przelatywać” nad takim Obszarem).

Transport Oddziałów może być użyty do ataku (zobacz na str. 24).





## BITWY

Legiony mogą zaatakować wrogi Legion podczas fazy Rozpatrywania Akcji, wykonując Akcję **PRZYWÓDZTWA** albo **STRATEGII** (lub zagrywając kartę Planu, która na to pozwala).

Atakujący Legion może obrać za cel Legion przeciwnika znajdujący się na sąsiednim Obszarze (należy pamiętać, że Legion nie może atakować na Obszarze oddzielnym nieprzekraczalną granicą, chyba że korzysta z Transportu Oddziałów – zobacz na poprzedniej stronie). Atakujący Legion pozostaje na swoim aktualnym Obszarze na czas trwania bitwy.

- Wszystkie figurki składające się na atakujący Legion biorą udział w bitwie.
- Grający Atrydami może również zaatakować wrogi Legion na Obszarze, do którego może dotrzeć dzięki ruchowi Jeźdźca Piasku. Podobnie grający Harkonnenami może zaatakować wrogi Legion, do którego może dotrzeć dzięki Transportowi Oddziałów (zobacz na poprzedniej stronie).

## PRZEBIEG RUND W BITWIE

Na początku bitwy, jeśli broniący się Legion znajduje się na Obszarze z nieodkrytym żetonem Siczy, należy odwrócić ten żeton, aby ujawnić jego rangę. Podobnie odwrócić wszystkie żetony Rozmieszczenia biorące udział w bitwie, zastępując je odpowiednimi jednostkami. Następnie bitwa toczy się w serii rund walki. W każdej rundzie postępujcie zgodnie z poniższymi krokami.

1. Zaczynając od gracza atakującego, obaj gracze mogą teraz odrzucić ze swojej ręki karty Planu, aby za każdą odrzuconą w ten sposób kartę dodać 1 kość Walki do swojego rzutu na Walkę (zobacz poniżej).
2. Obaj gracze rzucają swoimi kośćmi Walki w liczbie równej liczbie jednostek wchodzących w skład ich Legionu oraz liczbie kart Planu, które odrzucili na początku tej Rundy. Jeśli broniący się Legion znajduje się na Obszarze z Osadą (Siczą, Wioską itp.), w każdej rundzie bitwy broniący się gracz rzuca dodatkowymi kośćmi Walki w liczbie równej randze Osady.

**Ważne:** Nigdy nie można rzucić więcej niż 6 kośćmi Walki.

**ATAK Z ZASKOCZENIA:** Wykonując Atak z zaskoczenia, w pierwszej rundzie bitwy (i tylko w niej), atakujący gracz dodaje wynik 1 ✨ do swojego rzutu na Walkę.

3. Po rozpatrzeniu rzutu na Walkę obaj gracze usuwają wszystkie ofiary (zobacz na str. 26).
4. Atakujący gracz musi następnie zdecydować, czy chce kontynuować bitwę. Jeśli broniący się Legion znajduje się na Obszarze z Osadą, atakujący gracz, jeśli chce kontynuować bitwę, dodatkowo otrzymuje 1 Trafienie (natychmiast rozpatruje ofiary). W każdym przypadku, jeśli atakujący kontynuuje, broniący się gracz ma możliwość przeprowadzenie Odwrotu. Jeśli broniący się gracz nie przeprowadza Odwrotu, rozpoczyna się nowa runda bitwy.



**Przykład:** Legion Harkonnenów, składający się z 2 Harkonneńskich jednostek Regularnych, 2 jednostek Elitarnych, 1 Sardaukara, 1 Przywódcy Baszara i Barona Harkonnena, atakuje Legion Atrydów składający się z 2 jednostek Regularnych Fremenów, 1 Fedajkina i Paula-Muad'Diba, broniących się w Siczy o randze 2. Każda ze stron rzuca łącznie 5 kośćmi Walki. Jednak grający Harkonnenami decyduje się odrzucić kartę Planu, aby dodać 1 kość, dzięki czemu ma 6 kości (dopuszczalne maksimum). Gracz Atrydów decyduje, że nie odrzuca karty Planu.

## RZUT NA WALKĘ

Po tym jak obaj gracze rzucają swoimi kośćmi Walki, Trafienia obliczane są na podstawie uzyskanych wyników na kościach i składu walczących Legionów. Każda kość Walki może mieć 1 z 3 możliwych wyników:

- Każde **Trafienie** zadaje 1 Trafienie.
- 🛡️ Każda **Tarcza** anuluje 1 Trafienie od przeciwnika.
- ✨ Każdy wynik **Specjalny** może generować różną liczbę wyników ➤ albo 🛡️, ale tylko wtedy, gdy w bitwie bierze udział Przywódca (zobacz na następnej stronie).



## ◆ ZDOLNOŚCI WALKI PRZYWÓDCÓW

Wszyscy Przywódcy posiadają zdolność Walki, którą można aktywować w bitwie, gdy na kościach Walki wypadnie wynik ✨.

- Za każdego Zwykłego Przywódcę w bitwie dany gracz traktuje 1 wynik ✨ jako 1 🗡.
- Za każdego Nazwanego Przywódcę w bitwie dany gracz traktuje 1 ✨ jako określoną liczbę 🗡 i/albo 🛡, jak wskazano na dole karty danego Przywódcy.

Jeśli rzut na Walkę skutkować będzie większą liczbą wyników ✨ niż liczba Przywódców w Legionie, nadwyżka traktowana jest jako chybienie.

Gracz, którego Legion posiada więcej Przywódców niż liczba wyrzuconych wyników ✨, dla każdego takiego wyniku musi wybrać zdolność Przywódcy, którą zastosuje. Jeśli dotyczy to obu stron biorących udział w bitwie, gracz atakujący musi wybrać jako pierwszy.

## ◆ JEDNOSTKI SARDAUKARÓW I FEDAJKINÓW

Obecność Specjalnych jednostek Elitarnych obniża obronę przeciwnika. Tuż przed usunięciem ofiar każdy Sardaukar lub Fedajkin anuluje 1 wynik 🛡 z rzutu na Walkę przeciwnika.



**Przykład:** Grający Harkonnenami wyrzuca 3 ✨, 2 🗡, oraz 1 🛡 podczas swojego rzutu na Walkę. Legion Harkonnenów biorący udział w bitwie składa się z 2 Przywódców: 1 Przywódcy Baszara i Barona Harkonnena. Gracz traktuje 1 wynik ✨ jako 1 🗡 (dzięki Przywódcy Baszarowi) oraz 1 ✨ jako 2 🛡 (dzięki Baronowi Harkonnenowi). Trzeci wynik ✨ nie może być wykorzystany i jest uważany za chybienie.

Wynik rzutu na Walkę grającego Atrydami to 5 🗡. Przywódca Legionu, Paul-Muad'Dib, traktuje wynik ✨ jako 2 🗡, oraz 1 🛡, ale ponieważ nie wypadł żaden ✨, nie odnosi to efektu.

Fedajkin Atrydów jest w stanie anulować 1 🛡 z wyniku Harkonnenów. Zdolność Sardaukara nie przynosi efektu, ponieważ grający Atrydami nie wyrzucili 🛡. 2 🛡 uzyskane dzięki zdolności Barona Harkonnena anulują 2 🗡 Atrydów. Ostateczny wynik jest taki, że Harkonnenowie i Atrydzi uzyskali po 3 Trafienia.

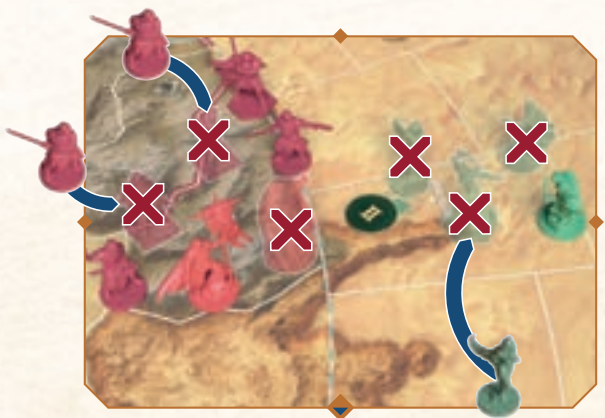


## USUWANIE OFIAR

Obaj gracze, zaczynając od atakującego, przystępują do usuwania ofiar w oparciu o liczbę Trafień zadanych ich Legionowi. Za każde Trafienie uzyskane przez przeciwnika gracz musi wykonać jedną wybraną z poniższych możliwości:

- ▶ Usunąć 1 jednostkę Regularną.
- ▶ Zamienić 1 jednostkę Elitarną (Specjalną albo nie) na 1 jednostkę Regularną.
- ▶ Usunąć 1 Przywódcę (zwykłego albo Nazwanego).

Jeśli wszystkie jednostki w Legionie zostaną wyeliminowane, należy usunąć także pozostałych przy życiu Przywódców. Wszystkie usunięte jednostki i zwykli Przywódcy stają się dostępni do przyszłych rozmieszczeń. Nazwani Przywódcy trafiają do Zbiornika Regeneracyjnego (zobacz na str. 27).



**Przykład:** Grający Harkonnenami chce zachować jak najwięcej swych niszczycielskich sił, więc decyduje się rozdzielić otrzymane 3 Trafienia tak, by zastąpić 2 jednostki Elitarne Regularnymi oraz eliminuje Barona Harkonnena, który trafia do Zbiornika Regeneracyjnego.

Otrzymując 3 Trafienia, grający Atrydami z trudem utrzymuje Paul-Muad'Diba na planszy, zastępując Fedajkina jednostką Regularną i eliminując 2 jednostki Regularne. Czy zdecyduje się wycofać, czy może stanie do kolejnej Rundy Walki?

## KONTYNUOWANIE BITWY

Po tym, jak obaj gracze usuną ofiary, bitwa może być kontynuowana albo zakończona.

- ▶ Jeśli broniący się Legion znajduje się na Obszarze z Osadą, to aby kontynuować bitwę, atakujący gracz musi otrzymać 1 Trafienie. W przeciwnym razie atakujący musi Wstrzymać Atak (zobacz w kolumnie po prawej).

- ▶ Jeśli broniący się Legion nie znajduje się na Obszarze z Osadą, bitwa toczy się dalej, chyba że atakujący gracz zdecyduje się Wstrzymać Atak (zobacz poniżej).
- ▶ Jeśli bitwa toczy się dalej, broniący się gracz może zdecydować się na Odwrót (zobacz poniżej).

## WSTRZYMANIE ATAKU

Jeśli atakujący gracz Wstrzyma Atak, bitwa dobiega końca. Figurki obu graczy, które przeżyły, pozostają na Obszarach, na których znajdowały się na początku bitwy.

## ODWRÓT

Jeśli Legion przeprowadza Odwrót, przeciwnik porusza go do wybranego przez siebie sąsiedniego Obszaru. Wybrany Obszar musi być pusty lub uznany za wolny dla Legionu wykonującego Odwrót. Jeśli odwrót wykonuje Legion Harkonnenów, Obszar nie może również zawierać żetonu Znaku Czerwia. Jeśli nie ma sąsiedniego Obszaru, który spełnia te warunki, obrońca nie może zdecydować się na Odwrót.

## KONIEC BITWY

Bitwa kończy się, jeśli atakujący zdecyduje się Wstrzymać Atak, obrońca przeprowadzi Odwrót albo w przypadku całkowitego zniszczenia jednego lub obu Legionów.

- ▶ Jeśli broniący się Legion przeprowadzi Odwrót lub zostanie wyeliminowany (a atakujący Legion przetrwa), bitwa kończy się zwycięstwem atakującego gracza.
- ▶ Jeśli atakujący gracz Wstrzyma Atak lub jego Legion zostanie wyeliminowany (a broniący się Legion przetrwa), bitwa kończy się zwycięstwem broniącego się gracza.
- ▶ Jeśli oba Legiony zostaną zniszczone, nikt nie wygrywa bitwy.

## ◆ POSUWANIE SIĘ NAPRZÓD PO BITWIE

Jeśli bitwa zakończy się zwycięstwem atakującego gracza, jego zwycięski Legion (wszystkie jednostki i Przywódcy) porusza się na zaatakowany Obszar. Jeśli ten Legion wkroczy na Obszar z Osadą, zostaje ona zniszczona. Jeśli zwycięski Legion Atrydów wkroczy na Obszar ze Żniwiarką, zostaje ona zniszczona. Jeśli zwycięski Legion Harkonnenów wkroczy na Obszar ze Znakiem Czerwia, natychmiast zostaje on ujawniony i rozpatrzony (zobacz na str. 20).



## ◆ NISZCZENIE OSAD

Aby zniszczyć Osadę (nawet, gdy jest ona niebroniona), należy zaatakować ją Legionem i wygrać bitwę. Ataki Specjalne, które nie są przeprowadzane za pomocą Legionu, nie mogą spowodować zniszczenia Osady (takie jak te spowodowane przez Czerwie Pustyni, Kurzawy Coriolisa lub niektóre karty Planu). Jeśli Osada jest niebroniona, bitwę automatycznie wygrywa atakujący (nie jest wymagany żaden rzut na Walkę). Niszczenie wrogich Osad ma kluczowe znaczenie dla warunków zwycięstwa obu graczy:

- ▶ Kiedy Sicz zostaje zniszczona, grający Harkonnenami natychmiast otrzymuje punkty Hegemonii w liczbie równej randze Siczy. Odpowiedni żeton Siczy jest usuwany z planszy.
- ▶ Kiedy Osada Harkonnenów zostaje zniszczona, grający Atrydami natychmiast przesuwa w górę każdy znacznik Jasnowidzenia o liczbę pól równą randze Osady. Odpowiedni żeton Osady jest usuwany z planszy.

**Uwaga:** Kiedy Osada zostaje zniszczona, Obszar, na którym się znajdowała, nie jest już uznawany za zawierający Osadę.

## ZBIORNIK REGENERACYJNY

Plansze obu graczy zawierają tor Zbiornika Regeneracyjnego, składający się z różnej liczby pól: 3 w Siczy Tabr i 5 w Giedi Prime.

Kiedy Nazwani Przywódcy zostają usunięci z planszy jako ofiary lub w efekcie działania karty, ich figurki umieszcza się na skrajnym lewym polu odpowiedniego toru.

- ▶ Za każdym razem, gdy gracz wykorzystuje 1 kość Akcji (albo 1 żeton Bene Gesserit) w swojej turze Akcji i umieszcza ją na polu wykorzystanych kości Akcji, wszystkie figurki znajdujące się już w jego Zbiorniku Regeneracyjnym są natychmiast przesuwane o 1 pole w prawo. Należy pamiętać, że wykonywanie Akcji Potęgi Pustyni nie powoduje przesunięcia w Zbiorniku Regeneracyjnym.



- ▶ Gdy Przywódca znajdujący się na skrajnym prawym polu Zbiornika Regeneracyjnego zostaje przesunięty, opuszcza on Zbiornik Regeneracyjny i będzie dostępny do Rozmieszczenia i wystawienia od następnej tury.

Nazwani Przywódcy w Zbiorniku Regeneracyjnym są nieaktywni. Ich karty Przywódcy są usuwane z planszy Gracza (jeśli nadal tam były) i nie można z nich korzystać. Odkryte karty pozostają odkryte, a wydane karty Przywódcy pozostają wydane.

**Uwaga:** Jeśli Nazwany Przywódca zostanie usunięty z planszy, ale pole najbardziej z lewej w Zbiorniku Regeneracyjnym jest już zajęte, przesunij figurkę znajdującą się obecnie na tym polu o jedno pole w prawo, aby zrobić miejsce dla nowej figurki. Przesunięta figurka może również przesunąć kolejną figurkę znajdującą się na polu, na które została przesunięta, jeśli jakaś tam była.

## JASNOWIDZENIE

Wypełnienie prorocत्व dotyczących Paula Atrydy, podburzenie Fremenów przeciwko ciemieżcom i ich symbioza z planetą Arrakis reprezentowane są przez tor Jasnowidzenia.

- ▶ Celem grającego Atrydami jest osiągnięcie (lub przekroczenie) każdym z 3 znaczników Jasnowidzenia dokładnego wyniku wskazanego na jego karcie Sekretnego Celu, dobranej na początku gry. Jeśli podczas fazy Końca Rundy (zobacz na str. 16) graczowi się to uda, wygrywa grę.

## TOR JASNOWIDZENIA

Wynik Jasnowidzenia grającego Atrydami jest zaznaczany na torze Jasnowidzenia za pomocą 3 różnych znaczników.

- ▶ Znacznik Rwisatz Haderach (zielony) reprezentuje postępującą świadomość Paula Atrydy jako Rwisatz Haderach, wybrańca, którego moce wykraczają poza czas i przestrzeń.
- ▶ Znacznik Mieszkańców Pustyni (pomarańczowy) reprezentuje mistyczną więź pomiędzy Fremenami a ich planetą Arrakis.
- ▶ Znacznik Dżihadu (czerwony) reprezentuje świętą wojnę ludu Arrakis, która ma na celu przepędzenie okrutnych najeźdźców.





Znaczniki Jasnowidzenia przesuwają się na torze zawsze, gdy:

- ▶ Grający Atrydami pozyskuje kartę Jasnowidzenia: Przesuń w górę toru znaczniki wskazane na karcie o podaną na niej liczbę poziomów.
- ▶ Legion Atrydów zajmuje Stację Badawczą Ekologii: Przesuń o 1 poziom w górę znacznik Jasnowidzenia, którego symbol widnieje na rewersie żetonu Stacji.
- ▶ Osada Harkonnenów zostaje zniszczona: Przesuń w górę wszystkie znaczniki Jasnowidzenia o liczbę poziomów zależną od rangi zniszczonej Osady: 3 dla Arrakin, 2 dla Kartagin, 1 dla Wioski Pyonów.

## KARTY JASNOWIDZENIA

Jak opisano w rozdziale Runda gry (na str. 15), na początku każdej Rundy odkrywane są 3 losowe karty z talii Jasnowidzenia, które umieszczane są odkryte w pobliżu planszy.

- ▶ W grze występuje 16 kart Jasnowidzenia, z których każda określa fazę Rundy i wymagania, które należy spełnić, aby ją pozyskać.
- ▶ Grający Atrydami może pozyskać **maksymalnie 2 karty Jasnowidzenia w każdej Rundzie** (nie ma znaczenia, w której fazie Rundy zostaną one pozyskane).

### ◆ MOMENT POZYSKANIA

8 kart Jasnowidzenia posiada oznaczenie **Faza Rozpatrywania Akcji**: grający Atrydami może je pozyskać jedynie podczas 2. fazy Rundy, gdy tylko zostaną spełnione wymagania (podczas tury Atrydów lub Harkonnenów).

Na pozostałych 8 kartach Jasnowidzenia znajduje się oznaczenie **Faza Końca Rundy**: grający Atrydami może je pozyskać jedynie na początku tej fazy, jeśli wymagania są spełnione.

### ◆ WYMAGANIA DOTYCZĄCE POZYSKANIA

- ▶ Aby pozyskać kartę wymagającą „wydania 1 kości Akcji”, grający Atrydami musi wydać 1 niewykorzystaną kość Akcji jako swoją Akcję w tej turze, nie wykonując powiązanej z nią Akcji (na przykład *Paul Pije Wodę Życia*).

- ▶ Aby pozyskać kartę zawierającą wymaganie, grający Atrydami musi wykonać to, co na niej napisano, niezależnie od tego czy pozyskiwanie ma miejsce w fazie Rozpatrywania Akcji, czy w fazie Końca Rundy (na przykład *Rodziny Uciekają do południowych Palmiarni*).



- ▶ Aby zyskać kartę, która posiada określone warunki, grający Atrydami musi sprawdzić, czy są one spełnione w aktualnym stanie rozgrywki (na przykład: *Wojna na Pustyni*).

**Przykład:** Grający Atrydami może pozyskać kartę *Paul Pije Wodę Życia* podczas fazy *Rozpatrywania Akcji*. Aby to zrobić, gracz ten musi wydać 1 niewykorzystaną kość Akcji, nie wykonując powiązanej z nią Akcji. Dodatkowo gracz musi zabrać Paula z Sektora, w którym nie ma Legionu Harkonnenów i umieścić go na pierwszym polu Zbiornika Regeneracyjnego.

**Uwaga:** Pozyskanie karty Jasnowidzenia nie jest obowiązkowe, nawet jeśli spełnione są wszystkie wymagania karty.

### ◆ ODRZUĆ ALBO PRZETASUJ

Na koniec Rundy grający Atrydami może trwale odrzucić 1 lub więcej niepozyskanych kart Jasnowidzenia i odłożyć je do pudełka. Wszystkie pozostałe karty należy wtasować do talii Jasnowidzenia na kolejną Rundę. Karty Jasnowidzenia są zawsze odrzucane w sposób jawny.



## POZOSTAŁE EFEKTY JASNOWIDZENIA

Postęp na torze Jasnowidzenia zapewnia grającemu Atrydami dodatkowe korzyści, wprowadzając do gry nowych Przywódców Atrydów, a także powodując detonację Rodowej Broni Atomowej Atrydów.

### ◆ POZIOM 8 - RODOWA BRÓŃ ATOMOWA

- Jeśli dowolny znacznik Jasnowidzenia osiągnie ten poziom lub go przekroczy, grający Atrydami może, w ramach Darmowej Akcji, w dowolnym momencie swojej tury, zdetonować Rodową Broń Atomową. Jeśli więcej znaczników Jasnowidzenia osiągnie poziom zawierający symbol Broni Atomowej po tym, gdy Rodowa Broń Atomowa została już raz zdetonowana, nie powoduje to żadnych dodatkowych efektów.

### ◆ POZIOM 6 - PRZEDNARODZONY PRZYWÓDCA

- Jeśli dowolny znacznik Jasnowidzenia osiągnie ten poziom lub go przekroczy, do gry wchodzi Alia.

### ◆ POZIOM 3 - PUSTYNNI PRZYWÓDCY

- Jeśli znacznik Dżihadu osiągnie ten poziom lub go przekroczy, do gry wchodzi Chani.
- Jeśli znacznik Kwisatz Haderach osiągnie ten poziom lub go przekroczy, do gry wchodzi Paul-Muad'Dib.
- Jeśli znacznik Mieszkańców Pustyni osiągnie ten poziom lub go przekroczy, do gry wchodzi Matka Wielebna Jessica.



## RODOWA BRÓŃ ATOMOWA

Detonacja Rodowej Broni Atomowej na stałe zmienia planszę. Kiedy dochodzi do detonacji, grający Atrydami wybiera 1 z 3 znaczników Rodowej Broni Atomowej i umieszcza go na planszy Głównej tak, aby pasowały do niego granice odpowiednich Obszarów. Pozostałe znaczniki należy odłożyć do pudełka.

- Jeśli na tym Obszarze znajduje się Legion, wszystkie jego figurki są przesuwane do sąsiedniego wolnego Obszaru wybranego przez przeciwnika tego Legionu (na przykład Legion Atrydów jest przesuwany przez grającego Harkonnenami). Jeśli Obszar na który taki Legion mógłby zostać przesunięty nie jest dostępny, Legion ten zostaje zniszczony.

Znacznik Broni Atomowej powoduje zmianę Obszaru Górskiego na Obszar Pustynny. Oznacza to, że grający Atrydami może umieszczać na tym Obszarze żetony Znak Czerwia i przemieszczać tam Czerwie Pustyni. Sprawia również, że sąsiadujące z tym Obszarem Obszary Płaskowyżu stają się podatne na Kurzawy Coriolisa!

## SZCZERBATA SKAŁA

Obszar Szczerbatej Skały staje się Obszarem Pustynnym.

- Przez resztę gry Legiony Harkonnenów na Obszarze Basenu Hagga są narażone na ataki Kurzaw Coriolisa i Czerwi Pustyni.



Szczerbata Skała



## DZIURA W ZIEMI

Obszar Dziury w Ziemi staje się Obszarem Pustynnym.

- ▶ Przez resztę gry Legiony Harkonnenów na Obszarze Basenu Imperialnego są narażone na ataki Kurzaw Coriolisa i Czerwi Pustyni.



*Dziura w Ziemi*

## WIEŃCOMUR ZACHODNI

Obszar Wieńcomuru Zachodniego staje się Obszarem Pustynnym.

- ▶ Przez resztę gry Legiony Harkonnenów na Obszarach Basenu Imperialnego i Arrakinu są narażone na ataki Kurzaw Coriolisa i Czerwi Pustyni.



*Wieńcomur Zachodni*

# ZNAKI CZERWIA I CZERWIE PUSTYNI

Jak wskazano na stronie 20, żetony Znak Czerwia są wprowadzane do gry podczas fazy 3, ale mogą być również umieszczane na planszy przez grającego Atrydami, który wykonuje Akcję Potęgi Pustyni.

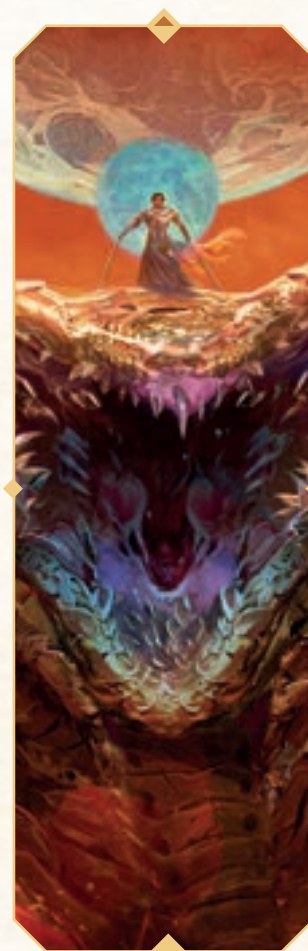
## ZNAK CZERWIA A LEGION HARKONNENÓW

Jeśli Legion Harkonnenów wkroczy na Obszar zawierający żeton Znak Czerwia (nawet jeśli dzieje się to wskutek posuwania się naprzód po zwycięskiej bitwie), żeton zostaje odkryty i rozpatrzony (zobacz na str. 20). Nie dzieje się tak, jeśli żeton Znak Czerwia zostanie umieszczony bezpośrednio na Obszarze, na którym znajduje się już Legion Harkonnenów lub Żniwiarka, jak ma to miejsce w przypadku Akcji Potęgi Pustyni. Legiony Atrydów nigdy nie powodują ujawnienia żetonu Znak Czerwia.

- ▶ Jeśli efektem Znak Czerwia będzie umieszczenie Czerwia Pustyni na tym samym Obszarze, na którym znajduje się Legion Harkonnenów, Legion ten musi wykonać Odwrot (zgodnie z zasadami Odwrotu w trakcie bitwy, które opisano na stronie 26). Jeśli Legion nie może wykonać Odwrotu, zostaje zaatakowany przez Czerwia Pustyni (zobacz na następnej stronie). Jeśli na tym samym Obszarze znajduje się również Żniwiarka, a Legion wykonał Odwrot, Żniwiarka zostaje usunięta. (Grający Harkonnenami nie może użyć Zgarniarki, aby uratować Żniwiarkę. Zgarniarki są wykorzystywane tylko podczas fazy Pustynnych Zagrożeń).

## CZERWIE PUSTYNI

Czerwie Pustyni pojawiają się głównie w fazie Pustynnych Zagrożeń. Jeśli Czerw Pustyni zostanie umieszczony na planszy podczas Rozpatrywania Akcji, należy postępować zgodnie z tymi samymi zasadami, co w przypadku fazy Pustynnych Zagrożeń (zobacz na str. 20). Grający Atrydami może poruszać Czerwiami Pustyni na planszy i atakować nimi, wykonując akcję **POTĘGI PUSTYNI** podczas fazy Rozpatrywania Akcji.





## ◆ RUCH CZERWIA PUSTYNI

Grający Atrydami może poruszyć Czerwia Pustyni maksymalnie o 2 Obszary Pustynne. Obszar docelowy nie może zawierać żadnych figurek ani żetonów (z wyjątkiem Stacji Badawczych Ekologii - zobacz w następnym rozdziale). Jeśli Czerw Pustyni porusza się o 2 Obszary, Obszar, przez który przechodzi, może zawierać dowolną liczbę żetonów, a także przyjaznych lub wrogich figurek.

## ◆ ATAK CZERWIA PUSTYNI

Aby zaatakować Czerwiem Pustyni, grający Atrydami usuwa jego figurkę i obiera za cel Obszar znajdujący się w odległości do 2 Obszarów. Jeśli Czerw Pustyni atakuje z odległości 2 Obszarów, pierwszym Obszarem musi być Pustynia.



Celem ataku może być wrogi Legion i/albo Żniwiarka na dowolnym Obszarze Pustynnym lub - w przypadku Legionu - także na dowolnym Obszarze Płaskowyżu lub Ergu Mniejszego w zasięgu, ale **nie na Obszarze Górskim**.

## ◆ ATAKOWANIE ŻNIWIARKI

Jeśli Czerw Pustyni atakuje Obszar, na którym znajduje się tylko Żniwiarka, usuwane są zarówno Żniwiarka, jak i Czerw Pustyni (nie jest wymagany żaden rzut).

**Uwaga:** Odrzucenie Zgarniarki w celu uratowania Żniwiarki przed Czerwiem Pustyni ma zastosowanie tylko podczas Fazy Pustynnych Zagrożeń, natomiast NIE w przypadku ataku Czerwia Pustyni podczas Rozpatrywania Akcji.

## ◆ ATAKOWANIE LEGIONÓW

Jeśli Czerw Pustyni atakuje Obszar z Legionem przeciwnika, grający Atrydami rzuca 4 kośćmi Walki dla zwykłego Czerwia Pustyni albo 6 kośćmi Walki dla Dzikiego Stworzyciela, zadając 1 Trafienie wrogiemu Legionowi za każde  i odpowiednią liczbę Trafień za każdy wynik , w zależności od rodzaju terenu zaatakowanego Obszaru:

Głęboka Pustynia:	2 Trafienia
Pustynia:	1 Trafienie
Erg Mniejszy lub Płaskowyż:	Brak Trafień

Grający Harkonnenami musi natychmiast usunąć wszystkie ofiary (zobacz na str. 26). Jeśli wyeliminuje w ten sposób wszystkie wrogi jednostki z Obszaru, a na Obszarze znajduje się Żniwiarka, również ona zostaje usunięta (chyba że dzieje się to podczas fazy Zagrożeń Pustyni i Zgarniarka ją uratuje, zobacz - Zgarniarka na Ratunek na str. 20).

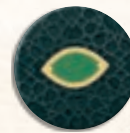
**Uwaga:** Dzięki detonacji Rodowej Broni Atomowej Atrydów, atak Pustynnego Czerwia może obrać za cel Legion na Obszarze z Osadą Harkonnenów. Nawet, jeśli wszystkie jednostki zostaną wyeliminowane, Osada nie jest uważana za podbitą (a zatem nie jest usuwana z planszy).

## ◆ CZERWIE PUSTYNI A LEGIONY

Ani Legiony Harkonnenów, ani Atrydów nigdy nie mogą wejść ani zaatakować Obszarów, na których znajduje się Czerw Pustyni. Mogą jednak przemierzać Obszar, na którym ten się znajduje, korzystając z zasad Jeźdźca Piasku albo Transportu Oddziałów (zobacz na str. 23).

## STACJE BADAWCZE EKOLOGII

Na wskazanych Obszarach planszy rozmieszczonych jest losowo 6 Stacji Badawczych Ekologii. Każda z nich na swojej zakrytej stronie posiada jeden symbol Jasnowidzenia.



Kwisatz Haderach

Dźihad

Mieszkańcy Pustyni

- ▶ Gdy Legion Atrydów kończy swój ruch (lub posuwa się naprzód po bitwie) na Obszar zawierający Stację Badawczą Ekologii, grający Atrydami ujawnia zakryty symbol i usuwa tę Stację z planszy. Następnie ten gracz przesuwą w górę o 1 poziom wskazany znacznik na torze Jasnowidzenia.

## NAZWANI PRZYWÓDCY

Niektórzy Nazwani Przywódcy są w grze od samego początku. Inni mogą wejść do gry w jej trakcie. Dla każdego Przywódcy warunki wejścia do gry są określone na odwrocie jego karty Przywódcy.

Kiedy Nazwany Przywódca wchodzi do gry, jego karta Przywódcy jest natychmiast umieszczana odkryta na odpowiednim polu Akcji na planszy Gracza. Jego figurkę należy odłożyć na bok, aby użyć jej, gdy gracz rozmieści lub umieści Nazwanego Przywódcę na planszy.



## JESSICA I PAUL

Jeśli Matka Wielebna Jessica wejdzie do gry, jej figurka i karta natychmiast zastępują figurkę i kartę Lady Jessiki, które są usuwane z gry. Umieszcza się je w tych samych pozycjach, w których znajdowały się, te zastępowane: figurkę na planszy, obok niej albo w Zbiorniku Regeneracyjnym; kartę Przywódcy odkrytą albo zakrytą.



To samo dotyczy sytuacji, gdy do gry wchodzi Paul-Muad'Dib. Karta i figurka zastąpionego Paula Atrydy są usuwane z gry.

**Ważne:** Jeśli karta Planu lub Jasnowidzenia odnosi się do Paula, uważa się, że odnosi się zarówno do Paula Atrydy, jak i Paula-Muad'Diba. Podobnie, jeśli karta odnosi się do Jessiki, uważa się, że odnosi się ona zarówno do Lady Jessiki, jak i Matki Wielebnej Jessiki.

## THUFIR HAWAT I GAIUS HELENA MOHIAM

Jeśli Thufir Hawat jest w grze, grający Harkonnenami może trwale usunąć go z gry, odrzucając w ramach Akcji Darmowej 2 lub 3 karty Planu *Intrygi Hawata* ze swojej ręki.

Gdy tylko Thufir Hawat zostanie usunięty z gry, do gry wchodzi Gaius Helena Mohiam.

**Uwaga:** Jeśli Thufir Hawat został usunięty z gry, a grający Harkonnenami ma na ręku kartę *Intrygi Hawata*, nie może jej już odrzucić (*intrygi Hawata* trwają nawet po jego śmierci!).

## BESTIA RABBAN I FEYD-RAUTHA

Jeśli Feyd-Rautha wejdzie do gry, Bestia Rabban zostaje natychmiast usunięty z gry (usuń jego kartę i figurkę).

## GURNEY HALLECK

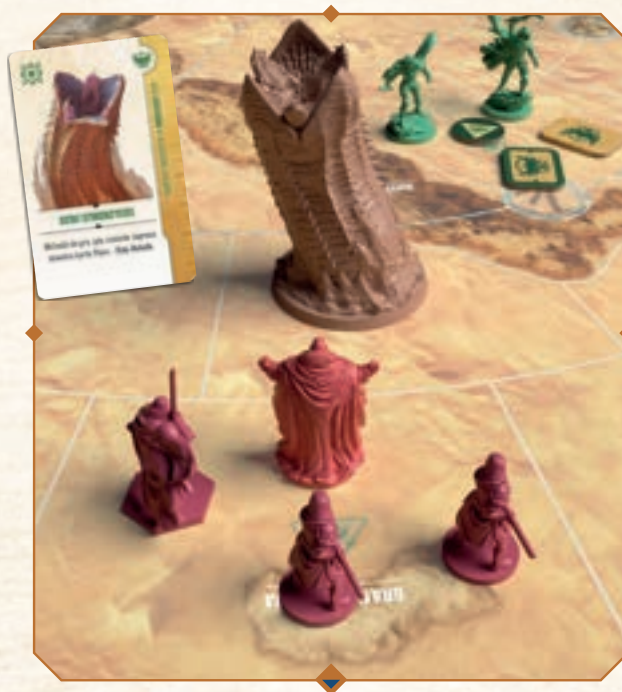
Kiedy Gurney Halleck wchodzi do gry po raz pierwszy, grający Atrydami umieszcza jego figurkę bezpośrednio na planszy (więcej informacji można znaleźć na odpowiednich kartach Planu Rodu Atrydów). Gurney Halleck nie ma żadnych Akcji Specjalnych Przywódcy.

## DZIKI STWORZYCIEL

Ten olbrzymi Czerw Pustyni wchodzi do gry, jeśli grający Atrydami zagra 1 z 3 kart *Szej-Huluda*, czyli kart Planu Sojusznika: Fremenów. Jego figurkę natychmiast umieszcza się na pustym Obszarze Pustynnym (zgodnie z wyborem grającego Atrydami), a jego kartę Przywódcy umieszcza się zakrytą (wydaną) obok planszy grającego Atrydami, poniżej pola Akcji Potęgi Pustyni.

- ▶ Dzikiego Stworzyciela nie obowiązują te same zasady, co pozostałych Przywódców. Nie jest wystawiany w Legionach, nie porusza się wraz z nimi, itp. Zamiast tego, na potrzeby wszystkich zasad i efektów, jest uważany za Czerwia Pustyni. Można go umieścić na planszy, poruszyć, użyć dla Jeźdźca Piasku lub do ataku, jak każdego innego Czerwia Pustyni (jego ataki są jednak bardziej zabójcze. Więcej znajdziesz na karcie pomocy - Niebezpieczeństwa Arrakis).

Podczas dowolnej fazy Końca Rundy, Dzikiego Stworzyciela można pozostawić na planszy albo zastąpić zwykłym Czerwem Pustyni.





## ŻNIWIARKI

Po umieszczeniu Żniwiarek na planszy, nie można ich poruszać (nawet jako części poruszającego się lub wykonującego Odwrót Legionu). Ich obecność na Obszarze nie wpływa w żaden sposób na bitwy ani ruch Legionów (żadnej frakcji).

### NISZCZENIE ŻNIWIAREK

Poza działaniem Czerwia Pustyni, Żniwiarki mogą zostać usunięte z planszy na dwa sposoby:

- ▶ Jeśli Legion Atrydów zakończy swój ruch na Obszarze, na którym znajduje się tylko Żniwiarka, zostaje ona usunięta (nie jest to uważane za atak).









- ▶ Jeśli po zwycięskiej bitwie Legion Atrydów posunie się naprzód na Obszar ze Żniwiarką, zostaje ona zniszczona.

**Uwaga:** Jeśli grający Atrydami przesunie żeton Rozmieszczenia na Obszar, na którym znajduje się Żniwiarka, aby ją usunąć, żeton nie jest odkrywany (ponieważ usunięcie Żniwiarki nie jest uważane za atak).

## ŻETONY BENE GESSERIT

Na początku fazy Rozpatrywania Akcji, po rzucie kośćmi Akcji i umieszczeniu ich na swojej planszy, gracz może wziąć 1 żeton Bene Gesserit (tylko 1), który posiada i umieścić go na pustym polu kości Akcji, jakby był kością Akcji. To pole musi odpowiadać wynikowi na planszy Gracza, na którym znajduje się najmniej kości Akcji (w przypadku remisu gracz może wybrać).



**Przykład:** W przypadku, gdy grający Atrydami rzucił kośćmi Akcji i uzyskał 2 **PRZYWÓDZTWA** , 1 **STRATEGIĘ**  i 1 **ROZMIESZCZENIE** , może zdecydować się na umieszczenie 1 żetonu Bene Gesserit na polu **MENTATA**  albo na polu **RODU** . Oczywiście wybiera **RÓD** !

Żeton jest traktowany jako tymczasowa kość Akcji, którą gracz może wykorzystać w bieżącej Rundzie w dowolny sposób: na wykonanie Akcji odpowiadającej wynikowi, na którym został umieszczony, zagranie 1 karty Planu albo w dowolnym innym celu wymagającym wydania kości Akcji.

**Na potrzeby wszystkich zasad dotyczących kości Akcji, żeton ten jest uważany za kość Akcji** (na przykład dla liczby Akcji Potęgi Pustyni dostępnych dla grającego Atrydami lub w celu przesunięcia Przywódców w Zbiorniku Regeneracyjnym).

Grający **Atrydami** rozpoczynają grę z 1 żetonem Bene Gesserit. Kolejne 2 żetony uzyskuje za sprawą postępów Harkonnenów na torze Hegemonii. Za każdym razem, gdy znacznik Hegemonii dotrze do poziomu z symbolem Bene Gesserit, grający Atrydami bierze 1 żeton z rezerwy.

Grający **Harkonnenami** rozpoczynają grę bez żetonów Bene Gesserit. Otrzymuje 1 żeton, gdy Gaius Helena Mohiam wchodzi do gry, a kolejny może zdobyć, zagrywając kartę Planu Sojusznika: Rodu Corrino - **Program Hodowli**.



## TRYB DLA 3-4 GRACZY

Choć *Dune: Wojna o Arrakis* to walka między 2 frakcjami, to można ją również rozgrywać w grupie 3 lub 4 graczy.

- O ile nie określono inaczej, wszystkie zasady dotyczące gry dwuosobowej mają również zastosowanie w grze dla 3 i 4 osób.

W grze trzyosobowej 1 gracz gra jedną frakcją, tak jak w grze dwuosobowej (Atrydami albo Harkonnenami), podczas gdy pozostałych dwóch graczy dzieli przeciwną frakcję (zaleca się, aby to Harkonnenowie byli wtedy dzieloną frakcją). W grze czteroosobowej każda frakcja jest dzielona pomiędzy 2 graczy.

**Dzielenie frakcji Harkonnenów:** Jeden gracz kontroluje Ród Harkonnenów jako podfrakcję, a drugi ich Sojusznika: Ród Corrino jako drugą podfrakcję. Przywódców każdej podfrakcji wyróżnia kolor odpowiednich kart: czerwony dla Rodu Harkonnenów, szary dla Sojusznika: Rodu Corrino.

**Dzielenie frakcji Atrydów:** Jeden gracz kontroluje Ród Atrydów jako podfrakcję, a drugi ich Sojusznika: Fremenów. Przywódców każdej podfrakcji wyróżnia kolor odpowiednich kart: zielony dla Rodu Atrydów, złoty dla Sojusznika: Fremenów.

Gracze dzielący frakcję grają w trybie współpracy. Razem wygrywają grę, jeśli ich frakcja spełni warunki zwycięstwa.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozgrywka dla 3-4 graczy toczy się na tych samych zasadach, co gra dwuosobowa, z następującymi wyjątkami:

Jeśli dzielicie frakcję **Atrydów**:

- Zastąpcie planszę Gracza Siczy Tabr, planszami dla 3-4 graczy dla Rodu Atrydów i Sojusznika: Fremenów.





- Ród Atrydów rozpoczyna grę z Paulem Atrydą i Lady Jessicą obecnymi w grze. Sojusznik: Fremeni - zaczyna grę z obecnym w grze Stilgarem.
- Weźcie 3 żetony Stożka Cisy Atrydów.

Jeśli dzielicie frakcję **Harkonnenów**:

- Zamieńcie planszę Gracza Giedi Prime na plansze dla 3-4 graczy dla Rodu Harkonnenów i Sojusznika: Rodu Corrino.
- Ród Harkonnenów rozpoczyna grę z Baronem Harkonnenem i Bestią Rabbanem obecnymi w grze. Sojusznik: Ród Corrino - zaczyna grę z obecnym w grze Kapitanem Aramszaemem.
- Weźcie 3 żetony Stożka Cisy Harkonnenów.

## ROZGRYWKA WSPÓLDZIELONYMI FRAKCJAMI

Rozrywka różni się głównie rozmieszczeniem kości Akcji podczas fazy Rozpatrywania Akcji oraz zarządzaniem kartami Planu. Większość pozostałych zasad jest niezmienną, a gracze każdej frakcji współpracują tak, jakby byli jednym graczem. Na przykład: wszystkie jednostki i Przywódcy należące do frakcji mogą być werbowane przez obu graczy, niezależnie od ich przynależności do podfrakcji.

### ◆ STOŻEK CISZY

Gracze należący do jednej frakcji muszą zawsze otwarcie się komunikować. Nie mogą w sekrecie omawiać swoich strategii ani pokazywać sobie kart Planu. Jeśli chcą podzielić się dowolnymi tajnymi informacjami, muszą odrzucić 1 ze swoich 3 żetonów Stożka Cisy.

- Gracze odrzucający żeton Stożka Cisy mogą dzielić się dowolnymi informacjami dotyczącymi toczącej się gry i mogą naradzać się potajemnie (na przykład opuszczając pokój na kilka minut).
- Jeśli chcecie ustalić dokładny czas obowiązywania efektu Stożka Cisy, można przyjąć, że działa on przez 3 minuty.



Stożek Cisy Atrydów



Stożek Cisy Harkonnenów

### ◆ KARTY PLANU

Na początku każdej Rundy gracze ze współdzielonej frakcji dobierają po 1 karcie z talii swojej podfrakcji. Podczas gry mogą dobierać (a co za tym idzie - zagrywać) karty Planu tylko ze swojej talii.

- Maksymalny rozmiar ręki dla każdego gracza we współdzielonej frakcji to 4 karty. Podobnie, jak w grze dwuosobowej, wszelkie nadmiarowe karty należy odrzucić na koniec Rundy.
- Podczas bitwy obaj gracze we współdzielonej frakcji mogą odrzucić karty Planu, aby dodać kości Walki, zarówno podczas ataku, jak i obrony.
- Niektóre karty Planu odnoszą się do „twojego przeciwnika”. Jeśli jest 2 przeciwnych graczy (przeciwna frakcja jest współdzielona), treść takich kart powinna być zastosowana tak, jakby obaj gracze byli jednym.

**Przykład:** Jeśli karta zmusza przeciwnika do „odrzucenia 2 kart Planu”, jeden z przeciwnych graczy może odrzucić obie karty lub obaj przeciwni gracze mogą odrzucić po 1 karcie.

### ◆ ROZPATRYWANIE AKCJI

Faza rozpoczyna się standardowo - od wykonania przez graczy rzutu kośćmi Akcji (gracze współdzielący jedną frakcję muszą zdecydować, kto fizycznie wykona rzut).

Po rzucie wyniki na kościach muszą zostać podzielone między 2 graczy współdzielących jedną frakcję. Zastosujcie poniższą metodę (biorąc pod uwagę, że dla każdego wyniku z kości Akcji dostępne są 2 pola na planszach podfrakcji Harkonnenów i tylko 1 na planszach podfrakcji Atrydów):

1. Wszystkie wyniki kości Akcji, które odpowiadają wyłącznie jednej planszy podfrakcji są umieszczane przez graczy na odpowiadających im polach Akcji. Wszelkie wyniki kości przekraczające dozwolone maksimum dla każdego pola Akcji są odkładane na bok.
2. Wyniki kości Akcji występujące na obu planszach są rozdzielane między graczy w taki sposób, aby łączna liczba kości na planszach obu graczy była możliwie równa.
3. Wszystkie odłożone na bok kości są rozdzielane między graczy w taki sposób, aby łączna liczba kości dostępnych dla każdego gracza była możliwie równa.



4. Gracze zmieniają wyniki na kościach, które otrzymali z tych odłożonych wcześniej na bok. Każdy gracz wybiera inne dostępne wyniki, zaczynając od tych, które pojawiają się na jego planszy w najmniejszej liczbie (nowe wyniki na kościach wybierane są pojedynczo).

Podczas rozdzielania wyników kości, remisy rozstrzygane są na korzyść Rodu Harkonnenów we Frakcji Harkonnenów i Rodu Atrydów we Frakcji Atrydów.

**Przykład:** W grze trzyosobowej współdzielona jest frakcja Harkonnenów. Rzut 8 kośćmi akcji Harkonnenów daje następujące wyniki: 3 **STRATEGIE** ✨, 2 **ROZMIESZCZENIA** 🏰, 1 **PRZYWÓDZTWO** 🏰 i 2 **MENTATÓW** 🎲. Na podstawie wyników kości Akcji, które pojawiają się tylko na jego planszy, grający Rodem Corrino bierze 2 kości **ROZMIESZCZENIA** 🏰 i 2 z 3 kości **STRATEGII**, podczas gdy grający Harkonnenami bierze kość **PRZYWÓDZTWA** 🏰. Trzecia kość **STRATEGII** ✨ zostaje odłożona na bok (nie ma na nią wolnego miejsca). 2 kości **MENTATÓW** 🎲 są przekazywane grającemu Harkonnenami (wynik Mentata znajdują się na obu planszach), aby rozkład kości między graczami był możliwie równomierny. Z tego samego powodu odłożona na bok kość **STRATEGII** ✨ jest również przekazywana grającemu Harkonnenami, który zamienia ją na wynik **RODU** 🦅 (wynik, którego kości znajduje się najmniej na planszy Gracza).

## ◆ TURY AKCJI

Gracze naprzemiennie wykonują tury Akcji w zależności od swojej frakcji, przy czym standardowo rozpoczyna frakcja Atrydów.

- ▶ Jeśli frakcja jest współdzielona, jej gracze mogą każdorazowo wybierać, który z nich wykona Akcję w danym momencie - nie muszą wykonywać ich naprzemiennie.

Wybrany gracz podejmuje wszystkie decyzje związane z daną Akcją, ale może swobodnie konsultować się z partnerem (oczywiście wszystkie dyskusje muszą być jawne, chyba że zostanie zagrany Stożek Ciszy).

### WYNIK KOŚCI RODU ATRYDÓW

Jeśli frakcja Atrydów jest współdzielona, grający Rodem Atrydów może w standardowy sposób wykorzystać wynik **RODU** 🦅 z kości Akcji. Jeśli jednak gracz wybierze wtedy Akcję, która pojawia się tylko na planszy Sojusznika: Fremenów, wtedy Akcja ta zostanie wykonana przez drugiego gracza.

## ◆ AKCJE SPECJALNE NAZWANYCH PRZYWÓDCÓW

Podczas gdy wszyscy Przywódcy na planszy mogą być wykorzystywani przez dowolnego gracza w ramach współdzielonej frakcji, to w przypadku Nazwanego Przywódcy, tylko gracz kontrolujący frakcję do której on należy, może skorzystać z jego Akcji Specjalnej (trudno to przegapić, ponieważ karty Nazwanych Przywódców są umieszczane na odpowiednich planszach Gracza).

## ◆ UMIESZCZANIE I PUSTYNNNE ZAGROŻENIA

Jeśli frakcja Harkonnenów jest współdzielona, fazę Umieszczania Pojazdów przeprowadza grający Rodem Harkonnenów.

Jeśli frakcja Atrydów jest współdzielona, wszystkie decyzje w fazie Pustynnego Zagrożenia podejmuje grający Sojusznikiem: Fremenami.

## ◆ ZBIORNIKI REGENERACYJNE

Na dowolnej planszy współdzielonej frakcji Przywódcy w Zbiorniku Regeneracyjnym są przesuwani o 1 pole w prawo za każdym razem, gdy w tej turze któryś z graczy ze współdzielonej frakcji wydaje 1 kość Akcji.

## ◆ AKCJA POTĘGI PUSTYNI

Aby sprawdzić, czy frakcja Atrydów może wykonać Akcję Potęgi Pustyni, należy wziąć pod uwagę łączną liczbę niewykorzystanych kości Akcji każdej frakcji (a nie poszczególnych graczy).

## ◆ ZAKAZY IMPERIUM

Jeśli frakcja Harkonnenów jest współdzielona, aktywne Zakazy Imperium są nakładane na obu współdzielących ją graczy.

## ◆ ŻETONY BENE GESSERIT

Żetony Bene Gesserit zdobyte przez współdzieloną frakcję mogą być używane na początku fazy Rozpatrywania Akcji przez dowolnego z graczy tej frakcji, niezależnie od tego, w jaki sposób zostały zdobyte. Jednak każda frakcja może nadal użyć tylko 1 żetonu na Rundę.



## TRYB SOLO MAHDIEGO

### WSTĘP

W trybie Solo Mahdiego gracz samodzielnie kontroluje Atrydów, jak w rozgrywce dwuosobowej oraz rozgrywa akcje Harkonnenów, korzystając z przedstawionych tu zasad. Z poniższych zasad trybu Solo można korzystać w rozgrywce dwuosobowej, w której jeden z graczy kontroluje Ród Atrydów, a drugi Sojusznika: Fremenów. Zastosujcie wtedy zasady z poprzedniego rozdziału, dotyczące reguł współdzielenia frakcji (bez używania żetonów Stożka Cisy).

### ◆ KARTY TAKTYKI

Tryb Solo Mahdiego wymaga talii 8 kart Taktyki. Każda karta wskazuje Sektor i Sicz (na przykład **Sektor Północno-Wschodni – Gejr Kulon**). Jednak w przypadku dwóch kart **Sektorów Centralnych**, wszystkie 4 Sektory Centralne należy traktować tak, jakby były jednym Sektorem.



Karty Taktyki

### ◆ JEŚLI MOŻESZ, MASZ WYBÓR

Gdy pojawi się kilka możliwości, które spełniają kryteria akcji Harkonnenów, możesz wybrać dowolną opcję, która da ci największą przewagę w pokonaniu zniechęconych najeźdźców!

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotuj grę jak do rozgrywki dwuosobowej. Potasuj 8 kart Taktyki, tworząc zakrytą talię Taktyki i umieść ją w zasięgu.

**Uwaga:** Żetony Siczy i Rozmieszczenia Atrydów należy pozostawić zakryte! Odkrycie takich żetonów ma wpływ na grę (zobacz Zasady Specjalne na str. 42). Możesz je jednak w dowolnym momencie podejrzeć.

## KOLEJNOŚĆ PODCZAS RUNDY

Zastosuj standardową kolejność, z poniższymi wyjątkami:

### ◆ POCZĄTEK RUNDY

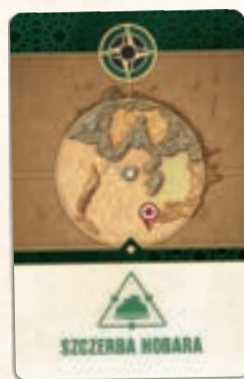
Dobierz i odkryj **2 karty Jasnowiedzenia** (zamiast 3).

Dobierz kartę Taktyki i połóż ją odkrytą. To jest Harkonneński Sektor **Wydobycia Przyprawy** w tej rundzie.

Następnie dobierz drugą kartę Taktyki i połóż ją odkrytą na prawo od pierwszej. To jest Sicz stanowiąca **Cel** Harkonnenów w tej Rundzie. Jeśli Sektor na drugiej karcie jest taki sam, jak na pierwszej karcie lub Sicz wskazana na karcie została zniszczona, odrzuć tę kartę i dobierz kolejną (do momentu, aż dobrana karta wskaże Sektor lub Sicz nadal występującą w grze). Jeśli w dowolnym momencie Rundy Sicz będąca Celem zostanie zniszczona, odrzuć jej kartę i natychmiast dobierz kolejną (nowa karta musi spełniać powyższe wymagania).

Na koniec dobierz 1 kartę Planu z talii Sojusznika: Rodu Corrino oraz 1 z talii Rodu Harkonnenów i połóż je zakryte, aby utworzyć talię **Posiłków** Harkonnenów.

Dla ułatwienia korzystaj z poniższego schematu:



Karta Sektora  
Wydobycia Przyprawy



Karta Siczy  
stanowiącej Cel



Talia Posiłków



## 1. UMIESZCZANIE POJAZDÓW

Sprawdź planszę Przyprawy, aby określić ile Pojazdów jest dostępnych i ile kości Akcji Harkonnenów nie może zostać wykorzystanych w tej rundzie. Następnie umieść wszystkie Pojazdy na planszy zgodnie z poniższymi kryteriami.

### Umieść Żniwiarki

Najpierw umieść wszystkie dostępne Żniwiarki na Obszarach znajdujących się w Sektorze Wydobywania Przyprawy dla obecnej Rundy, stosując następującą kolejność:

1. Wszystkie puste Obszary Głębokiej Pustyni, które nie sąsiadują z Legionem Atrydów lub Siczą.
2. Wszystkie puste Obszary Pustynne, które nie sąsiadują z Legionem Atrydów lub Siczą.
3. Wszystkie pozostałe wolne Obszary Głębokiej Pustyni.
4. Wszystkie pozostałe wolne Obszary Pustynne.

Jeśli w Sektorze Wydobywania Przyprawy nie ma wystarczającej liczby odpowiednich Obszarów, umieść pozostałe Żniwiarki na Obszarach innego, dowolnie wybranego, sąsiadującego z nim Sektora, zachowując tę samą kolejność. Ten sąsiedni Sektor nie może być Sektorem wskazanym na karcie Siczy, która stanowi Cel Harkonnenów.

### Umieść Zgarniarki

Następnie umieść wszystkie dostępne Zgarniarki w Strefach Powietrznych w taki sposób, aby chroniły jak największą liczbę Żniwiarek.

### Umieść Ornitoptery

Na koniec umieść wszystkie dostępne Ornitoptery.

1. Jeśli dowolne Legiony Harkonnenów znajdują się w odległości dokładnie 2 Obszarów od Siczy, które mogą zaatakować (przestrzegając kryteriów dotyczących ataku na Sicz wymienionych na następnej stronie), umieść 1 Ornitopter w każdej Strefie Powietrznej połączonej z Sektorem, w którym znajdują się te Legiony. Powtarzaj to do momentu, aż skończą się wolne Strefy Powietrzne lub Legiony Harkonnenów, spełniające te wymagania, albo skończą się dostępne Ornitoptery.
2. Umieść pozostałe Ornitoptery w niezajętych Strefach Powietrznych łączonych z Sektorem, w którym znajduje się Sicz stanowiąca Cel.

Jeśli w dowolnym momencie umieszczania nie ma już wolnych Stref Powietrznych łączonych z Sektorem, w którym znajduje się Sicz będąca Celem Harkonnenów,

umieść pozostałe Ornitoptery w Strefach Powietrznych łączących Sektory sąsiadujące z Siczą, która jest Celem, wybierając najpierw Strefy Powietrzne łączące Sektory Centralne z innymi Sektorem Centralnymi.

**Ważne:** Podczas gry w trybie Solo Ornitoptery nie mogą być wykorzystywane do Poszukiwania.

## 2. ROZPATRYWANIE AKCJI

Grając Atrydami, postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami. W przypadku Harkonnenów nie rzucaj jednocześnie kośćmi Akcji Harkonnenów. Zamiast tego wykonaj poniższe czynności.

- Po każdej swojej turze Akcji rzuć 1 niewykorzystaną kością Akcji Harkonnenów i natychmiast użyj jej do wykonania odpowiedniej Akcji, zgodnie z Kryteriami Akcji Harkonnenów (zobacz na następnej stronie). Standardowo przesuwaj przy tym do przodu każdego Przywódcę Harkonnenów w Zbiorniku Regeneracyjnym.
- Umieść zużytą kość Akcji w miejscu na Wykorzystane Kości Akcji na planszy Harkonnenów, upewniając się, że widnieje na niej symbol, który właśnie użyłeś (nie obracaj kości). **To bardzo ważne**, ponieważ jeśli kiedykolwiek na planszy Harkonnenów 3 wydane kości Akcji będą wskazywać ten sam wynik, a ty uzyskasz taki wynik rzucając niewykorzystaną kością Akcji, musisz rzucić ją ponownie, aż uzyskasz inny wynik.

## 3. PUSTYNNE ZAGROŻENIA

Rozegraj tę fazę standardowo. Rozpatrz Trafienia od Kurzaw Coriolisa zgodnie z kryteriami opisanymi w Kryteriach Walki Harkonnenów (na str. 41).

## 4. WYDOBYWANIE PRZYPRAWY

Rozegraj tę fazę standardowo, uwzględniając poniższe kryteria:

- Używając Zgarniarek, zawsze traktuj priorytetowo Żniwiarki na Obszarach Głębokiej Pustyni.
- Zawsze należy wydać zebraną Przyprawę, w tym Rezerwę Przyprawy, aby zapobiec obniżaniu znaczników Imperium, zaczynając od tych położonych najniżej.
- Jeśli jest więcej Przyprawy niż potrzeba, aby zapobiec spadkowi wszystkich znaczników Imperium, wydaj ją, aby podnieść znacznik lub znaczniki położone najniżej.
- Jeśli wszystkie znaczniki Imperium znajdują się już na najwyższym poziomie planszy Przyprawy, a Przyprawy jest nadal więcej niż potrzeba, aby zapobiec spadkowi wszystkich znaczników Imperium (7+ punktów Przyprawy), Harkonnenowie zdobywają w zamian 1 punkt Hegemonii!



**Ważne:** Zasady dotyczące gromadzenia nie mają zastosowania. Zasady Rezerwy Przyprawy mają zastosowanie, gdy nie można wydać co najmniej 1 punktu Przyprawy, aby spełnić wszystkie powyższe kryteria.

#### ◆ KONIEC RUNDY

Po wykonaniu standardowych kroków przeprowadź jeszcze dwa poniższe.

- **Przesuń znacznik Hegemonii o 1 poziom do góry.** Harkonnenowie mogą wygrać grę nawet nic nie robiąc, więc lepiej zacznij zbierać punkty Jasnowidzenia!
- **Potasuj wszystkie 8 kart Taktyki,** aby utworzyć nową, zakrytą talię kart Taktyki.

**Ważne:** Nigdy nie odrzucaj kart Planu znajdujących się w talii Posiłków i nigdy nie zastępuj Nazwanych Przywódców Harkonnenów, którzy znajdują się na planszy.

## KRYTERIA AKCJI HARKONNENÓW

Generalna zasada jest taka, że kiedy wykonujesz Akcję dla Harkonnenów, **zawsze aktywuj Akcję Specjalną Nazwanego Przywódcy** zamiast zwykłych Akcji, jeśli to możliwe. Ta karta Przywódcy zostaje następnie "wydana", zgodnie ze standardowymi zasadami.

### ◆ AKCJE PRZYWÓDZTWA I STRATEGII

Aby rozpatrzyć wynik Przywództwa lub Strategii, postępuj zgodnie z poniższymi warunkami w podanej kolejności.

#### ◆ ATAKOWANIE SICZY

Jeśli możliwe jest zaatakowanie Siczy (dowolnej Siczy, a nie tylko Siczy która jest Celem Harkonnenów), zaatakuj ją najbliższym Legionem. Atakujący Legion musi posiadać Siłę Bojową większą niż Legion broniący Siczy (zobacz w ramce po prawej). Korzystaj z Ornitoptera tylko, jeśli jest to konieczne.

Jeśli są przynajmniej 2 Sicze możliwe do zaatakowania lub przynajmniej 2 Legiony mogą zaatakować co najmniej jedną Sicz, należy stosować następującą kolejność priorytetów:

1. Zaatakuj Sicz o najwyższej randze (nawet, jeśli jej żeton nie został odkryty).
2. Zaatakuj Legionem o największej różnicy Siły Bojowej w stosunku do Legionu broniącego Siczy (sprawdź różnicę, korzystając z zasad dotyczących Siły Bojowej, które są opisane w ramce po prawej).

3. Zaatakuj Legionem, który nie wymaga użycia Ornitoptera.

4. Zaatakuj Sicz, która jest Celem Harkonnenów.

**Ważne:** Atakujący Legion Harkonnenów musi zawsze posiadać Siłę Bojową większą niż broniący się Legion Atrydów (zobacz poniżej).

#### ◆ ATAKOWANIE LEGIONU

Jeśli nie można zaatakować Siczy, a przynajmniej jeden z Legionów Harkonnenów **sąsiaduje** z Legionami Atrydów, zaatakuj jeden z sąsiadujących Legionów Atrydów. Aby przeprowadzić atak, Legion Harkonnenów musi mieć Siłę Bojową większą niż Legion Atrydów (zobacz poniżej).

**Ważne:** Ornitoptery nie mogą być wykorzystywane do atakowania Legionów podczas gry w trybie Solo.

Jeśli więcej niż 1 Legion Atrydów może zostać zaatakowany, należy stosować następującą kolejność priorytetów:

1. Zaatakuj Legion Atrydów z najwyższą Siłą Bojową (atakujący Legion Harkonnenów wciąż musi mieć większą Siłę Bojową).
2. Zaatakuj Legion Atrydów, w którym znajduje się Nazwany Przywódca.

#### ◆ PORUSZANIE LEGIONU

Jeśli nie jest możliwe zaatakowanie Siczy lub Legionu Atrydów, porusz Legiony zgodnie z Kryteriami Ruchu Harkonnenów (zobacz na str. 40).

#### SIŁA BOJOWA

Siłę Bojową Legionu oblicza się w następujący sposób:

- ◆ 1 punkt za każdą jednostkę i 2 punkty za każdy żeton Rozmieszczenia, plus 1 punkt za każdego Przywódcę (Zwykłego lub Nazwanego).
- ◆ W przypadku remisu (lub jeśli z jakiegoś powodu musisz wziąć pod uwagę Siłę Bojową poszczególnych jednostek), policz 1 punkt za zwykłego Przywódcę, 2 punkty za jednostkę Regularną lub Nazwanego Przywódcę, 3 punkty za jednostkę Elitarną i 4 punkty za jednostkę Sardaukarów lub Fedajkinów.

**Uwaga:** Ranga Siczy nie ma wpływu na Siłę Bojową.



◆ **AKCJA ROZMIESZCZENIA**

Rozmieść jednostki i 1 Nazwanego Przywódcę w tej samej Osadzie Harkonnenów. **Bestia Rabban** i **Feyd-Rautha** muszą zostać rozmieszczeni przed dowolnym innym Nazwanym Przywódcą. Jeśli żaden Nazwany Przywódca nie jest dostępny, rozmieść zamiast tego 1 Przywódcę Baszara. Wybierz Osady, w których chcesz ich rozmieścić, stosując następującą kolejność priorytetów:

1. Osada, w której znajduje się Legion o najwyższej Sile Bojowej.
2. Osada najbliższa Siczy będącej Celem Harkonnenów.

Nie możesz przekroczyć limitu gromadzenia. Rozmieść wszystkie nadmiarowe jednostki w innej Osadzie, wciąż przestrzegając kolejności priorytetów.

**Ważne:** Zawsze, gdy dany rodzaj jednostki nie jest dostępny (do Rozmieszczenia itp.), umieść taką samą liczbę dostępnych jednostek, których Siła Bojowa jest bezpośrednio wyższa. Jeśli nie ma jednostek o wyższej Sile Bojowej, umieść jednostki o Sile Bojowej bezpośrednio niższej.

◆ **AKCJA MENTATA**

Dobierz karty i **natychmiast je zagraj**. Rób to dobierając na zmianę karty z talii Rodu Harkonnenów i Sojusznika: Rodu Corrino, w kolejności zależnej od karty na wierzchu stosu kart odrzuconych. Jeśli jest to karta Harkonnenów, zacznij dobieranie od talii Rodu Corrino. Jeśli jest to karta Rodu Corrino, zacznij dobieranie od talii Rodu Harkonnenów. Jeśli w stosie kart odrzuconych nie ma żadnych kart, rozpocznij dobieranie od talii Rodu Harkonnenów.

- ▶ Jeśli karta pozwala Harkonnenom na **rozmieszczenie, ruch** lub **atak**, skorzystaj z zasad Akcji Rozmieszczenia na tej stronie lub Akcji Przywództwa i Strategii na stronie 39.
- ▶ Jeśli karta pozwala Harkonnenom na **umieszczanie** lub **wymianę** jednostek, skorzystaj z zasad Akcji Rodu w kolumnie po prawej.
- ▶ Jeśli karta pozwala Harkonnenom na **umieszczanie Pojazdów**, skorzystaj z zasad Umieszczania Pojazdów na stronie 38.
- ▶ Jeśli karta pozwala Harkonnenom na **dobieranie kart**, dobieraj je naprzemiennie z talii Harkonnenów i Corrino (jak wyjaśniono powyżej) i umieść je w talii Posiłków.

- ▶ Jeśli karta pozwala Harkonnenom **zagranie kart**, natychmiast dobrać ORAZ zagraj kartę, robiąc to naprzemiennie z talii Harkonnenów i Corrino (jak wyjaśniono powyżej).

**Ważne:** Efekt karty Planu, który nie odpowiada żadnemu rodzajowi Akcji, powinien zostać rozpatrzony tak, aby miał miejsce **jak najbliżej lub prowadził w kierunku Siczy będącej Celem Harkonnenów**.

**Ważne:** Jeśli z jakiegokolwiek powodu rozpatrzenie dowolnej części karty nie jest możliwe, karta nie ma żadnego efektu i **zamiast tego jest umieszczana w talii Posiłków**.

◆ **AKCJA RODU**

Zastosuj **oba efekty** opisane dla wyniku Rodu, zaczynając od górnego, stosując następującą kolejność priorytetów:

1. Zastęp jednostki Regularne w Legionach Harkonnenów znajdujących się najbliżej Siczy.
2. Zastęp jednostki Regularne w Legionach Harkonnenów, które mają największą Siłę Bojową w stosunku do Siczy, która może zostać zaatakowana przez te Legiony.
3. Zastęp jednostki Regularne w Legionie znajdującym się najbliżej Siczy będącej Celem Harkonnenów.

Umieszczając Pojazdy, zawsze umieszczaj **1 Żniwiarkę** oraz **1 Ornitopter**, przestrzegając zasad umieszczania opisanych na stronie 38.

**KRYTERIA RUCHU HARKONNENÓW**

Ileokroć poruszasz Legiony Harkonnenów, poruszaj je **pojedynczo w kierunku Siczy będącej Celem Harkonnenów**, zaczynając od tego najbliżej niej, poruszając się drogą z najmniejszą liczbą wolnych Obszarów do przejścia (**najkrótszą drogą**) i używając Ornitopterów, jeśli są dostępne. Jeśli w tej samej odległości znajduje się kilka Legionów, jako pierwszy porusz ten z największą Siłą Bojową.

**Ważne:** Poruszające się Legiony muszą mieć Siłę Bojową **większą** niż dowolny Legion Atrydów broniący Siczy będącej Celem. Jeśli żaden Legion nie spełnia tego wymagania, to na potrzeby ruchu ta Sicz przestaje być uważana za Sicz będącą Celem. Należy wyznaczyć tymczasową Sicz będącą Celem, która spełnia wymagania dotyczące Siły Bojowej, stosując następującą kolejność priorytetów:



1. Sicz najbliższej Siczy będącej dotychczasowym Celem.
2. Sicz z najwyższą rangą (nawet, jeśli nie została ujawniona).

Tymczasowa Sicz będąca Celem pozostaje nią przez cały czas trwania tej tury. Podczas następnej tury należy ponownie sprawdzić warunki wyboru Siczy, która ma być Celem.

### ◆ WYBÓR NAJKRÓTSZEJ DRÓGI

Jeśli istnieją przynajmniej dwie najkrótsze drogi, należy zastosować następującą kolejność priorytetów:

1. Droga, która pozwala Legionowi zakończyć swój ruch na Obszarze zajmowanym przez inny Legion Harkonnenów, który nie przekracza jeszcze limitu gromadzenia. Porusz jednostki w jak największej liczbie, która nie przekracza limitu gromadzenia, zaczynając od tych z największą Siłą Bojową oraz wszystkich Przywódców.
2. Droga, która pozwala Legionowi zakończyć ruch na Obszarze znajdującym się najbliższej Siczy.
3. Droga, która pozwala Legionowi zakończyć ruch na Obszarze Górskim.
4. Droga, która pozwala Legionowi zakończyć ruch na Obszarze Płaskowyżu albo Ergu Mniejszego.
5. Droga, która pozwala Legionowi zakończyć ruch na Obszarze Pustynnym albo Głębokiej Pustyni bez żetonów Znaku Czerwia.

**Ważne:** W trybie Solo Mahdiego Harkonnenowie ignorują nieprzekraczalne granice.

Podczas ruchu Legionów Harkonnenów należy przestrzegać dwóch dodatkowych kryteriów:

- Nie używaj **więcej niż 1 Ornitoptera** w tej samej turze.
- Nie poruszaj Legionów, które sąsiadują z Siczą będącą Celem Harkonnenów, chyba że sąsiadują one również z innym Legionem Harkonnenów. W takim przypadku porusz 1 Legion (lub więcej, jeśli to możliwe), aby połączyć się w jeden Legion znajdujący się najbliższej Siczy będącej Celem i posiadający największą możliwą Siłę Bojową.

### ◆ UMIESZCZANIE ŻETONÓW ROZMIESZCZENIA HARKONNENÓW

Za każdym razem gdy Legion Harkonnenów **opuszcza Obszar zawierający Osadę**, umieść tam 2 żetony Rozmieszczenia Harkonnenów (zobacz Zasady Specjalne na następnej stronie).

## KRYTERIA WALKI HARKONNENÓW

Tutaj znajdują się wszystkie zasady rozstrzygnięcia bitew.

### ◆ KARTY PLANU HARKONNENÓW PODCZAS WALKI

Jeśli rozpocznie się bitwa, a w talii Posiłków znajdują się karty, w każdej rundzie bitwy odrzuć tyle kart z talii Posiłków, ile to możliwe, by Harkonnenowie dysponowali jak największą liczbą kości Walki, do maksymalnego limitu 6 kości.

### ◆ PRZYDZIELANIE TRAFIEŃ

Przydzielając Trafienia Legionowi Harkonnenów, należy zastosować następującą kolejność priorytetów:

1. Eliminuj Przywódców, zaczynając od Przywódców Baszarów, aż w Legionie pozostanie tylko 1 Przywódca (Nazwany, jeśli to możliwe).
2. Zastąp jednostki Elitarne jednostkami Regularnymi.
3. Zastąp jednostki Sardaukarów jednostkami Regularnymi.
4. Eliminuj jednostki Regularne, chyba że pozostał jeszcze Przywódca, a Trafienia wyeliminowałyby wszystkie jednostki Regularne. W takim przypadku najpierw wyeliminuj Przywódcę.

### ◆ KONIEC BITWY

Legiony Harkonnenów nigdy nie wykonują Odwrotu i wstrzymują atak tylko wtedy, gdy na początku dowolnej Rundy Walki mają Siłę Bojową równą lub mniejszą niż połowa Siły Bojowej wrogiego Legionu (biorąc pod uwagę Siłę Bojową poszczególnych jednostek).

Jeśli grający Atrydami chce wykonać Odwrót, decyduje dokąd, ale musi priorytetowo traktować puste Obszary (jeśli takie istnieją).

**Ważne:** Podczas rozgrywki w trybie Solo Harkonnenowie nie muszą otrzymać 1 Trafienia, aby kontynuować bitwę przy ataku na Sicz.



## ZASADY SPECJALNE

### ◆ ŻETONY BENE GESSERIT HARKONNENÓW

Kiedy Harkonnenowie mieliby zyskać żeton Bene Gesserit, zamiast tego weź 1 kość Akcji z planszy Przyprawy i umieść ją wśród niewykorzystanych kości Akcji Harkonnenów. Jeśli nie ma dostępnych kości, zamiast tego przesunąć znacznik Hegemonii o 1 poziom w górę.

### ◆ ŻETONY ROZMIESZCZENIA HARKONNENÓW

Dwa zestawy żetonów początkowego Rozmieszczenia Harkonnenów tworzą pulę w trybie Solo i są wykorzystywane za każdym razem, gdy Legion Harkonnenów opuszcza Obszar z Osadą. Gdy tak się dzieje, **natychmiast** umieść tam 2 zakryte żetony Rozmieszczenia, 1 czarny i 1 srebrny. Są one uważane za jednostki i jako takie podlegają wszystkim standardowym zasadom dotyczącym ruchu i limitu gromadzenia, a także kilku zasadom specjalnym:

- Każdy żeton Rozmieszczenia (czarny i srebrny) ma Siłę Bojową równą 2 i liczy się jako 1 jednostka na potrzeby ruchu i limitu gromadzenia.
- Żetony Rozmieszczenia są odkrywane tylko wtedy, gdy atakują lub zostają zaatakowane albo gdy efekt dowolnej karty Planu lub kości Akcji powoduje konieczność ich ujawnienia (na przykład, gdy musisz zastąpić jednostki w Legionie jednostkami innego rodzaju). Jeśli w momencie ich odkrycia limit gromadzenia zostaje przekroczony, usuń nadmiarowe jednostki, zaczynając od tych z najniższą Siłą Bojową. Odkryte żetony Rozmieszczenia należy wtasować z powrotem do puli.
- Jeśli nie ma już dostępnych żetonów Rozmieszczenia, a musisz je umieścić, odkryj 2 wybrane przez siebie żetony (1 czarny i 1 srebrny) na planszy (mogą być z różnych Obszarów), umieszczając odpowiednie jednostki. Następnie umieść te żetony tam, gdzie było to wymagane.

### ◆ KARTY PLANU HARKONNENÓW

Za każdym razem gdy w talii Harkonnenów skończą się karty, należy przetasować jej stos kart odrzuconych i utworzyć nową talię.

### ◆ NIWYKORZYSTANE KOŚCI AKCJI HARKONNENÓW

Niewykorzystane kości Akcji Harkonnenów to te, które nie zostały jeszcze rzucone i nie znajdują się na planszy Przyprawy. Sprawdzając czy grający Atrydami może wykonywać Akcje Potęgi Pustyni, bierz pod uwagę właśnie te kości.

### ◆ ZASADA SPECJALNA ORNITOPTERÓW

Nigdy nie możesz dobrowolnie ujawnić Siczy lub żetonu Rozmieszczenia Atrydów, jeśli znajduje się on w Sektorze połączonym ze Strefą Powietrzną, w której znajduje się Ornitopter (nadal musisz je odkryć, jeśli zostaną zaatakowane).

### ◆ UJAWNIANIE SICZY LUB ŻETONU ROZMIESZCZENIA

Za każdą dobrowolnie ujawnioną **Sicz lub żeton Rozmieszczenia Atrydów**, dodaj 1 kartę Planu Harkonnenów do talii Posiłków (korzystając na przemian z talii Harkonnenów i Rodu Corrino, jak wyjaśniono wcześniej). Nie rób tego, jeśli aktywny jest Zakaz Gildii Kosmicznej.

### ◆ ZAKAZ LANDSRAADU

Dopóki Zakaz Landsraadu jest aktywny, Harkonnenowie nie mogą odrzucać kart z talii Posiłków, aby zyskać dodatkowe kości Walki.

### ◆ THUFIR HAWAT

W trybie Solo zdolność Specjalna Thufira Hawata zmienia się na następującą:

- Dobierz 3 karty Planu Rodu Harkonnenów i natychmiast je zagraj.

### ◆ GAIUS HELENA MOHIAM

W trybie Solo zdolność Specjalna Gaiusa Heleny Mohiam zmienia się na następującą:

- Dobierz 3 karty Planu Sojusznika: Rodu Corrino i natychmiast je zagraj.

### ◆ TRANS PRAWDY - KARTA PLANU RODU ATRYDÓW

W trybie Solo efekt karty Trans Prawdy zmienia się na następujący:

- Wybierz wynik na kości Akcji Harkonnenów. (Nie możesz wybrać wyniku, jeśli na planszy Harkonnenów znajdują się 3 wydane kości Akcji wskazujące ten wynik lub 2 w przypadku wyników Rozmieszczenia i Rodu). Następną turę Harkonnenów rozegraj tak, jakby ten wynik został wyrzucony na kości Akcji Harkonnenów, wydając tę kość w standardowy sposób. Następnie dobierz 2 karty Planu albo zagraj 1 kartę Planu.

### ◆ INTRYGI HAWATA - KARTA PLANU RODU HARKONNENÓW

Kiedy zostanie zagrana pierwsza z tych kart, zamiast rozpatrywania jej, umieść ją obok planszy. Jeśli zostanie zagrana druga, odrzuć obie i zastosuj standardowy efekt.



## INDEKS

Akcja Mentata.....	18	Plansza Przyprawy .....	11
Akcja Potęgi Pustyni .....	18	Początek Rundy .....	15
Akcja Przywództwa .....	18	Pojazdy .....	13
Akcja Rodu .....	18	Poszukiwanie .....	19
Akcja Rozmieszczenia .....	18	Przygotowanie Gry .....	14
Akcja Strategii.....	17	Przywódcy .....	12, 25, 31
Arrakin .....	10	Pustynia / Głęboka Pustynia .....	8
Atak z zaskoczenia .....	24	Pustynie .....	8
Bene Gesserit (żeton) .....	33	Pustynne Zagrożenia .....	20
Biegun Północny .....	8	Płaskowyż .....	8
Bitwa .....	24	Rezerwa Przyprawy .....	21
Broń Atomowa .....	29	Rozmieszczenie .....	18
Czerw Pustyni .....	13, 30	Rozpatrywanie Akcji .....	17
Dziki Stworzyciel .....	32	Ruch .....	22
Erg Mniejszy .....	8	Runda.....	15
Fedajkin .....	11, 25	Sardaukar .....	11, 25
Gromadzenie .....	21	Sekretny Cel .....	10, 27
Góra .....	8	Sicz .....	10
Hegemonia .....	10	Specjalna Jednostka Elitarna .....	11, 25
Jasnowidzenie .....	10, 27	Stacje Badawcze Ekologii .....	31
Jednostka Regularna .....	11	Stożek Ciszy .....	35
Jednostki .....	11	Strefa Powietrzna .....	9
Jednostki Elitarne .....	11	Szkolenie Partyzanckie.....	19
Jeździec Piasku .....	23	Tarcza.....	24
Kartagin .....	10	Trafienie.....	24
Karty Planu .....	19	Transport Oddziałów .....	23
Karty Taktyki.....	37	Umieszczanie Pojazdów.....	16
RHOAM .....	11	Umieść .....	18
Kurzawa Coriolisa .....	20	Walka .....	24
Landsraad .....	11	Wioska .....	10
Legion .....	11, 22	Wioska Pyonów .....	10
Nazwany Przywódca.....	12, 18, 31	Wolny Obszar .....	8
Nieprzekraczalna Granica .....	8	Wydobywanie Przyprawy .....	21
Obszar .....	8	Zakaz Imperium .....	21
Odwrot.....	26	Zbiornik Regeneracyjny .....	27
Ofiary.....	26	Zgarniarka .....	20
Ornitopter .....	13	Znak Czerwia .....	20, 30
Osady.....	10, 27	Zwykły Przywódca .....	12
Plansza .....	8	Żeton Rozmieszczenia .....	12, 15
Plansza Gracza .....	11	Żniwiarka .....	13, 33



© 2023 PORTAL GAMES Sp. z o.o.  
ul. H. Sienkiewicza 13,  
44-190 Knurow, Polska

Wszelkie prawa zastrzeżone. Przedruk i publikowanie zasad gry, elementów gry lub ilustracji bez zgody Portal Games jest zabronione.

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacja/>



Nadal wspieramy nasze gry po ich pierwszym wydaniu. Chociaż nasi redaktorzy oraz współpracownicy skrupulatnie sprawdzają i dopracowują materiały do gry, czasami – nawet po miesiącach, a nawet latach po premierze – zachodzi potrzeba wprowadzenia poprawek, zmian czy usprawnień. Wprowadzamy niezbędne zmiany w materiałach gry w oparciu o opinie społeczności graczy oraz doświadczenia autorów. Najbardziej aktualną instrukcję, a czasem także dodatkowe materiały (np. mini-dodatki, promocje, FAQ, itp.) znajdziesz na naszej stronie: <https://sklep.portalgames.pl/dune-wojna-o-arrakis>

## TWÓRCY

**PROJEKTANCI GRY:** Marco MAGGI i Francesco NEPITELLO  
**PROJEKT TRYBU SOLO MAHDIEGO:** Michele GARBUGGIO  
**ROZWÓJ:** Michele GARBUGGIO i Marco MAGGI  
**GŁÓWNY PRODUCENT:** Thiago ARANHA  
**PRODUKCJA:** Marcela FABRETI, Vincent FONTAINE, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN oraz Gregory VARGHESE  
**DYREKTOR ARTYSTYCZNY:** Paolo PARENTE  
**ILUSTRACJE:** Henning LUDVIGSEN, Stefano MORONI, Paolo PARENTE oraz Steve PRESCOTT  
**DYREKTOR ds. GRAFIKI:** Mathieu HARLAUT  
**PROJEKT GRAFICZNY:** Gabriel BURGHI (główny), Matteo CERESA (główny), Louise COMBAL, Max DUARTE i Júlia FERRARI  
**RZEźBIARZE:** Yannick HENNEBO, Aragorn MARKS, Kevin MARKS oraz Irek ZIELIŃSKI  
**PROJEKTY 3D:** Edgar RAMOS  
**REDACJA:** Jason KOEPP  
**MENADŻER MARKI:** Joe LEFAVI | GENUINE ENTERTAINMENT  
**LICENCJE:** Geoff SKINNER  
**WYDAWCZA:** David PRETI  
**TESTERZY:** Chiara AVE, DUNWICH BUYERS CLUB, Marcello BALBO, Emanuele BEDIN, Marco BELTRAMINO, Kristofer BENGTSOON, Kevin CHAPMAN, Melanie CHAPMAN, Luca DONATI, Michele GARBUGGIO, Giacomo MARCHI, Francesco MASON, Roberto DI MEGLIO, Giuliano NEPITELLO, Piergiorgio PALLOTTI, Umberto PIGNATELLI, Lorenzo PERASSI, Andrew POULTER, Francesco RANIERO, Jacopo REGGIANI, Riccardo RIMONDI, Maner SAMUEL oraz Ralf SCHEMAMAN

**SPECJALNE PODZIĘKOWANIA:** Marco i Francesco chcieliby podziękować Roberto DI MEGLIO za ich wspólną pracę nad Wojną o Pierścień, która stanowiła wspaniałe źródło inspiracji dla tej gry, oraz Kevinowi CHAPMANOWI za jego nieustanne wsparcie i nieocenioną pracę nad rozwojem zasad gry. Podziękowania także dla wszystkich, którzy grali w wersję na TTS lub wypróbowywali grę na targach.

**PRODUCENT I MENADŻER MARKI GALE FORCE NINE:** Joe LEFAVI | GENUINE ENTERTAINMENT  
**KOPRODUCENT:** John-Paul BRISIGOTTI

**WERSJA POLSKA:** Zespół PORTAL GAMES  
**TŁUMACZENIE:** Paweł IMPEROWICZ  
**REDACJA:** Marcin ZALEWSKI  
**SKŁAD:** Mateusz KOPACZ

**Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji gry kierujemy do:** Małgorzaty STEFANIUK, Dawida RUBATY oraz Marcina RUPCA.



LEGENDARY



GENUINE ENTERTAINMENT

Dune: Wojna o Arrakis jest oficjalną sub-licencjonowaną własnością firmy Gale Force Nine, należącej do Battlefront Group Company. Dune TM oraz © 2023 Legendary. Wszelkie prawa zastrzeżone. Nazwa CMON oraz logo CMON są zarejestrowanym znakiem towarowym należącym do CMON Global Limited. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Prawdziwy wygląd komponentów może różnić się od tych przedstawionych. Figurki znajdujące się pudełku są złożone i niepomalowane. Wyprodukowano w Chinach.



# ◆ SKRÓT ZASAD ◆

## RUNDA GRY

### ◆ POCZĄTEK RUNDY

- ◆ Dobierz 2 karty Planu, po 1 z każdej talii.
- ◆ Odkryj 3 karty Jasnowidzenia.

### 1. UMIESZCZANIE POJAZDÓW (HARKONNENOWIE)

Na podstawie pozycji najniższego znacznika Imperium:




- ◆ Umieść w kolumnie kości odkładanych na bok po 1 kości Akcji w aktywnym rzędzie i powyżej.
- ◆ Umieść wskazaną liczbę Pojazdów na planszy.

### 2. ROZPATRYWANIE AKCJI

- ◆ Rzuć kośćmi Akcji, przydzielcie je na swoich planszach Gracza.
- ◆ Zaczynając od Harkonnenów, umieście po 1 żetonie Bene Gesserit na swojej planszy Gracza (jeśli gracze chcą tak zrobić).
- ◆ Zaczynając od Atrydów, a kończąc na Harkonnenach, gracze naprzemiennie wykonują po 1 Akcji, aż wszystkie kości zostaną wykorzystane.

### 3. PUSTYNNE ZAGROŻENIA (ATRYDZI)

- ◆ Umieść po 1 żetonie Znaku Czerwia na wszystkich Obszarach Pustynnych, na których znajduje się Legion Harkonnenów lub Żniwiarka. Odwróć wszystkie żetony:

- ◆  Nic się nie dzieje.
- ◆  Umieść na tym Obszarze 1 Czerwia Pustyni.
- ◆  Umieść 1 Czerwia Pustyni tylko, jeśli jest to Obszar Głębokiej Pustyni.

- ◆ Gdy Czerw Pustyni zostanie umieszczony na Obszarach na którym jest:

- ◆ **Żniwiarka:** Usuń Żniwiarkę.
  - ◆ Usuń Zgarniakę w połączonej Strefie Powietrznej, aby nie usuwać Żniwiarki.
- ◆ **Legion Harkonnenów:** Legion musi wykonać Odwrót. Jeśli nie może, rozpatrz atak Czerwia Pustyni.
- ◆ Rzuć na Kurzawy Coriolisa dla wszystkich Legionów Harkonnenów na wrażliwych Obszarach Płaskowyżu, Ergu Mniejszego oraz Pustyni.

### 4. WYDOBYWANIE PRZYPRAWY (HARKONNENOWIE)

- ◆ Odrzuć wszystkie aktywne Zakazy (chyba, że odpowiedni znacznik znajduje się na najniższym stopniu planszy).
- ◆ Usuń z planszy wszystkie Żniwiarki, aby zebrać punkty Przyprawy: 1 za Pustynię, 2 za Głęboką Pustynię.
- ◆ Wydaj punkty Przyprawy za każdy z 3 znaczników Imperium:
  - ◆ 3 punkty: Przesuń go o 1 poziom w górę.
  - ◆ 2 punkty: Utrzymaj go na obecnym poziomie.
  - ◆ 0 punktów: Przesuwa się o 1 poziom w dół (aktywuj 1 odpowiadający mu Zakaz).
- ◆ Jeśli obecne punkty Hegemonii wynoszą nie więcej niż 5, wydaj 3 punkty Przyprawy, aby przesunąć znacznik Hegemonii o 1 poziom w górę.

### ◆ KONIEC RUNDY

- ◆ Grający Atrydami sprawdzają, czy wymagania *na koniec Rundy* ujawnionych kart Jasnowidzenia mogą zostać spełnione.
- ◆ Atrydzi wygrywają grę, jeśli zostaną spełnione wymagania karty Sekretnego Celu. W przeciwnym wypadku gra trwa dalej.
- ◆ Usuń wszystkie Ornitoptery i Zgarniarki z planszy.
- ◆ Począwszy od Harkonnenów, możecie zastąpić dowolnych Nazwanych Przywódców obecnych na planszy, zwykłymi Przywódcami.
- ◆ Odświeżcie wszystkie wydane karty Przywódców.
- ◆ Każdy gracz odrzuca karty Planu do limitu 6 kart.
- ◆ Grający Atrydami usuwa z gry wszystkie wybrane przez siebie ujawnione karty Jasnowidzenia. Następnie tasuje wszystkie karty Jasnowidzenia.

## AWANSOWANIE NA TORZE JASNOWIDZENIA

- ◆ Pozyskaj **kartę Jasnowidzenia** (maks. 2 na Rundę): Przesuń do góry wskazane znaczniki o podaną wartość.
- ◆ Zdobądź **Stację Badawczą Ekologii**: Przesuń o 1 poziom do góry znacznik Jasnowidzenia widoczny na rewersie.
- ◆ Zniszcz **Osadę Harkonnenów**: Przesuń wszystkie znaczniki w górę o liczbę poziomów równą randze Osady.









## AWANSOWANIE NA TORZE HEGEMONII

- ◆ Zniszcz **Sicz**: Przesuń w górę znacznik o liczbę poziomów równą randze Siczy.
- ◆ Jeśli aktualne punkty Hegemonii wynoszą nie więcej niż 5, wydaj 3 punkty Przyprawy, aby przesunąć znacznik Hegemonii o 1 poziom w górę.

## ◆ RUCH LEGIONÓW

- ◆ Poruszające się Legiony mogą wkroczyć na dowolny sąsiedni wolny Obszar.
- ◆ Obszar nie jest wolny, jeśli zawiera wrogie Osady, wrogie jednostki lub Czerwie Pustyni (Stacje Badawcze Ekologii i Żniwiarki nie blokują ruchu).
- ◆ Legiony Harkonnenów wkraczające na Obszar z żetonem Znaku Czerwia powodują jego odkrycie i rozpatrzenie.
- ◆ Nie można przekraczać nieprzekraczalnych granic (z wyjątkiem Transportu Oddziałów).
- ◆ Legiony nie mogą zabierać ani pozostawiać figurek w trakcie ruchu o więcej niż 1 Obszar.
- ◆ **Transport Oddziałów (Harkonnenowie)**: Usuń połączony Ornitopter, aby poruszyć się o 2 Obszary, ignorując wszelkie przeszkody.
- ◆ **Jeździec Piasku (Atrydzi)**: Może poruszać się przez dowolną liczbę Obszarów ze Znakiem Czerwia lub Czerwiami Pustyni.

## ◆ RUNDY BITWY

- ◆ Odkryjcie wszystkie żetony Siczy i Rozmieszczenia, które biorą udział w bitwie.
- ◆ Zaczynając od gracza atakującego, możecie odrzucić karty Planu, aby uzyskać 1 kość Walki za każdą odrzuconą w ten sposób kartę.
  - ◆ **Atak z zaskoczenia:** Atakujący dodaje 1  w pierwszej rundzie.
- ◆ Obaj gracze rzucają kośćmi Walki w liczbie równej liczbie jednostek (nie Przywódców) w swoim Legionie plus liczbie kart Planu, które odrzucili. obrońca dodaje rangę swojej Osady na swoim Obszarze (jeśli ta występuje). Maksimum to 6 kości.
  - ◆ Zwykli Przywódcy zamieniają 1  w 1 .
  - ◆ Każdy Nazwany Przywódca wykorzystuje 1  zgodnie z opisem na jego karcie.
  - ◆ Każda Specjalna jednostka Elitarna anuluje 1  przeciwnika.
  - ◆ Każda  anuluje 1  przeciwnika.
- ◆ Usuńcie ofiary. Za każde  trzeba wybrać jedno:
  - ◆ Usuń 1 jednostkę albo Przywódcę.
  - ◆ Zamień 1 jednostkę Elitarną na 1 jednostkę Regularną.
- ◆ Atakujący może kontynuować bitwę (musi przyjąć 1 Trafienie, jeśli obrońca jest w Osadzie). Jeśli atakujący kontynuuje bitwę, obrońca może wykonać Odwrót. W przeciwnym razie rozpoczyna się nowa runda bitwy.