

# GILDIA KOSMICZNA

## KOMPONENTY

1 PRZYWÓDCA  
HARKONNENÓW



NAWIGATOR GILDII

12 ŻOŁNIERZY  
WYSOKICH  
RODÓW



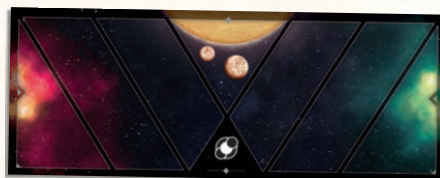
2 LINIOWCE



HARKONNENOWIE



ATRYDZI



1 PŁANSZA PRZESTRZENI KOSMICZNEJ



1 PŁANSZA LINIOWCA ATRYDÓW

16 KOLOROWYCH NAKŁADEK  
NA PODSTAWKI



X8

HARKONNENOWIE



X8

ATRYDZI



1 PŁANSZA LINIOWCA HARKONNENÓW

6 FREGAT



X3

HARKONNENOWIE



X3

ATRYDZI

1 KARTA PRZYWÓDCY  
HARKONNENÓW



NAWIGATOR GILDII

6 KART PLANU HARKONNENÓW



3 RODU HARKONNENÓW



3 SOJUSZNIKA: RODU  
CORRINO

6 KART PLANU ATRYDÓW



3 RODU ATRYDÓW



3 SOJUSZNIKA: FREMENÓW

3 KARTY POMOCY



KHOAM, LANDSRAAD ORAZ  
GILDIA KOSMICZNA

**Gildia Kosmiczna to jedna z najpotężniejszych i najbardziej wpływowych organizacji w Imperium, posiadająca całkowity monopol na podróże kosmiczne.**

## WSTĘP

To rozszerzenie zwiększa w grze znaczenie wielkich potęg Imperium: RHOAM, Gildii Kosmicznej i Landsraadu. W szczególności skupia się na Gildii Kosmicznej, która - mając całkowitą kontrolę nad podróżami kosmicznymi - jest w stanie transportować żołnierzy i statki na ogromne odległości, co może zmienić równowagę wojny, która szaleje na Arrakis.

## WPROWADZENIE

To rozszerzenie daje graczom możliwość werbowania Fregat i Oddziałów Wysokich Rodów. Dzięki gigantycznym Liniowcom gracze będą mogli przetransportować je na Arrakis, aby wzięły udział w toczącej się wojnie.

**Uwaga:** Rozszerzenie Gildia Kosmiczna nie jest kompatybilne z trybem Solo Mahdiego.

## PLANSZE PRZESTRZENI KOSMICZNEJ I LINIOWCA

Są to plansze pomocnicze, które należy umieścić po jednej stronie planszy Głównej, zgodnie z pokazanym schematem. Służą do zaznaczania ruchu Liniowców z ich ładunkiem.

Każda frakcja posiada obecną w grze figurkę Liniowca, która pokonuje drogę ze swojego pola początkowego przez całą galaktykę w kierunku Arrakis. Gdy dotrze na planetę, wyładowuje wszystko, co transportowała, a następnie Liniowiec jest umieszczany z powrotem na swoim polu początkowym.

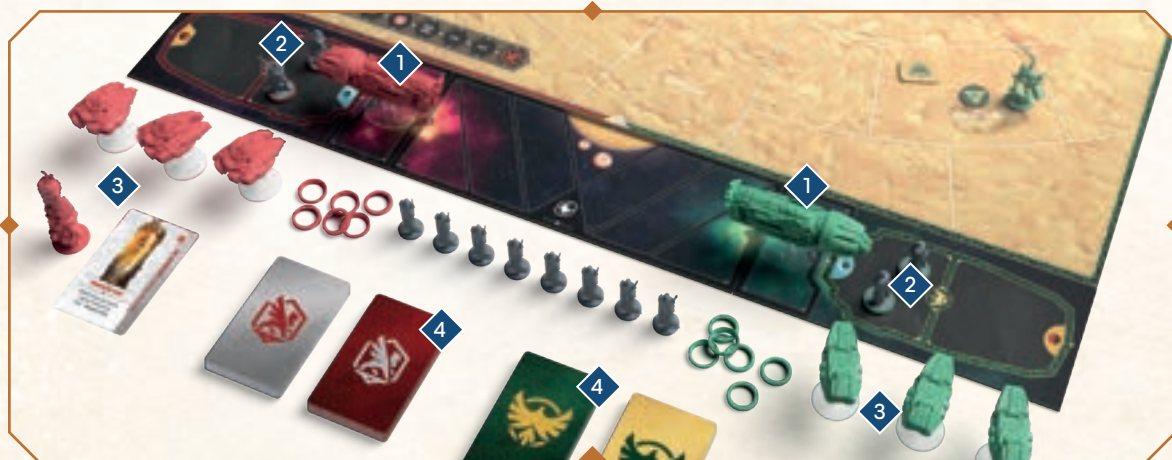
Każda plansza Liniowca jest podzielona na dwa obszary: jeden oznaczony symbolem RHOAM (gdzie umieszczane są Fregaty), drugi oznaczony symbolem Landsraadu (gdzie umieszczane są Oddziały Wysokich Rodów).



## DODATKOWE KROKI PRZYGOTOWANIA DO GRY

Plansze Przestrzeni Kosmicznej i Liniowców można umieszczać po dowolnej ze stron planszy Głównej.

- 1 Umieśćcie figurki Liniowców na polach początkowych odpowiadających im plansz Liniowców.
- 2 Gracze biorą po 2 Żołnierzy Wysokich Rodów, dołączają do nich nakładki na podstawki w kolorze swojej frakcji i umieszczają ich na obszarze swojej planszy Liniowca z symbolem Landsraadu.
- 3 Figurki Fregat, pozostałych Żołnierzy Wysokich Rodów i kolorowe nakładki na podstawki, a także kartę i figurkę Navigatora Gildii umieśćcie w pobliżu planszy Głównej.
- 4 Wtasujcie karty Planu z tego rozszerzenia do odpowiednich talii (po 3 do każdej talii).



**A** Obszar RHOAM (Fregaty)

**C** Pole początkowe Atrydów

**E** Arrakis

**B** Obszar Landsraadu  
(Żołnierze Wysokich Rodów)

**D** Pole początkowe Harkonnenów



# DODATKOWE ZASADY

Podczas rozgrywki z tym rozszerzeniem gracze obu frakcji mogą korzystać z Akcji Imperium, aby czerpać korzyści ze swoich związków z głównymi potęgami Imperium: RHOAM, Gildią Kosmiczną i Landsraadem.

Są to specjalne akcje, które pozwalają graczom werbować Żołnierzy Wysokich Rodów lub Fregaty oraz szybciej przemieszczać Liniowce w drodze na Arrakis.

Dodatkowo, w trakcie gry może wejść do niej nowy, potężny Przywódca frakcji Harkonnenów, Nawigator Gildii.

## AKCJE IMPERIUM

Występują 3 rodzaje Akcji Imperium. Każdy rodzaj Akcji Imperium jest powiązany z jedną z wielkich potęg Imperium: RHOAM, Landsraadem albo Gildią Kosmiczną (zobacz odpowiednie karty pomocy).

Akcje Imperium to:



**Akcja Gildii Kosmicznej:** Przesuń swój Liniowiec o 1 krok w kierunku Arrakis na planszy Przestrzeni Kosmicznej.



**Akcja RHOAM:** Umieść 1 Fregatę na swojej planszy Liniowca (w obszarze z symbolem RHOAM).



**Akcja Landsraadu:** Dołącz do 2 Żołnierzy Wysokich Rodów nakładkę na podstawkę w kolorze swojej frakcji i umieść ich na swojej planszy Liniowca (w obszarze z symbolem Landsraadu).

Harkonnenowie i Atrydzi wykonują Akcję Imperium na różne sposoby i na różnych etapach Rundy.

Grający **Atrydami** wykonuje wybraną przez siebie Akcję Imperium natychmiast po użyciu jednego ze swoich Legionów do **zniszczenia Żniwiarki Harkonnenów**. Może to mieć miejsce na dowolnym etapie Rundy. Użycie Czerwia Pustyni do zniszczenia Żniwiarki nie umożliwia wykonania Akcji Imperium.

Grający **Harkonnenami** może wykonywać Akcje Imperium wyłącznie podczas fazy **Wydobycia Przyprawy** (faza 4 Rundy), w oparciu o punkty Przyprawy wydane na każdy znacznik Imperium:

- ◆ Jeśli grający Harkonnenami wyda 2 punkty Przyprawy, aby utrzymać dowolny znacznik Imperium na poziomie, który ten aktualnie zajmuje, dodatkowo wykonuje 1 Akcję Imperium związaną z tym znacznikiem.
- ◆ Jeśli grający Harkonnenami wyda 3 punkty Przyprawy, aby podnieść znacznik Imperium o 1 poziom, dodatkowo wykonuje 2 Akcje Imperium powiązane z tym znacznikiem.

**Przykład:** Harkonnenowie mają do dyspozycji 5 punktów Przyprawy podczas fazy Wydobycia Przyprawy. Decydują się wydać 3 punkty Przyprawy, aby podnieść znacznik Gildii Kosmicznej o 1 poziom, a pozostałe 2 punkty Przyprawy wydać na utrzymanie poziomu znacznika RHOAM. Na znacznik Landsraadu nie są wydawane żadne punkty przyprawy, co w konsekwencji powoduje jego spadek o 1 poziom.

Ponieważ gracz podniósł znacznik Gildii Kosmicznej, może teraz wykonać 2 Akcje Gildii Kosmicznej. Utrzymanie znacznika RHOAM na obecnym poziomie pozwala graczowi wykonać również 1 Akcję RHOAM.

# LINIOWCE

Liniowce przewożą Fregaty i Żołnierzy Wysokich Rodów, zwerbowanych przez graczy w trakcie gry. Za każdym razem gdy gracz werbuje Żołnierzy Wysokich Rodów lub Fregaty, umieszczają je na swojej planszy Liniowca.

Każda frakcja kontroluje figurkę Liniowca: 1 dla Atrydów i 1 dla Harkonnenów. Na początku gry obie figurki Liniowców umieszcza się na polach początkowych na odpowiadających im planszach Liniowców.

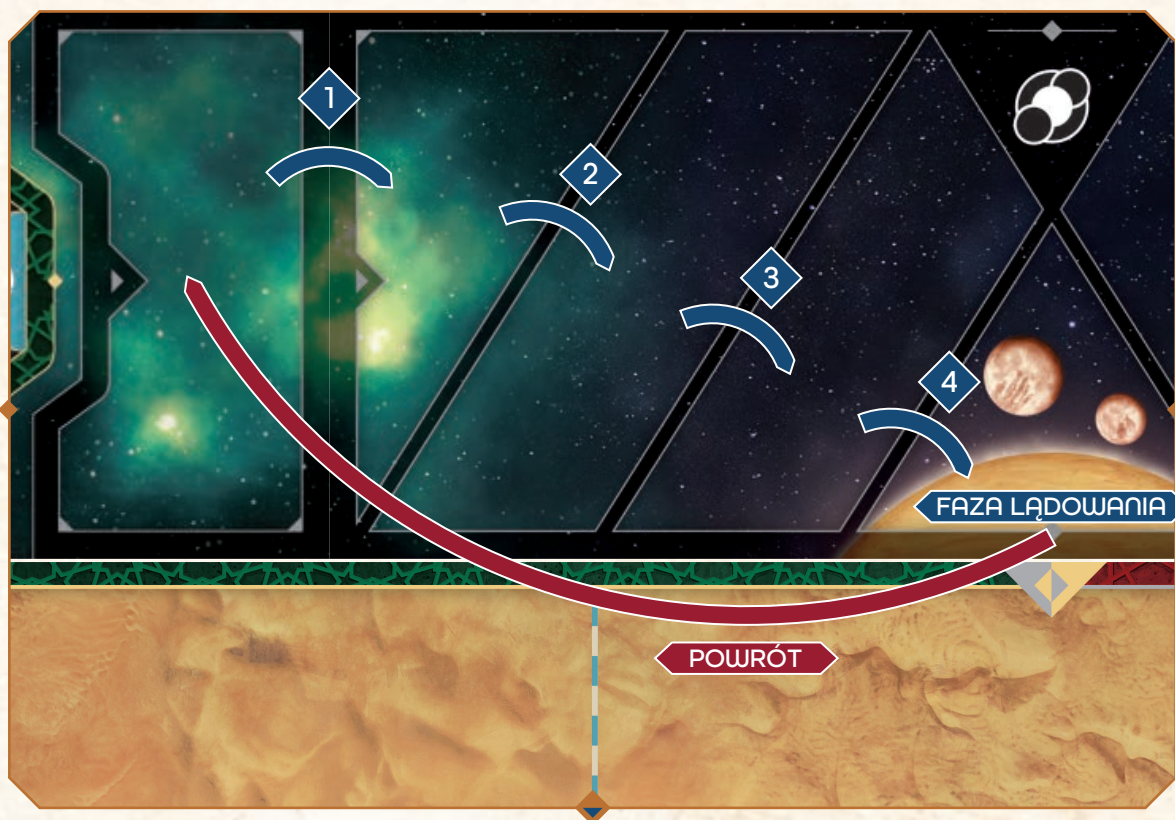
Figurka Liniowca porusza się na planszy Przestrzeni Kosmicznej w kierunku Arrakis. Musi poruszyć się o 4 kroki, aby dotrzeć do celu.

- ◆ Na koniec każdej Rundy (po fazie 4.) automatycznie porusza się o 1 krok w kierunku Arrakis.



- ◆ Dodatkowo może zostać poruszona o 1 krok za każdą wykonaną przez gracza Akcją Gildii Kosmicznej.

Gdy Liniowiec dotrze na Arrakis, należy rozpatrzyć fazę Lądowania (patrz następna strona), po czym Liniowiec natychmiast wraca na swoje pole początkowe.



## FAZA LĄDOWANIA

Gdy figurka Liniowca dotrze na ostatnie pole planszy Przestrzeni Kosmicznej (reprezentującej Arrakis), natychmiast należy rozpatrzyć specjalną fazę Lądowania, przerywając trwającą w danym momencie inną fazę gry.

**Ważne:** Jeśli Liniowce obu graczy dotrą na Arrakis w tym samym momencie, najpierw rozgrywana jest faza Lądowania grającego Harkonnenami.

Podczas fazy Lądowania dany gracz bierze wszystkie figurki znajdujące się na jego planszy Liniowca (Żołnierze Wysokich Rodów oraz Fregaty) i natychmiast umieszcza je na planszy Głównej, zgodnie z zasadami opisanymi poniżej.

**Żołnierze Wysokich Rodów:** Gracz umieszcza wszystkie jednostki na dowolnym, wybranym przez siebie pustym Obszarze, który nie sąsiaduje z żadnymi Legionami ani Osadami należącymi do przeciwnika. Jeśli do rozmieszczenia jest więcej niż 6 Żołnierzy Wysokich Rodów, gracz musi wybrać 2 różne sąsiadujące Obszary, dzieląc jednostki według własnego uznania (oba Obszary nie mogą sąsiadować z Legionami ani Osadami przeciwnika).

**Fregaty:** Gracz umieszcza wszystkie Fregaty w różnych, wybranych przez siebie wolnych Strefach Powietrznych.

Na koniec fazy Lądowania figurka Liniowca zostaje przesunięta z powrotem na pole początkowe jej planszy Liniowca. Jest już gotowa do rozpoczęcia nowej podróży. Następnie gra jest kontynuowana w standardowy sposób.

## ŻOŁNIERZE WYSOKICH RODÓW

Żołnierze Wysokich Rodów to nowy rodzaj jednostki, która może zostać zwerbowana przez dowolnego gracza, gdy wykona on Akcję Imperium - Landsraadu. Gdy gracz werbuje Żołnierza Wysokich Rodów, dołącza do jego podstawki nakładkę w kolorze swojej frakcji. Następnie umieszcza tę figurkę na swojej planszy Liniowca.

**Uwaga:** Jeśli graczom skończą się figurki Żołnierzy Wysokich Rodów do zwerbowania lub jeśli nie będą mieli już dostępnych nakładek na podstawki, nie mogą werbować kolejnych Żołnierzy. W przypadku, gdy Akcja Landsraadu pozwala zwerbować 2 Żołnierzy, gracz może zwerbować tylko 1, jeśli nie może zwerbować więcej.

Gdy znajdują się na planszy Głównej:

- ◆ Żołnierze Wysokich Rodów z nakładkami na podstawkach w kolorze Harkonnenów są uważani za jednostki Harkonnenów i można ich łączyć w Legionie z jednostkami Harkonnenów.
- ◆ Żołnierze Wysokich Rodów z nakładkami na podstawkach w kolorze Atrydów są uważani za jednostki Atrydów i można ich łączyć w Legionie z jednostkami Atrydów, ale **nie mogą korzystać z akcji Jeźdźca Piasku**. Jeśli zostali połączeni w Legion z jednostkami Atrydów, którzy korzystają z akcji Jeźdźca Piasku, należy ich pozostawić na ich Obszarze.
- ◆ Każdy Żołnierz Wysokich Rodów jest uważany za **jednostkę Regularną**. Jest również uważany za **zwykłego Przywódcę** na potrzeby ruchu i walki, ze zdolnością Bojową **1 Trafienia**.

**Przykład:** Grający Harkonnenami wydaje kość Akcji Przywództwa, aby wykonać Atak z zaskoczenia Legionem składającym się tylko z 3 Żołnierzy Wysokich Rodów. W pierwszej turze bitwy gracz rzuca 3 kośćmi Walki i uzyskuje 2 ✨ i 1 🗡. Każdy z wyników uznawany jest za 1 Trafienie, co zadaje łącznie 3 Trafienia Legionowi przeciwnika.

Gdy Żołnierz Wysokich Rodów zostanie usunięty, kolorowa nakładka na jego podstawkę zostaje zwrócona odpowiedniemu graczowi, a figurka wraca do rezerwy ogólnej, aby każdy z graczy mógł ją zwerbować.

## FREGATY

Każda frakcja może zyskać kontrolę nad własnymi figurkami Fregat: 3 dla Atrydów i 3 dla Harkonnenów. Gracze mogą je zbudować, wykonując Akcję Imperium - RHOAM. Gdy gracz buduje figurkę Fregaty, umieszcza ją na swojej planszy Liniowca.

**Uwaga:** Jeśli gracz nie ma już figurek Fregat w swojej rezerwie, nie może zbudować więcej Fregat.

Gdy znajdują się na planszy, gracze mogą usuwać swoje Fregaty, aby aktywować swoją zdolność **Ulepszony Transport Oddziałów** albo **Bombardowania z powietrza** (patrz poniżej).

Fregaty, które na koniec fazy Rozpatrywania Akcji wciąż znajdują się na planszy, należy usunąć przed rozpoczęciem fazy Pustynnych Zagrożeń. Gdy Fregata zostanie usunięta, wraca do rezerwy gracza, aby można ją było ponownie zbudować.

**Uwaga:** Fregat nie można umieszczać na planszy ani usuwać z niej za pomocą akcji, kart lub zdolności, które ogólnie odnoszą się do „Pojazdów” (na przykład za pomocą wyniku kości Rodu Harkonnenów).

## ULEPSZONY TRANSPORT ODDZIAŁÓW

Gdy gracz porusza Legion lub atakuje nim, może usunąć 1 ze swoich Fregat, która znajduje się w połączonej Strefie Powietrznej. Dzięki temu może poruszyć ten Legion lub atakować nim na odległość do 3 Obszarów (na przykład z Obszaru Basenu Imperialnego bezpośrednio na Obszar Bieguna Północnego).



Podobnie, jak w przypadku Ornitopterów, zdolność ta pozwala Legionowi na poruszenie się przez nieprzekraczalne granice, jednostki i Czerwie Pustyni. Nie można jej jednak użyć, aby wykonać Odwrót z bitwy.

## BOMBARDOWANIE Z POWIETRZA

W ramach Akcji Darmowej gracz może usunąć 1 ze swoich Fregat z planszy i wykonać specjalny atak przeciwko Obszarowi w połączonym Sektorze, w którym znajduje się Żniwiarka lub Legion przeciwnika.

- ◆ Jeśli atak zostanie przeprowadzony przeciwko Obszarowi, w którym znajduje się tylko Żniwiarka, zostaje ona usunięta. (Nie pozwala to graczowi Atrydów na wykonanie Akcji Imperium, ponieważ Żniwiarka nie zostaje zniszczona przez Legion Atrydów).

- ◆ Jeśli atak zostanie wykonany przeciwko Obszarowi z Legionem przeciwnika, gracz rzuca 3 kośćmi Walki.

Atak zadaje 1 Trafienie Legionowi przeciwnika za każdy wynik  i . Przeciwnik musi natychmiast rozpatrzyć ofiary. Jeśli wszystkie wrogie jednostki na Obszarze zostaną usunięte, Żniwiarka z tego samego Obszaru również zostaje usunięta.

Podobnie, jak w przypadku innych specjalnych ataków, Bombardowanie z powietrza nie może zniszczyć Osady.

## NAWIGATOR GILDII

Nawigator Gildii to nowy, specjalny Przywódca Harkonnenów, którego można umieścić wyłącznie w wolnych Strefach Powietrznych na planszy. Jest on umieszczany natychmiast po zagranie jednej z 3 kart Nawigatora Gildii, które są kartami Planu Sojusznika: Rodu Corrino. Na Koniec Rundy jest usuwany wraz z innymi Pojazdami. Może wtedy powrócić do gry jedynie poprzez zagranie kolejnej karty Nawigatora Gildii.

Nawigator Gildii posiada poniższą zdolność specjalną:

- ◆ **Obserwator w Przeworach.** Możesz usunąć Nawigatora Gildii z planszy i użyć go tak, jakby był Ornitopterem. Alternatywnie możesz użyć Ornitoptera w dowolnym miejscu na planszy i usunąć Nawigatora Gildii zamiast tego Ornitoptera.

**Przykład:** Grający Harkonnenami usuwa Nawigatora Gildii zamiast Ornitoptera, którego używa do Akcji Poszukiwania po drugiej stronie planszy.

**Uwaga:** Nawigator Gildii jest specjalnym Przywódcą, którego nie można umieścić na żadnym Obszarze planszy, dlatego nie może brać udziału w walce, dlatego też nie posiada zdolności Walki.

# NOWE KARTY PLANU

To rozszerzenie zawiera 3 nowe karty Planu dla każdej talii. Są one dodawane do odpowiednich talii na etapie Przygotowania gry.

## POZOSTAJE W GRZE

Kilka z tych kart posiada oznaczenie **Pozostaje w grze**. Oznacza to, że po zagraniu pozostawia się je odkryte obok planszy, a ich efekt trwa do końca gry.



## TWÓRCY

**PROJEKTANCI GRY:** Marco MAGGI i Francesco NEPITELLO

**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), Max DUARTE i Júlia FERRARI

**RZEźBIARZE:** Yannick HENNEBO, Aragorn MARKS, Kevin MARKS oraz Irek ZIELIŃSKI

**PROJEKTY 3D:** Edgar RAMOS

**REDAKCJA:** 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 SCHEMMAN

**SPECJALNE PODZIĘKOWANIA:** Marco i Francesco chcieliby podziękować Roberto DI MEGLIO za ich wspólną pracę nad Wojną o Pierścierń, 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

**REDAKCJA:** Marcin ZALEWSKI

**SKŁAD:** Mateusz KOPACZ

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



© 2023 PORTAL GAMES Sp. z o.o.  
ul. H. Sienkiewicza 13,  
44-190 Knurów, 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/reklamacje/>



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>



Diuna: 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.