

DIUNA

SEKRETY RODU

INSTRUKCJA

Arrakis, planeta piasku i przyprawy na dalekim końcu Imperium, pełna intryg i wojen.

Tę planetę, zwaną również Diuną, rządzą spiski, rebelie i wojny. Złowrogi ród Harkonnenów snuje intrygi, gdy nowo przybyły ród Atrydów obejmuje władzę i planuje zawrzeć sojusz z rdzennymi mieszkańcami. Na tej niesławnej planecie piasku i przyprawy zostaniecie wrzuceni w sam środek konfliktu pomiędzy dwoma Wysokimi Rodami, między przemysłowców i robotników, zdrajców i rebeliantów, szpiegów i żołnierzy. Czy jesteście gotowi odkryć tajemnice Arrakis?

ZAŁOŻENIA GRY

DIUNA: SEKRETY RODU to kooperacyjna gra narracyjna, w której dołączacie do ruchu oporu walczącego z rodem Harkonnenów i poznajecie Rozdziały historii osadzonej w świecie Diuny. Każdy Rozdział rozgrywacie poprzez rozpatrywanie serii Spotkań, starając się wypełnić wskazane Cele. Możliwość odbywania Spotkań jest ograniczona Czasem, dlatego nie ma możliwości, aby doświadczyć każdego z nich. Limit ten oznacza, że wiele tajemnic tej historii będziecie musieli wydedukować sami.

Pod koniec każdego Rozdziału będziecie musieli złożyć Raport, składający się z pozyskanych przez was informacji oraz propozycji dalszych działań. Raporty te mają wpływ na ogólny kierunek, w jakim będzie zmierzała wasza historia.

Nie ma wygranych, ani przegranych. Zamiast tego, wasze doświadczenia i decyzje tworzą jedyną w swoim rodzaju opowieść!

„Tajemnica życia nie jest problemem do rozwiązania, a rzeczywistością do doznania.” – Matka Wielebna Gaius Helen Mohiam

KOMPONENTY

WAŻNE: Diuna jest pełna sekretów – nie odkrywajcie ani nie przeglądajcie kart Spotkań, Ilustracji, Wprowadzeń Rozdziałów oraz innych materiałów do czasu, aż nie zostaniecie poinstruowani przez efekty gry, aby to zrobić.

1 talia Spotkań
(4 karty Okładek i 68 kart Spotkań)

1 talia Ilustracji
(1 karta Okładki i 23 Ilustracje)

Wprowadzenie Prologu (oznaczone jako P)
Wprowadzenia Rozdziałów (oznaczone jako I, II, III)

1 znacznik Konsekwencji: 

1 znacznik Czasu: 

1 plansza Gry

5 żetonów Konsekwencji: 

27 żetonów Zasobów:

-  6 Broni: 
-  6 Przyprawy: 
-  6 Wody: 
-  6 Podstępu: 
-  3 Jokery: 

UWAGA: Żetony Zasobów są nieograniczone, więc jeśli wyczerpią się podczas gry, możecie użyć dowolnych zamienników.

1 arkusz naklejek Umiejętności

4 plansze Postaci / Sojuszników

1 Mapa Diuny, 1 Mapa Tel Gezer

1 Instrukcja

PRZYGOTOWANIE GRY

PRZYGOTOWANIE

„Początek to czas największych starań, aby zachowana została równowaga.
Wie to każda siostra Bene Gesserit...” – „Wytyczne Muad'Diba”, księżniczka Irulana



- 1 Rozłóżcie planszę Gry na środku obszaru gry, w zasięgu wszystkich graczy i połóżcie znacznik na pierwszym polu po lewej stronie toru Konsekwencji.
- 2 Przygotujcie miejsce w pobliżu planszy na Pulę Zasobów. Jeśli nie jest to pierwszy, lecz kolejny rozgrywany przez was Rozdział:
 - A. Przygotujcie Pulę Zasobów zgodnie z liczbą i rodzajem Zasobów zanotowanych na karcie Postępu poprzedniej rozgrywki.
 - B. Połóżcie Spotkania i Ilustracje, które już zostały przez was zdobyte, blisko planszy Gry.

Pamiętajcie, aby odróżnić Spotkania, do których macie pełen dostęp, od tych, do których macie częściowy dostęp – patrz: *Spotkania*, s. 4.
- 3 Każdy z graczy bierze swoją planszę Postaci. Przed rozpoczęciem Prologu wybieracie Postacie, którymi będziecie grali przez całą historię. Na początku Prologu każda Postać jednorazowo zapewnia jeden żeton Zasobu. Dobierzcie odpowiednie żetony i dodajcie je do Puli Zasobów.

W kolejnych Rozdziałach, gracze grają poprzednio wybranymi Postaciami, ale nie dobierają ponownie żetonów Zasobów. Kolejne Zasoby zdobywane są dzięki naklejkom Umiejętności i wydawanym na nie punktom Doświadczenia, lub z kart Spotkań.

- 4 Niewykorzystane karty Postaci są odwracane na strony Sojuszników. Rozpoczynając Prolog, dobierzcie pokazane na nich Zasoby każdego Sojusznika i dodajcie je do Puli Zasobów.
- 5 Połóżcie talię Spotkań kartą Okładki ku górze, blisko planszy Gry.
- 6 Połóżcie talię Ilustracji kartą Okładki ku górze, blisko planszy Gry.
- 7 Przygotujcie Pulę Konsekwencji. Wymieszajcie wszystkie żetony Konsekwencji i połóżcie je do góry blisko planszy Gry.



Rewers



Awers: strona
Bezpieczeństwa (x2)



Awers: strona
Konsekwencji (x3)

- 8 Przygotujcie kartki i przybory do robienia notatek.
- 9 Połóżcie Mapę Diuny w pobliżu. Zapewni wam ona większe rozeznanie w umiejscowieniu lokacji na Diunie.
- 10 Zalogujcie się na stronie dune.playdetective.online, wybierzcie Rozdział, w który chcecie zagrać i obejrzyjcie film wprowadzający.
- 11 Po obejrzeniu filmu wprowadzającego, weźcie i przeczytajcie odpowiednie Wprowadzenie. Wykonajcie wskazane na nim Polecenia i połóżcie je w pobliżu.

UWAGA: *Diuna: Sekrety Rodu* składa się z 4 Rozdziałów (P, I, II, III). Rozpocznijcie historię od Wprowadzenia Prologu oznaczonego „P” w lewym górnym rogu. Prolog jest jedynie wstępem do gry. Jest znacząco krótszy i zaprojektowany tak, aby nauczyć was gry i pomóc zrozumieć zasady. Rozdziały I, II i III stanowią główną część gry, odkrywającą zawiłości całej historii.

ZASADY PODSTAWOWE

PLANSZA GRY



TOR CZASU

Tor Czasu wskazuje, ile Czasu zostało wam do zakończenia Rozdziału. Każde odkryte przez was Spotkanie oznacza przesunięcie znacznika na tym torze.

POLE NARADY

Podczas gry wasza drużyna będzie przedyskutowywać Spotkania i zdobyte informacje. Pole Narady jest jednak ostrzeżeniem, że wasz Czas prawie się kończy i powinniście zatrzymać się i poświęcić chwilę, by razem, jako drużyna, skupić się na waszych pomysłach, przypuszczeniach i wnioskach. Wykorzystajcie pole Narady, aby przygotować się do wypełnienia Celów Rozdziału.

Pamiętajcie, jesteście drużyną i liczy się opinia każdego z was. Diuna to nie miejsce dla osób o wąskich horyzontach. Rozważcie zdanie wszystkich graczy.

„Pomyślcie o fakcie, że głuchy nie słyszy. Czyż nie cechujemy się wszyscy pewną głuchotą? Jakich zmysłów nam brak, że nie widzimy i nie słyszymy innego świata, który jest wszędzie wokół nas?” – Biblia Protestancko-Katolicka

POLE RAPORTU

Pole Raportu oznacza, że wasz Czas się skończył. Wciąż rozpatrujecie Spotkanie, którego dobranie spowodowało przesunięcie na pole Raportu, ale będzie to ostatnie Spotkanie w tym Rozdziale. Gdy rozpatrzyć kartę, przygotujcie się do złożenia Raportu (patrz: Koniec Gry, s. 6).

TOR KONSEKWENCJI

Pozycja znacznika na torze Konsekwencji wskazuje liczbę punktów Doświadczenia, które zdobywacie na koniec każdego Rozdziału (patrz: Doświadczenie, s. 6). Konsekwencje symbolizują, jak dużo Harkonnenowie wiedzą o waszych działaniach i ruchach na Arrakis.

Gdy dotrzecie do pola najbardziej po prawej na torze Konsekwencji, natychmiast zalogujcie się na stronie dune.playdetective.online i przeczytajcie Historia@006.

WPROWADZENIA ROZDZIAŁÓW

Wprowadzenia Rozdziałów składają się z 5 sekcji:

WPROWADZENIE: To wstęp do fabuły, reprezentujący ogólną sytuację, w jakiej znajduje się drużyna.

Przedstawia, gdzie jesteście.

CELE: To Cele aktualnie rozgrywanego Rozdziału. Zawsze otrzymacie co najmniej jeden Cel Główny, ale mogą pojawić się również Cele Dodatkowe.

Wskazuje, dlaczego tu jesteście.

CZAS: Ilość Czasu wyznacza liczbę Spotkań, które możecie rozegrać podczas tego Rozdziału.

Określa wasze ograniczenia.

ZASADY SPECJALNE: Ta sekcja przedstawia konkretne reguły, których musicie przestrzegać.

To są wasze rozkazy.

PIERWSZE SPOTKANIA: To pierwsze Spotkania, jakie możecie rozpatrzyć (patrz: Spotkania, s. 4).

To wasza droga naprzód.



POSTACIE

Postacie, które wybierają gracze, zostają z nimi do końca historii. Będą je rozwijać podczas gry, zdobywając punkty Doświadczenia i nowe Umiejętności. Każda Postać ma zdolność wymiany dowolnych 2 Zasobów na przypisany im Zasób, wskazany na karcie Postaci. Zapewniają one również 1 żeton Zasobu na początku Prologu.

Sojusznicy to mieszkańcy Diuny, którzy pomagają wam w trakcie historii. Możecie dodawać im Umiejętności, wydając punkty Doświadczenia. Każdy z nich zapewnia 2 żetony Zasobów na początku Prologu.



strona Sojusznika

ZASOBY

Aby przetrwać na Diunie i osiągnąć wasze Cele, potrzebujecie Zasobów. Wasze Zasoby to: Przyprawa, Woda, Broń, Podstęp i Joker. Joker może zastąpić każdy inny żeton Zasobu. Będziecie używać Zasobów podczas gry, aby uzyskać dostęp do Spotkań lub aktywować różne efekty gry. Wszystkie Zasoby, z którymi rozpoczynacie grę, są trzymane w Puli Zasobów, dopóki nie zostaną zużyte i zwrócone do pudełka. Uważajcie! Musicie oszczędzać Zasoby podczas gry – Arrakis nie jest przyjazną planetą. Na początku gry otrzymujecie startowe żetony Zasobów, ale nie zdobędziecie ich dużo więcej na tych nieurodzajnych ziemiach.

UWAGA: Każdy Zasób przedstawia sposób, w jaki radzicie sobie z napotkanymi sytuacjami. Żeton Wody może np. reprezentować przekupienie kogoś na jałowej i suchej Arrakis, a żeton Podstępu – ukrywanie swojej prawdziwej tożsamości.



ZASADY PODSTAWOWE

JAK GRAĆ

Wasze zadanie jako agentów rebelii na Arrakis jest proste – ujawnianie sekretów i odkrywanie historii.

SPOTKANIA

Rozgrywka polega na rozpatrywaniu Spotkań. Czytając i rozpatrując każde Spotkanie będziecie stopniowo odkrywać wyjątkową historię, pełną akcji i intrygi.

Zaczynacie od Wprowadzenia Rozdziału, które zapewnia pierwsze Spotkania do rozpatrzenia. Każde Spotkanie ma swój unikatowy, wyróżniający je numer. Spotkania zawierają ważne informacje o historii oraz odliczają Czas, jaki pozostał do końca Rozdziału.

KARTY SPOTKAŃ

1. Unikatowy **NUMER KARTY**, powiązany z dostępem do tej karty.
 2. **TREŚĆ KARTY**: tekst ten opisuje sytuację, w jakiej się znajdujecie i zapewnia informacje powiązane z waszymi Celami.
 3. **RÓŻNE POLECENIA**: W tym przypadku: dobierz kartę Ilustracji „Y”, aby przeczytać wiadomość, i dobierz żeton Konsekwencji.
 4. **DOSTĘPNE SPOTKANIA** do rozpatrzenia, razem z opisami tego, co możecie na nich odkryć.
- Spotkania odkrywają przed wami różne sytuacje, takie jak badanie podejrzanych obszarów, przesłuchiwanie mieszkańców Arrakis, czy szukanie wskazówek. Każde Spotkanie zawiera ważne informacje, więc skupcie się podczas ich czytania – znajdziecie na nich wszystko, czego potrzebujecie do wypełnienia waszych Celów.

CZAS

Tor Czasu określa, ile Czasu wam zostało, zanim trzeba będzie złożyć Raport w siedzibie rebelii – w końcu nie możecie pozostać na terytorium wroga zbyt długo.

Aby rozpatrzeć kartę Spotkania, przesuniecie znacznik Czasu na TORZE CZASU o jedno pole w stronę pola „0”.

Czas równa się liczbie kart Spotkań, jakie odkryjecie i przeczytacie podczas jednej rozgrywki.

Każde Wprowadzenie Rozdziału informuje, od którego pola na torze Czasu należy zacząć.

ROZPATRYWANIE SPOTKAŃ

1. Dobierzcie kartę Spotkania z odpowiednim numerem Spotkania, które chcecie rozpatrzeć.
2. Przesuńcie znacznik na TORZE CZASU o jedno pole w prawo.
3. Ostrożnie wyjmijcie kartę o wskazanym numerze z talii Spotkań, nie ujawniając informacji z żadnej innej karty.
4. Przeczytajcie na głos kartę Spotkania. Upewnijcie się, że druga strona karty pozostaje zakryta (jeżeli nie wskazano inaczej).
5. Wykonajcie wszystkie Polecenia z karty Spotkania (patrz: *Polecenia*, s. 5).
6. Połóżcie kartę Spotkania blisko planszy Gry, oddzielając Spotkania, do których macie pełen dostęp, od tych, do których nie uzyskaliście pełnego dostępu (patrz: *Odwróć*, s. 5).

UWAGA: Utrzymywanie porządku w kartach Spotkań jest kluczowe w rozgrywaniu Rozdziałów. Zalecamy, aby karty, do których macie dostęp ograniczony do ich awersu były umieszczone po lewej stronie planszy, a te, do których macie pełny dostęp, po prawej stronie planszy. Pamiętajcie też, aby po rozpatrzeniu Spotkania poświęcić chwilę na zapisanie numeru jego karty w notatkach.

UWAGA: Wasze notatki są równie ważne, co noszenie filtraka na Arrakis. Spotkania i zawarte w nich informacje są jak woda – nie należy marnować ani kropli.

Nie możecie oglądać ani czytać karty Spotkania, zanim nie uzyskacie do niej dostępu lub nie wyniknie to z Polecenia. Kiedy już rozpatrzyć Spotkanie, jest ono dostępne do oglądania i czytania do końca danej rozgrywki, jak i w każdym kolejnym Rozdziale!

Działacie jako drużyna, ale niektóre akcje mogą być wykonywane tylko przez jedną osobę.

Czytając karty Spotkań, będziecie mogli zauważyć, że czasem używana jest liczba pojedyncza, a czasem mnoga. Nie ma to żadnego wpływu na mechanikę gry.

Przykład: Informator czeka w umówionym miejscu. Upewnijcie się, że nikt was nie śledzi, po czym wchodźcie w ciemny zaułek. Wręczasz mężczyźnie przyprawę.

— Udało ci się czegoś dowiedzieć? — pytasz.

*„Nadzieja przyćmiewa zdolność obserwacji.”
- Matka Wielebna Gaius Helen Mohiam*

ZASADY PODSTAWOWE

POLECENIA

Spotkania często zawierają POLECENIA, które musicie wykonać. Niektóre z tych Poleceń oferują wybory, większość jednak po prostu nakazuje, aby dobrać i/lub przeczytać komponent gry. Jeśli karta zawiera wiele Poleceń, rozpatrzyć je jedno po drugim, w kolejności w jakiej są wymienione.

„Możliwość zniszczenia danej rzeczy oznacza całkowitą władzę nad nią. Przyznaliście, że mam taką możliwość. Nie zebraliśmy się tu, aby dyskutować, negocjować, czy dochodzić do porozumienia.”

– Paul Atryda



ODWRÓĆ

Ikona oznacza, że możecie uzyskać dostęp do rewersu danej karty

Spotkania. W niektórych przypadkach karta informuje, że musicie wydać lub dobrać żeton, aby móc ją odwrócić, ale zazwyczaj nie ma żadnego kosztu. W takim wypadku, jeśli widzicie na karcie ikonę , możecie po prostu ją odwrócić.

Jeśli musicie wydać żeton, lub dobrać żeton Konsekwencji, aby móc odwrócić kartę, musicie podjąć tę decyzję, zanim rozpatrzyć kolejne Spotkania. Po podjęciu tej decyzji nie możecie już zmienić zdania. Jeśli jej nie odwrócicie, do końca gry macie dostęp jedynie do jej awersu. Jeśli zdecydujecie się odwrócić kartę Spotkania, macie dostęp do obu jej stron przez wszystkie kolejne Rozdziały.

Podążaj za kobietą, aby kontynuować rozmowę.



Przykładowe użycie ikony :
Dobierz 1 żeton Konsekwencji, aby odwrócić kartę Spotkania.



DOBIERZ 1 ŻETON KONSEKWENCJI

Kiedy zobaczycie to Polecenie, musicie natychmiast dobrać jeden losowy żeton z Puli Konsekwencji i rozpatrzyć go w następujący sposób:



Nic się nie dzieje. Odrzućcie żeton Konsekwencji z powrotem do pudełka.



Najpierw przesunąć o 1 pole w prawo na torze Konsekwencji (patrz: Doświadczenie, s. 6). Potem weźcie wszystkie żetony Konsekwencji, wliczając ten i wszystkie uprzednio odrzucone do pudełka, i utwórzcie nową Pulę Konsekwencji.

Żetony Konsekwencji symbolizują dostrzeżenie waszych działań przez Harkonnenów i stracenie przez was okazji, by trenować i zdobywać nowe Umiejętności.

UWAGA: Pula Konsekwencji jest odświeżana na początku każdego Rozdziału!



DOBIERZ KARTĘ ILUSTRACJI

Kiedy widzicie Polecenie nakazujące dobrać kartę oznaczoną literą, natychmiast weźcie odpowiednią kartę Ilustracji z talii Ilustracji.

Nie ujawniajcie innych kart, dopóki nie otrzymacie takiego Polecenia.

Możecie trafić na Polecenie, aby dobrać Ilustrację, którą już posiadacie. Nie jest to błąd. Niektóre karty Ilustracji są ważne, jest więc kilka szans na ich zdobycie. Jeśli macie już daną kartę i ponownie otrzymacie Polecenie jej dobrania, po prostu je zignorujcie.



SPOTKANIA

Ta sekcja wskazuje, do których Spotkań macie od teraz dostęp. Każde Spotkanie zawiera też opis tego, czego możecie się spodziewać podczas jego rozpatrywania. Numer (np. #003) odpowiada numerowi karty Spotkania, do której macie od teraz dostęp i możecie dobrać ją z talii Spotkań. Pamiętajcie, aby notować, do których Spotkań macie dostęp.

UWAGA: Aby uzyskać dostęp do niektórych Spotkań, konieczne jest wydanie Zasobu.



WYDAJ ŻETON ZASOBU

Jeśli widzicie to Polecenie, wydajcie wskazany Zasób z Puli Zasobów i odrzućcie go do pudełka.



DODAJ DO PULI ŻETON ZASOBU

Jeśli widzicie to Polecenie, natychmiast dobierzcie wskazany Zasób z pudełka i dodajcie go do waszej Puli Zasobów.



HISTORIA I KSIĘGOFILMY

Jeśli widzicie to Polecenie, natychmiast zalogujcie się na dune.playdetective.online, aby uzyskać dostęp do tych materiałów.

Po zalogowaniu wybierzcie odpowiednie pole i wprowadźcie podany numer, aby pozyskać ważne informacje (na przykład: Historia@008 lub Księgofilm@007).

Przykłady Poleceń znalezionych na kartach Spotkań:

409

Porozmawiaj z Sardaukarem.

Zespół musi wydać 1 żeton Przyprawy, aby uzyskać dostęp do karty Spotkania #409.

407

Idź za żołnierzami do ich siedziby.

Zespół musi wydać 1 żeton Broni, aby uzyskać dostęp do karty Spotkania #407.

Ilustracje przedstawiają ważne sceny, które pomogą wam w trakcie historii. Karty te oznaczone są literami, aby odróżnić je od Spotkań. Ilustracje zdobywa się na różne sposoby, np. we Wprowadzeniach Rozdziałów, albo podczas Spotkań.

Ilustracji dotyczą te same reguły co Spotkań:

- Możecie oglądać i czytać tylko te karty Ilustracji, do których macie dostęp.
- Niektóre karty Ilustracji zawierają Polecenia, które musicie rozpatrzyć zaraz po ich dobraniu.
- Po zdobyciu danej karty Ilustracji, jest ona dostępna dla wszystkich graczy przez wszystkie kolejne Rozdziały.

KONIEC GRY

ZAKOŃCZENIE GRY

„Arrakis uczy idei noża – odrąbywania tego, co niekompletne, i mówienia: teraz stało się kompletne, gdyż tutaj się kończy.” – „Myśli zebrane Muad'Diba”, księżniczka Irulana

Gra kończy się, gdy  znajdzie się na polu Raportu na torze Czasu.

Aby zakończyć Rozdział, wybierzcie opcję RAPORT z menu na stronie dune.playdetective.online.

Pamiętajcie, że nie ma zwycięzców ani przegranych. Gra polega na ukańczaniu i wpływaniu na fabułę kolejnych Rozdziałów poprzez składanie Raportów w siedzibie rebelii.

Raport składa się z serii działań, które rekomendujecie swojemu dowództwu. Dla każdej z akcji wybieracie jedną z sugestii, która ma określony wpływ na kolejne Rozdziały. Ich efekty zostaną przedstawione, gdy zakończycie już Raport.

Po złożeniu Raportu, możecie wybrać nowe Umiejętności dla swoich Postaci, wydając punkty Doświadczenia.

STOP!

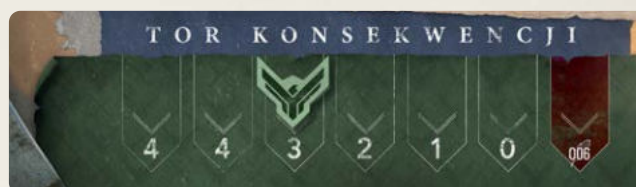
Wiecie już wszystko, co potrzebne, aby zacząć grać w DIUNĘ: SEKRETY RODU.

Kolejne sekcje tej instrukcji będą potrzebne, dopiero gdy zakończycie Prolog. Opisują one wydawanie PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA w celu zdobywania nowych Umiejętności, zasady TORU PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA, zapisywania informacji na ARKUSZU POSTĘPU, rozpoczynania NOWEGO ROZDZIAŁU, POWTARZANIA ROZDZIAŁU oraz PRZECHOWYWANIA GRY.

„Możemy powiedzieć, że Muad'Dib uczył się szybko, ponieważ najpierw wyszkolono go, jak się uczyć, a pierwszą lekcją ze wszystkich była wiara w to, że podoła nauce.” – „Człowieczeństwo Muad'Diba”, księżniczka Irulana

DOŚWIADCZENIE

Wydawanie zdobytych punktów Doświadczenia pozwala podnosić poziom Postaci. Robi się to przez umieszczanie naklejek Umiejętności na odpowiednich polach na kartach Postaci i Sojuszników. Umiejętności wymagają wydania punktów Doświadczenia, w liczbie wskazanej na naklejce danej Umiejętności.



Arkusz naklejek Umiejętności zawiera 3 poziomy Umiejętności, które odblokowuje się po rozegraniu konkretnych Rozdziałów. Wszystkie Umiejętności poziomu I odblokowane są po rozegraniu Prologu, wszystkie Umiejętności poziomu II po rozegraniu Rozdziału I, itd. Aby wykupić dalsze Umiejętności, musicie odblokować ich poziom, jak i posiadać już poprzednie poziomy danej Umiejętności.

Przykład: przed zdobyciem Umiejętności „Trening: Przemysłnik, Ekspert”, musicie ukończyć Rozdział II i posiadać już Umiejętności „Trening: Przemysłnik, Nowicjusz” i „Trening: Przemysłnik, Adept”.

Doświadczenie jest dzielone między całą drużynę, więc naradzcie się, jak chcecie je rozdzielić. Nie można zachowywać punktów Doświadczenia między Rozdziałami. Wszystkie niewydane punkty są tracone.

Każda zdobyta Umiejętność ma jednorazowy efekt, który możecie aktywować w czasie gry. Aby go aktywować, zakreślcie puste pole na tej Umiejętności i wykonajcie jej polecenie.

Przykład: Na koniec Rozdziału II, żeton Konsekwencji jest na polu „3” toru Konsekwencji. Zespół zdobywa 3 punkty Doświadczenia do wydania. Decydujecie się wydać je na 2 Umiejętności poziomu I dla 2 Postaci oraz na 1 Umiejętność poziomu I dla Sojusznika.



TOR PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Na odwrocie planszy Gry, zamiast toru Konsekwencji, znajduje się tor Punktów Zwycięstwa, używany wyłącznie w Rozdziale III.

Zasady przesuwania znacznika na torze Punktów Zwycięstwa są takie same jak dla toru Konsekwencji.

Jeśli dobierzecie żeton Konsekwencji z czerwoną stroną Konsekwencji, przesuniecie znacznik Konsekwencji o 1 pole w prawo na torze Punktów Zwycięstwa.

Niektóre karty Spotkań pozwalają zyskać Punkty Zwycięstwa. W takim wypadku, przesuniecie znacznik Konsekwencji o wskazaną na karcie liczbę pól w lewo.

Przykład: Karta zawiera polecenie: „Zyskujesz 2 PZ”. Natychmiast przesuniecie znacznik Konsekwencji o 2 pola w lewo na torze Punktów Zwycięstwa.

Przypominamy, że nie ma zwycięzców ani przegranych. Tor Punktów Zwycięstwa reprezentuje jedynie, na ile pozytywny był wpływ waszych działań w Rozdziale III.



NOWA GRA, TWÓRCY

ARKUSZ POSTĘPU

Ostatnia strona tej instrukcji zawiera arkusz Postępu. Służy ona do notowania różnych informacji pomiędzy rozgrywkami.

Pod koniec każdego Rozdziału, poświęćcie chwilę na zapisanie na arkuszu Postępu wszystkich potrzebnych informacji z Raportu i Spotkań, do których macie dostęp, jak również rodzaju i liczby posiadanych żetonów Zasobów.

ROZDZIAŁY

NOWY ROZDZIAŁ

Kiedy będziecie gotowi rozpocząć nowy Rozdział, możecie zacząć od wykonania standardowych poleceń Przygotowania (patrz: Przygotowanie, s. 2), używając kolejnego Wprowadzenia Rozdziału, oznaczonego odpowiednim numerem w lewym górnym rogu.

POWTARZANIE ROZDZIAŁU

Jeśli chcecie rozegrać Rozdział ponownie, włożcie wszystkie Spotkania z powrotem do talii Spotkań w odpowiedniej kolejności, awersem do góry. Spotkania każdego Rozdziału (P, I, II, III) można rozpoznać po pierwszej cyfrze numeru (odpowiednio: 0, 1, 2 lub 3). Natomiast rewers karty oznaczony jest dodatkowo literą „B”.

Przykład: Jeśli skończyliście rozgrywać Rozdział II i chcecie go powtórzyć, zbierzcie wszystkie Spotkania, których numer zaczyna się od 2 i włożcie je awersem do góry z powrotem w odpowiedniej kolejności do talii Spotkań.

Następnie wybierzcie opcję odświeżenia Rozdziału na stronie dune.playdetective.online. Pamiętajcie jednak, że odświeżając Rozdział, stracie cały postęp i uzyskane informacje, dlatego zalecamy ostrożność przy podejmowaniu takiej decyzji.

PRZECHOWYWANIE GRY

DIUNA: SEKRETY RODU składa się z Prologu i 3 Rozdziałów, opisujących jedną, spójną historię. Jej rozegranie zajmie wam najpewniej kilka spotkań, dlatego ważne jest odpowiednie przechowywanie gry pomiędzy rozgrywkami. Zapewniliśmy wypraskę, która pomoże w śledzeniu waszego postępu. Przechowując grę, połóżcie wszystkie rozpatrzone karty Spotkań w prawej części wypraski, a nierozpatrzone – po lewej.

TWÓRCY GRY

PORTAL GAMES

PROJEKT GRY: Ignacy Trzewiczek, Weronika Spyra, Jakub Poczęty

SCENARIUSZ: Przemysław Rymer

PROJEKT GRAFICZNY: Mateusz Kopacz, Rafał Szyma

ILUSTRACJA NA OKŁADCE: Mateusz Lenart

ILUSTRACJE: Mateusz Bielski, M81 Studio, Maciej Janik, Tomasz 'Morano' Jędruszek, Hanna Kuik, Maciej Simiński

INSTRUKCJA: Joanna Kijanka

PRODUCENT WYKONAWCZY: Grzegorz Polewka

Pragniemy podziękować testerom i edytorom za pomoc w rozwoju gry.

Specjalne podziękowania: Marek Spychalski, Joanna Kijanka, Joanna Wareluk, Grzegorz Polewka, Michał Kulasek, Rafał Szyma, Olga Nowak-Zawiślińska, Damian Mazur, Iwona Idec, Marzena Trzewiczek, Patryk Pajgis, Iza Skowron, Piotr Skupień, Zuzanna Zalewska, Aleksander Kafarski, Robert Deninis, Zbyszek, Kuba, Eric, David, Luke i wszyscy inni, którzy pomogli nam w testowaniu tego produktu.

Drogi kliencie, nasze gry są kompletowane z wielką starannością.

Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/

GALE FORCE 9

PRODUCENT I BRAND MANAGER: Joe LeFavi | Genuine Entertainment

KOPRODUCENT: John-Paul Brisigotti

Specjalne podziękowania dla wszystkich zaangażowanych w tworzenie tej gry: Briana Herberta, Kimberly Herbert, Byrona Merritta, Kevina J. Andersona i Herbert Properties, LLC

Johna-Paula Brisigottiego i Petera Simunovicha z Gale Force 9

Dziękujemy również naszym wspaniałym partnerom z Legendary i niezwykłym filmowcom, bez których ta gra nie mogłaby powstać

oraz Frankowi Herbertowi, autorowi i twórcy uniwersum Diuny, którego wizja i wyobraźnia zainspirowała nas wszystkich.



Portal Games Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów
© 2021 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
Wszystkie prawa zastrzeżone.



Diuna: Sekrety Rodu to gra na oficjalnej licencji od Gale Force Nine, należącej do Battlefront Group Company.

Dune © 2021 Legendary. Wszystkie prawa zastrzeżone.

ARKUSZ POSTĘPU

PROLOG (P)

Notatki:



ROZDZIAŁ I

Notatki:



ROZDZIAŁ II

Notatki:



ROZDZIAŁ III

Notatki:

