



PUSTYNNNA WOJNA

KOMPONENTY

FRAKCJA HARKONNENÓW



2 ORNITOPTYERY ESKORTY



6 ŻOŁNIERZY DRYFU



2 JEŹDŹCÓW PIASKU
FREMENÓW



6 WYRZUTNIE RAKIET FREMENÓW

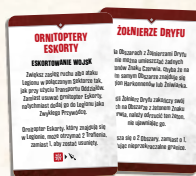


3 ŻETONY OBOZU FREMENÓW

4 ŻETONY PUSTYNNNEJ WOJNY HARKONNENÓW



4 KARTY POMOCY



1 KARTA PRZYWÓDCY ATRYDÓW



PUSTYNNNA WOJNA ATRYDÓW, WYRZUTNIE RAKIET / JEŹDŹCY PIASKU,
PUSTYNNNA WOJNA HARKONNENÓW, ŻOŁNIERZE DRYFU / ORNITOPTYERY ESKORTY

SOJUSZNIK: FREMENI (1) –
JEŹDŹCY PIASKU FREMENÓW

*I stało się w roku trzecim Pustynnej Wojny, że Paul Muad'Dib
leżał pod draperiami kiswa środkowej komory w Grocie
Ptaków...*

– z „Zebranych Legend Arrakis” w opracowaniu księżnej Irulany

WPROWADZENIE

To rozszerzenie do gry *Dune: Wojna o Arrakis* wprowadza nowe figurki dla obu frakcji. Każda z nich ma własne zasady specjalne, odtwarzające wydarzenia Pustynnej Wojny, która toczyła się przez długie lata na bezwzględnych piaszkach Diuny.



Dzięki temu rozszerzeniu gracze Harkonnenami mają możliwość wystawienia nowego typu pojazdu – **Ornitoptera Eskorty**, a obaj gracze mogą wystawiać zupełnie nowy typ figurki, zwanej **Żołnierzami Pustyni**.

Uwaga: rozszerzenie *Pustynna Wojna* nie jest kompatybilne z trybem *Solo Mahdiego*.

SPECJALNA ZASADA DOTYCZĄCA KONFLIKTU PRZYWÓDCÓW

Korzystając z karty Przywódcy Jeźdźców Piasku, możliwe jest posiadanie 2 kart Przywódców na polu Akcji Potęgi Pustyni (jeśli do gry wejdzie *Dziki Stworzyciel*). W takim przypadku gracz może wykonać dowolną z 2 Akcji specjalnych Przywódcy, wykorzystując tylko kartę tego Przywódcy.

DODATKOWE KROKI PRZYGOTOWANIA DO GRY

- 1 Gracze Harkonnenami umieszczają w pobliżu siebie 2 Ornitoptery Eskorty, 6 figurek Żołnierzy Dryfu oraz kartę pomocy Żołnierzy Dryfu / Ornitopterów Eskorty oraz kartę pomocy Pustynnej Wojny Harkonnenów po prawej stronie swojej planszy.
- 2 Gracze Atrydami umieszczają w pobliżu siebie 6 figurek Wyrzutni Rakiet, 2 figurki Jeźdźców Piasku, 3 żetony Obozu Fremenów oraz kartę pomocy Wyrzutni Rakiet / Jeźdźców Piasku.
- 3 Gracze Atrydami umieszczają odkrytą kartę Przywódcy Jeźdźców Piasku na polu Akcji Potęgi Pustyni na swojej planszy, a kartę Pustynnej Wojny Atrydów po prawej stronie swojej planszy.



DODATKOWE ZASADY

Podczas rozgrywki z tym rozszerzeniem, stosujcie poniższe zasady.

◆ ŻETONY PUSTYNNIEJ WOJNY HARKONNENÓW

Na koniec każdej fazy **Umieszczania Pojazdów** grający Harkonnenami umieszcza żeton **Pustynnej Wojny** na każdym pustym polu pierwszej kolumny planszy Przyprawy. Pola zajmowane przez kości Akcji nie są puste, dlatego nie można umieszczać na nich żetonów Pustynnej Wojny (żetony, których nie można umieścić na planszy Przyprawy, nie będą wykorzystane w tej Rundzie).



◆ AKCJE PUSTYNNIEJ WOJNY HARKONNENÓW

Podczas Fazy **Rozpatrywania Akcji**, za każdym razem, gdy grający Harkonnenami wydaje kość Akcji, może **dodatkowo** odrzucić 1 żeton Pustynnej Wojny z planszy Przyprawy, aby wykonać 1 Akcję **Pustynnej Wojny**, przed albo po Akcji Potęgi Pustyni. Po odrzuceniu żetonu Pustynnej Wojny, staje się niedostępny, aż do następnej Rundy. Akcja Pustynnej Wojny może być wybrana spośród poniższych:

- ◆ Rozmieść 3 **Żołnierzy Dryfu** na przynajmniej 1 pustym Obszarze Pustynnym w tym samym Sektorze, połączonym ze Strefą Powietrzną zajmowaną przez pojazd Harkonnenów.
- ◆ Porusz 1 **Żołnierza Dryfu**.
- ◆ Usuń figurkę **Żołnierza Dryfu**, aby odkryć dowolną Sicz i wszystkie żetony Rozmieszczenia

na 1 Obszarze sąsiadującym z nią. (Ta Akcja liczy się jako **Poszukiwanie**. Dlatego nie jest ona dostępna, jeśli aktywny jest Zakaz Gildii Kosmicznej).

Więcej szczegółów o **Żołnierzach Dryfu** znajduje się na stronie 7.

◆ OBOZY FREMENÓW

Na początku każdej fazy **Rozpatrywania Akcji**, grający Atrydami umieszcza wszystkie dostępne **żetony Obozu Fremenów** zakryte na wybranych przez siebie pustych Obszarach Pustynnych, każdy w innym Sektorze. Grający Atrydami wybiera, który żeton zostanie umieszczony na danym Obszarze.

Każdy żeton Obozu Fremenów przedstawia inny symbol Jasnowidzenia i pozwala grającemu Atrydami na rozmieszczanie **Wyrzutni Rakiet** (zob. poniżej).

- ◆ Obszary zawierające Obozy Fremenów są uważane za wolne dla każdej frakcji.
- ◆ Jeżeli Legion Harkonnenów wkroczy na Obszar, na którym znajduje się Obóz Fremenów, ten żeton Obozu Fremenów zostaje odrzucony.

Podczas fazy **Końca Rundy** wszystkie pozostałe Obozy Fremenów zostają usunięte z planszy.

◆ AKCJE PUSTYNNIEJ WOJNY ATRYDÓW

Za każdym razem, gdy grający Atrydami wykonuje Akcję **Potęgi Pustyni**, może również wykonać Akcję **Pustynnej Wojny** przed albo po Akcji Potęgi Pustyni. Akcja Pustynnej Wojny może być wybrana spośród poniższych:

- ◆ Rozmieść 3 Wyrzutnie Rakiet na przynajmniej 1 Obszarze zawierającym Obóz Fremenów.
- ◆ Wykonaj Atak Specjalny Wyrzutnią Rakiet.

Więcej szczegółów o **Wyrzutniach Rakiet Fremenów** znajduje się na stronie 6.

◆ FAZA KOŃCA RUNDY

Podczas każdej fazy **Końca Rundy** wszystkie pozostałe Ornitoptery Eskorty, Obozy Fremenów i Żołnierze Pustyni (oprócz Jeźdźców Piasku znajdujących się na tym samym Obszarze co Czerw Pustyni) zostają usunięte z planszy.

ORNITOPTERY ESKORTY HARKONNENÓW



◆ Eskortowanie Wojsk

Gdy graczy Harkonnenami wykonuje Akcję, aby poruszyć Legion albo zaatakować nim, może zwiększyć jego ruch albo zasięg ataku, używając 1 (i tylko 1) Ornitoptera Eskorty w Strefie Powietrznej połączonej z Sektorem, w którym Legion rozpoczyna swój ruch, tak samo jak w przypadku **Transportu Oddziałów**. Jednak zamiast zostać usuniętym, Ornitopter Eskorty zostaje natychmiast dodany do tego Legionu jako Zwykły Przywódca i umieszczony na Obszarze tego Legionu.

Ornitoptery Eskorty to nowy typ Pojazdu, z których może korzystać graczy Harkonnenami (oraz Sojusznik: Ród Corrino, w trybie dla 3–4 graczy). W dowolnej fazie Rundy, podczas umieszczania przynajmniej 1 Ornitoptera, graczy Harkonnenami może umieścić 1 (i tylko 1) Ornitopter Eskorty, zamiast standardowego.

- ◆ Ornitopter Eskorty nie posiada standardowych możliwości Poszukiwania ani Transportowania Oddziałów. Zamiast tego ma możliwość **Eskortowania Wojsk**.

- ◆ Będąc częścią Legionu, Ornitopter Eskorty nie jest już uważany za Ornitopter (ani Pojazd) i pod każdym względem jest traktowany jako Zwykły Przywódca, z wyjątkiem tego, że można mu przydzielić 2 Trafienia, nim zostanie usunięty, zamiast 1 (jeśli przydzielono mu tylko 1 Trafienie, również zostaje usunięty).

Ornitopter Eskorty pozostaje w danym Legionie jako Zwykły Przywódca do momentu, aż zostanie usunięty w bitwie albo na koniec fazy Końca Rundy, kiedy zostanie usunięty wraz z Pojazdami.



Przykład: Legion Harkonnenów porusza się o 2 Obszary, korzystając z Ornitoptera Eskorty w połączonej Strefie Powietrznej. Następnie Ornitopter Eskorty staje się częścią Legionu, jako Zwykły Przywódca i zostaje umieszczony na jego Obszarze.

ŻOŁNIERZE PUSTYNI

Dzięki temu rozszerzeniu gracze obu frakcji mogą rozmieszczać Żołnierzy Pustyni: **Wyrzutnie Rakiet** Fremenów, **Jeźdźców Piasku** Fremenów i **Żołnierzy Dryfu** Harkonnenów. Żołnierze ci specjalizują się w walce na pustyni, zajmują się rozpoznaniem oraz działaniami partyzanckimi, a nie operacjami wojskowymi na dużą skalę.

Wszyscy Żołnierze Pustyni, zarówno Harkonnenów, jak i Atrydów, mają następujące cechy wspólne:

- ◆ Nie są ani Jednostkami, ani Przywódcami i nie są uważani za Legion ani za część Legionu na tym samym Obszarze. Oznacza to, że nie można ich rozmieszczać w standardowy sposób. Nie wliczają się do limitu gromadzenia Legionu. Nie poruszają się i nie wycofują wraz z Legionem. Nie biorą udziału w bitwach, w których bierze udział Legion na tym samym Obszarze. I nie można im przydzielić żadnych Trafień, niezależnie od ich źródła – włączając w to Kurzawy Coriolisa i Czerwie Pustyni.
- ◆ Obszary, na których znajdują się wyłącznie Żołnierze Pustyni, uważane są za wolne dla każdej frakcji.
- ◆ Gdy tylko przynajmniej 1 Żołnierz Pustyni znajdzie się na tym samym obszarze, co wrogi Legion, automatycznie zostaje on usunięty jako ofiara.
- ◆ Czerwie Pustyni mogą poruszać się przez albo pojawiać się na Obszarach, na których znajdują się Żołnierze Pustyni, ignorując zasady dotyczące ruchu Czerw Pustyni, opisane na stronie 31 instrukcji gry podstawowej. Gdy jednak tak się stanie, wszyscy Żołnierze Pustyni na tym Obszarze (zarówno Atrydów, jak i Harkonnenów) automatycznie zostają usunięci jako ofiary (z wyjątkiem Jeźdźców Piasku – zobacz **Jeźdźcy Piasku Fremenów** na stronie 6). Nie liczy się to jako Atak Czerw Pustyni.
- ◆ Wyeliminowani Żołnierze Pustyni zawsze stają się dostępni do przyszłej rekrutacji, tak jak inne figurki.
- ◆ Podczas fazy Końca Rundy, wszyscy pozostali Żołnierze Pustyni, z wyjątkiem Jeźdźców Piasku znajdujących się na tym samym Obszarze co Czerw Pustyni, zostają usunięci z planszy.
- ◆ Każdy typ Żołnierza Pustyni ma dodatkowe cechy, szczegółowo opisane w kolejnych rozdziałach.

ŻOŁNIERZE PUSTYNI



Żołnierze Dryfu Harkonnenów



Jeźdźcy Piasku Fremenów



Wyrzutnie Rakiet Fremenów



WYRZUTNIE RAKIET FREMENÓW

Wyrzutnie Rakiet to typ Żołnierzy Pustyni, z których może korzystać grający Atrydami (oraz Sojusznik: Fremeni, w trybie dla 3–4 graczy). Poza standardowymi cechami Żołnierzy Pustyni, mogą one być rozmieszczane albo wykonywać ataki specjalne, korzystając z akcji Pustynnej Wojny Atrydów (szczegółowo opisanej w rozdziale *Dodatkowe Zasady* na stronie 3).

- Wykonując **atak specjalny Wyrzutni Rakiet**, wybierz Sektor, w którym znajdują się Wyrzutnie Rakiet i rzuć liczbą kości Walki równą łącznej liczbie Wyrzutni Rakiet w tym Sektorze. Za każdy wynik  lub  usuń 1 pojazd Harkonnenów zgodnie z wyborem grającego Atrydami z Obszaru sąsiadującego z Obszarem, z którego atakowały Wyrzutnie Rakiet albo z połączonej Strefy Powietrznej. Następnie usuń z tego Sektora 1 Wyrzutnię Rakiet za każdy usunięty Pojazd.

- Jeśli atakujące Wyrzutnie Rakiet usunęły przynajmniej 1 Żniwiarkę za pomocą swojego ataku specjalnego, grający Atrydami **może** usunąć z gry Obóz Fremenów, który znajduje się na tym Obszarze, aby zyskać 1 punkt Jasnowidzenia, odpowiadający symbolowi widocznemu na tym żetonie. Ten Obóz Fremenów nie będzie już dostępny do końca gry.

JEŹDZCY PIASKU FREMENÓW

Jeźdźcy Piasku to rodzaj Żołnierzy Pustyni, dostępnych dla grającego Atrydami (oraz dla Sojusznika: Fremenów, w trybie dla 3–4 graczy). Poza standardowymi cechami Żołnierzy Pustyni, posiadają następujące cechy specjalne:

- Za każdym razem, gdy grający Atrydami używa Akcji  **POTĘGI PUSTYNI**, aby **umieścić 2 żetony Znaku Czerwia**, może zdecydować się na umieszczenie 1 (i tylko 1) figurki Jeźdźcy Piasku, zamiast 1 z żetonów Znaku Czerwia, na wybranym przez siebie pustym Obszarze Pustynnym.

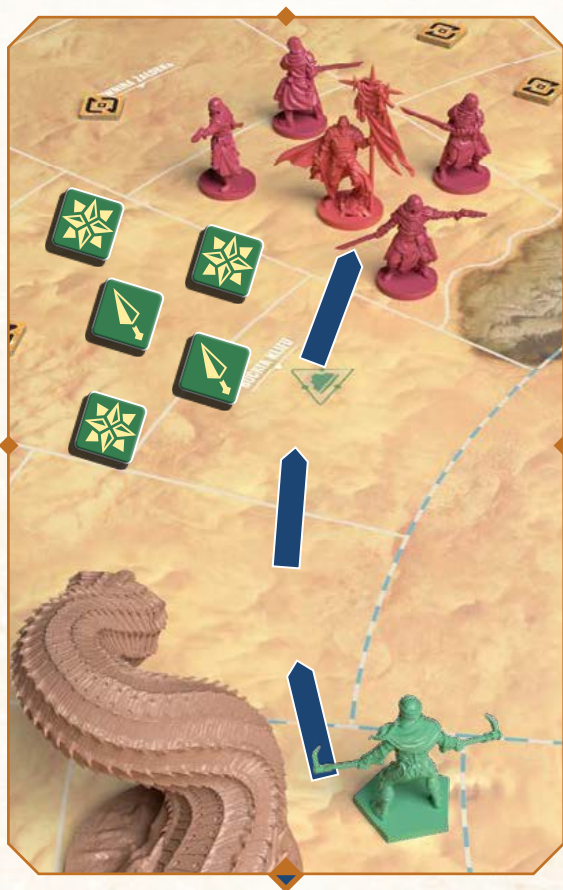


Przykład: Atak specjalny Wyrzutni Rakiet jest rozpatrywany w Sektorze z 2 Wyrzutniami Rakiet. Gracz rzuca 2 kośćmi Walki, uzyskując wyniki  oraz . W efekcie 2 Pojazdy Harkonnenów zostają usunięte z tego Sektora - Żniwiarka sąsiadująca z Wyrzutnią Rakiet oraz Zgarniarka w połączonej Strefie Powietrznej. Na koniec grający Atrydami musi usunąć obie Wyrzutnie Rakiet, a następnie decyduje się na stałe usunąć Obóz Fremenów, zyskując 1 punkt Jasnowidzenia Kwisatz Haderach.

- ◆ Akcja specjalna Przywódcy Jeźdźców Piasku pozwala graczemu Atrydami umieścić 1 Czerw Pustyni (nie Dzikiego Stworzyciela) na Obszarze, na którym znajduje się Jeździec Piasku i nie ma żadnych innych żetonów ani figurek, a następnie umieścić 1 żeton Znaku Czerw Pustyni na innym Obszarze Pustynnym, na którym nie ma Znaku Czerw Pustyni, Czerw Pustyni lub Siczy.
- ◆ Samotny Jeździec Piasku jest uważany za żeton Znaku Czerw Pustyni na potrzeby zasad Jeźdźcy Piasku. Jeżeli Legion Harkonnenów poruszy się na Obszar, na którym znajduje się samotny Jeździec Piasku (poruszając się, wycofując się albo posuwający się naprzód po zwycięskiej bitwie), Jeździec Piasku zostaje natychmiast usunięty jako ofiara, a na jego

miejszu pojawia się Czerw Pustyni, co wiąże się ze standardowymi konsekwencjami dla Legionu Harkonnenów (zob. na stronie 30 instrukcji gry podstawowej).

- ◆ Gdy Czerw Pustyni zostanie umieszczony na Obszarze albo poruszy się na Obszar, na którym znajduje się Jeździec Piasku, Jeździec Piasku nie zostaje usunięty. Zamiast tego obie figurki pozostają na planszy i od tej pory, ilekroć Czerw Pustyni znajdujący się w tym samym Obszarze poruszy się, Jeździec Piasku poruszy się wraz z nim. Jeśli Czerw Pustyni atakuje, figurka Jeźdźcy Pustyni również zostaje usunięta.
- ◆ Czerw Pustyni znajdujący się na tym samym Obszarze co Jeździec Piasku, może poruszać się albo atakować w zasięgu do 3 Obszarów (zamiast 2) i podczas ataku rzuca 5 kośćmi Walki (zamiast 4). Jeśli Czerw Pustyni atakuje z odległości 3 Obszarów, zarówno pierwszy, jak i drugi obszar musi być Pustynią.
- ◆ W trakcie fazy **Pustynnych Zagrożeń**, podczas rozpatrywania Znaków Czerw Pustyni, jeśli Czerw Pustyni znajdujący się w tym samym Obszarze co Jeździec Pustyni zostanie zabrany i umieszczony gdzieś indziej na planszy, Jeździec Pustyni nie porusza się razem z nim.



Przykład: Jeździec Piasku z Czerwem Pustyni atakuje Legion Harkonnenów oddalony o 3 obszary, rzucając 5 kośćmi Walki.

ŻOŁNIERZE DRYFU HARKONNENÓW

Żołnierze Dryfu to rodzaj Żołnierzy Pustyni, dostępnych dla gracza Harkonnenami (oraz Sojusznika: Rodu Corrino, w trybie dla 3–4 graczy). Poza standardowymi cechami Żołnierzy Pustyni, posiadają oni następujące cechy specjalne:

- ◆ Na Obszarach, na których znajdują się Żołnierze Dryfu, nie można umieszczać żadnych żetonów Znaku Czerw Pustyni, chyba że Żołnierze Dryfu znajdują się w tym samym Obszarze, co Legion Harkonnenów lub Żniwiarka.
- ◆ Jeśli Żołnierz Dryfu zakończy swój ruch na Obszarze z żetonem Znaku Czerw Pustyni, ten żeton zostaje odrzucony bez ujawniania go.

- ◆ Jeśli Żołnierz Dryfu poruszy się na Obszar, na którym znajduje się przynajmniej 1 Żołnierz Pustyni Atrydów, grający Harkonnenami usuwa z tego Obszaru Żołnierza Dryfu i 1 Żołnierza Pustyni Atrydów, zgodnie ze swoim wyborem.
- ◆ Żołnierzy Dryfu można rozmieszczać i poruszać wyłącznie za pomocą akcji Pustynnej Wojny Harkonnenów (zob. rozdział **Dodatkowych Zasad** na stronie 3). Podczas ruchu stosują się oni do standardowych zasad ruchu, z tą różnicą, że mogą poruszyć się o 2 Obszary, zamiast o 1, ignorując nieprzekraczalne granice. Zarówno Obszar, przez który się poruszają, jak i Obszar docelowy muszą być wolne.
- ◆ Należy pamiętać, że podobnie jak wszystkim Żołnierzom Pustyni, Żołnierzom Dryfu nie można przydzielać Trafień, niezależnie od ich źródła, w tym od Kurzawy Coriolisa i Czerwii Pustyni.



Przykład: Żołnierz Dryfu porusza się na Obszar z 1 Wyrzutnią Rakiet i 1 Jeźdźcem Piasku. Grający Harkonnenami usuwa Żołnierza Dryfu i 1 wybraną przez siebie figurkę przeciwnika.

TWÓRCY

PROJEKTANCI GRY: Marco MAGGI i Francesco NEPITELLO

UZUPEŁNIENIE PROJEKTU: Michele GARBUGGIO

ROZWÓJ: Michele GARBUGGIO i Marco MAGGI

GŁÓWNY PRODUCENT: Thiago ARANHA

PRODUKCJA: Daryl CHOO, Marcela FABRETI, Rebecca HO, Isadora LEITE, Nicholas SIA, Kenneth TAN i Gregory VARGHESE

KIEROWNIK PROJEKTU: Guilherme GOULART

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Paolo PARENTE

ILUSTRACJE: Stefano MORONI

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY: Mathieu HARLAUT

PROJEKT GRAFICZNY: Gabriel BURGHI (główny), Matteo

CERESA (główny), Max DUARTE i Júlia FERRARI

KIEROWNIK RZEźBIARZY: Vincent FONTAINE

RZEźBIARZE: Arnaud BOUDOIRON, Aragorn MARKS

PROJEKTY 3D: Alban GUNGIAH

REDAKCJA: Jason ROEPP

MENADŻER MARKI: Joe LEFAVI | GENUINE ENTERTAINMENT

LICENCJE: Geoff SKINNER

WYDAWCA: David PRETI

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA: Marco i Francesco chcieliby podziękować Thiago ARANHA za jego cenne uwagi podczas fazy koncepcyjnej prac nad projektem oraz Kevinowi CHAPMANOWI za jego nieustające wsparcie dla gry — Ya Hya Chouhada!

GALE FORCE NINE

PRODUCENT I MENADŻER MARKI:

Joe LEFAVI | GENUINE ENTERTAINMENT

KOPRODUCENT: John-Paul BRISIGOTTI

WERSJA POLSKA: Zespół PORTAL GAMES

TŁUMACZENIE: Paweł IMPEROWICZ

REDAKCJA: Marcin ZALEWSKI

SKŁAD: Radosław DAWID

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do Marcina KUPCA.



PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów

portal@portalgames.pl | www.portalgames.pl

© 2024 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska) Wszystkie prawa zastrzeżone. Dune: Wojna o Arrakis jest oficjalną sub-licencjonowaną własnością firmy Gale Force Nine, należącej do Battlefront Group Company. Dune TM and © 2025 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 w pudełku są złożone i niepomalowane. Wyprodukowano w Chinach.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką 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/>

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/dune-wojna-o-arrakis>

