

ДЕ СТРАХ МИНЕ, ДОЛЯ ЧЕКАТИМЕ

ДУНЕС

ГРА ПРО ВІЙНУ ТА ДИПЛОМАТІЮ

КНИГА ПРАВИЛ

GaleForce™
nine

LEGENDARY

Дюна — сама назва натякає на безлюддя. Піщана пустка — єдиний краєвид на більшості планетної поверхні, помережаний лише скелястими хребтами. Велетенські хробаки пів кілометра завдовжки живуть у піску, нападаючи на будь-кого, хто там затримується. Людство тулиться до ізольованих осередків життя, де доступна дорогоцінна вода — але навіть ці поселення потерпають від жахлих коріолісових бур. Та все ж ця планета визначає долю цілої галактичної імперії. Адже тільки на Дюні можна збирати прянощі.

Прянощі — ключ до міжзоряних мандрівок. Також вони — медичний препарат, що значно продовжує життя.

Могутні сили зійшлися в боротьбі за Дюну. Імперські війська, шляхетні роди і кочові тубільці-фримени змагаються за владу над планетою. У цій грі ви візьмете на себе роль однієї зі сторін конфлікту: Атрідів, Фрименів, Харконненів або Імперії.

АТРІДИ

На омитій дощами й грозами планеті Каладан Атріди постали шляхетним родом, чию могуть завжди загартувувало милосердя. Численні покоління Атрідів мирно передавали владу від старшого до молодшого, а правителі цього Великого Дому знані щирістю, відданістю та чуйністю.

Маючи значну підтримку у Вищій Раді, а також популярність у Ландсрааді та поміж широких верств населення, Дім Атрідів зібрав найкращих і найосвіченіших представників людства: найдосвідченішого полководця, найсмертоноснішого майстра меча, найбільш психологічно спритного ментата в Імперії. А очолює його найшанованіший лідер, батько Пола, герцог Лето Атрід.

Утім, Дім Атрідів не позбавлений недоброзичливців. Найлютіший їхній ворог — Дім Харконненів, уособлення п'їтьми в найзапеклішому з бачених у всесвіті протистоянні.



ФРИМЕНИ

І хоча істина про їхнє походження загубилася в глибині минулого, Фримени — кочовий народ, який має за домівку найнебезпечнішу планету всесвіту.

Пустельна планета Арракіс, загальновідома як Дюна, слугує батьківщиною сотням фрименських племен. Вони мешкають у підземних містах, що називають січами, котрі висікли у кам'янистих глибинах під океанами піску.

Ключ до їхнього виживання — фрименський дистикост, який попереджає зневоднення тіла й дає змогу перебувати довгий час на випаленій сонцем поверхні. Це вбрання збирає й перероблює виділення організму в найцінніший ресурс на цій суворій території: чисту воду. Вода для Фрименів — більше ніж зручність. Вода — це життя.



ХАРКОННЕНИ

Із токсичної промислової планети Г'еді Прайм у вічних присмерках холодного синього сонця зробив собі дім найбільш лихий і жадібний до влади з усіх Великих Домів.

Очолюваний горезвісним бароном Владіміром Харконненом, знаний у всьому відомому всесвіті своєю жорстокістю, Дім Харконненів просочений злобою та збудований на насильстві. Харконнени правлять без огляду на буденну мораль чи етику, керуючись натомість ненаситною жадобою. Бажати означає брати. Шукати означає красти. Боятися означає нищити.

Дім Атрідів і герцог Лето постали як найпринциповіші супротивники і найлютіші вороги Харконненів. Тривала історія конфлікту між двома домами породила взаємну ненависть, забути яку не дозволяє пролита з обох боків кров.



ІМПЕРІЯ

Пліч-о-пліч із Імператором стоїть сестринство Бене Гессерит. Цей загадковий і таємничий орден жінок-радниць і наложниць відкрито присягнув на служіння декотрим із наймогутніших правителів Імперії, проте за лаштунками історії справжня влада перебуває в руках саме у сестринства.

Бене Гессерит — майстерні воїтельки, яким підвладні як тіло, так і розум. Їхні найбільші таланти — Голос, гіпнотична техніка вокального контролю, що дає змогу видавати команди, перед якими неможливо встояти, і Шлях, до якого входять швидкі та заплутані прийоми рукопашного бою, якими можуть оволодіти лише найспритніші із сестер.

Сардаукари — це солдати-фанатики, уособлення волі Падишаха-Імператора. Елітних мечників сардаукарів вважають найбільш кровожерливими воїнами галактики. Наснажені релігійним запалом і майже безумовною відданістю Імператору, вони готуються до битви за допомогою священного ритуалу, розмальовуючи себе кров'ю.

Сардаукари походять з Імператорської планети-в'язниці Салусі Секундус — місця з настільки дикою і суворою екологією, що лише семеро з тринадцяти доживають до повноліття. Вони навчені битися, зневажаючи страх смерті. Їхні стратегічні маневри не беруть до уваги виживання, а їхні обладунки не передбачають піхов для мечів — адже вони ніколи не ховають клинки.



Сардаукари готуються до війни на Салусі Секундус.

Складові гри

Ігрове поле

Ігрове поле уособлює мапу планети Дюна. Регіони поділяються на чотири типи:

- **Піщана рівнина:** світліше тло, назва білим кольором.
- **Скеля:** темніше тло з малюнком гір, назва білим кольором.
- **Твердиня:** червонясте тло, подвійний контур, назва чорним кольором.
- **Полярна шапка:** крижаний регіон посередині поля.



Деякі з піщаних рівнин позначені символом вибуху прянощів — у цих регіонах можуть з'являтися прянощі.

Мапу також розділено на вісімнадцять секторів по лініях довготи, що йдуть від полярної шапки посередині до екватора скраю поля.

Ігрове поле також має такі зони:

- **Лічильник ходів:** для відстеження кількості ігрових ходів.
- **Лічильник фаз:** для відстеження фаз кожного ходу.
- **Чани Тлейлаксу:** для зберігання командирів і військ, що очікують на відродження.
- **Банк прянощів:** для зберігання фішок прянощів, які нікому не належать і ще не увійшли в гру.

Кубик бурі

Кубик має 8 граней: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, а також символ бурі.



Піщаний регіон

Скелястий регіон

Лічильник ходів

Полярна шапка

Твердиня

Лічильник фаз



Чани Тлейлаксу

Лінії довготи

Сектор

Банк прянощів

Чотири колоди:

- **Колода прянощів** (24 картки): сповіщає, де відбувається вибух прянощів, що виносить на поверхню дорогоцінні прянощі, готові до збору; також сповіщає про появу Піщаних хробаків.
- **Колода битви** (24 картки): містить зброю, захист, та інші картки для використання в битвах; також містить марні картки, яких треба позбутися.
- **Колода зради** (22 картки): по 1 картці на кожен жетон полководця.
- **Колода ринку** (24 картки): хитрощі й спорядження для перемоги над супротивниками.



Чотири набори фракцій

Кожен набір містить три типи складових:

- 1 **Планшет гравця**, на якому описано переваги конкретної сторони конфлікту.
- 2 **Жетони командирів**: 5 великих жетонів (7 у Атрідів), що показують командира та його/її бойову силу.
- 3 **Війська**: 20 менших жетонів, що символізують війська.

Союзницькі планшети для дуелі

2 планшети, на яких описано особливості певного союзу для Союзної дуелі.

Коліщатко битви

До гри включено 2 Коліщатка битви, які необхідно зібрати і з'єднати через центральний отвір перед тим, як починати гру.



Фішки



162 x Фішки прянощів



1 x Позначка фази



1 x Позначка першого гравця



5 x Заглушок на твердині



1 x Позначка ходу



1 x Позначка бурі

Мета гри

Мета гри полягає в тому, щоб здобути контроль над Дюною, використовуючи унікальні здібності своєї фракції: захопити три твердині в кінці 3-го, 4-го чи 5-го ходів або мати найбільше очок за твердині й прянощі в кінці 5-го ходу.

Підготовка

Розмістіть усі фішки прянощів у Банку прянощів.

Перетасуйте і покладіть поряд з ігровим полем Колоду прянощів, Колоду битви і Колоду ринку. Зіграні картки скидаються у стоси відбою поряд зі своїми колодами; за потреби формуйте з відбою нову колоду. Дивитися у стоси відбою не можна — тільки верхня картка кожного стосу відбою доступна для перегляду.

Гравці й гравчині обирають сторону конфлікту випадковим чином. Для цього візьміть по одній Картці зради з кожної сторони, перетасуйте і роздайте всім по одній. Покажіть роздані Картки зради — ви граєте за ту сторону конфлікту, чий командир вам дістався. Поверніть ці Картки зради в Колоду зради.

Візьміть набори своєї сторони конфлікту й підготуйтеся у такий спосіб (винятки описано на планшетах гравця):

1- Зрадники

Вилучіть із колоди картки всіх командирів, чиї сторони конфлікту не задіяні в грі. Ретельно перетасуйте колоду. Кожній стороні конфлікту (крім Харконненів) видається по 4 картки.

Кожен із цих гравців таємно обирає 1 картку, яку залишає собі. Командири супротивника можуть стати зрадниками. Власного командира можна залишити собі для гарантії, що він не зрадить.

Кожен гравець/гравчиня тримає обрану картку в себе долілиць; решта карток повертається до Колоди зради. Коли всі необрані картки повернулися, перетасуйте Колоду зради ще раз.

Після цього, якщо у грі присутні Харконнени, вони обирають Картки зради способом, описаним на їхньому планшеті.

2- Прянощі

Сторони конфлікту отримують із Банку прянощів початкову кількість прянощів, вказану на їхньому планшеті гравця. Належні кожній стороні фішки прянощів розміщуються на планшетах гравця, у зоні, позначеній «Прянощі».

3- Війська

Якщо у грі присутні Фримени, вони розміщують 5 військ на Полярній шапці.

Решту військ сторони конфлікту розміщують на своїх планшетах — у зоні, позначеній «Командири й резерв».

4- Позначка ходу

Покладіть Позначку ходу на ділянку 1 на Лічильнику ходів.

5- Позначка фази

Покладіть Позначку фази на Фазу бурі на Лічильнику фаз.

6- Позначка бурі

Покладіть Позначку бурі на сектор ігрового поля, позначений «Початок бурі».

7- Визначте першого гравця

Сторони конфлікту кидають кубик бурі для визначення того, хто буде ходити першим. Гравець чи гравчиня, чий кидок показав найвище значення, отримує Позначку першого гравця. У випадку нічиєї, перекидайте. Символ бурі — найвище значення на кубуку.

Послідовність гри

Максимальна кількість ходів у Дюні — п'ять. Після останньої фази ходу передайте Позначку першого гравця тому чи тій, хто сидить проти руху стрілки годинника.

Певні фази ходу передбачають передачу права діяти **проти руху стрілки годинника**.

Кожен хід складається із семи визначених фаз, які мусять відбуватися у чіткій послідовності, як пояснено на наступній сторінці.



Пол Атрід і леді Джессіка спостерігають знищення Арракіна.

Фази

Кожен хід складається з семи фаз.



Буря



Вибух прянощів



Отримання карток



Відродження



Доставка й переміщення



Битва



Збір прянощів

Буря

Перший гравець кидає Кубик бурі й переміщує Позначку бурі проти руху стрілки годинника на відповідну кількість секторів. Якщо на кубіку випав символ бурі, перший гравець обирає будь-яке значення від 0 до 6.

Якщо Позначка бурі зупиняється або проходить через сектор, піщаний регіон якого містить війська або прянощі, їх знищено (помістіть фішки у Банк прянощів, а жетони — в Чани Тлейлаксу). Війська не на піщаних рівнинах (у скелястих регіонах, твердинях та на Полярній шапці) захищені від бурі.

Війська не можуть заходити у, виходити з та переміщуватися крізь сектор, в якому лютує буря. Битва не може відбуватися, якщо війська тільки однієї зі сторін перебувають у секторі з бурею, або війська розміщено з протилежних боків від бурі.

Буря не знищує війська Фрименів у піщаних рівнинах, якщо проходить або зупиняється над ними. Утім, Фримени все так само не можуть заходити у, виходити з та переміщуватися крізь сектор, в якому лютує буря.

Вибух прянощів

Перший гравець відкриває верхню картку Колоди прянощів. Якщо це Картка регіонів, розмістіть відповідну кількість прянощів на двох зазначених регіонах.

Якщо картка Піщаного хробака відкривається у перший хід, ігноруйте її ефект — поверніть її в колоду й перетасуйте. У подальших ходах картка Піщаного хробака означає, що всі війська (крім фрименських) і прянощі в регіонах, зазначених на верхній картці відбою, знищено. Помістіть фішки у Банк прянощів, а жетони — в Чани Тлейлаксу.

Якщо на території з Хробаком присутні фрименські війська, вони мусять "осідлати Хробака", перш ніж ви відкриєте наступну картку. Після цього відкривайте Колоду прянощів (скидаючи всіх наступних Хробаків), поки не відкриєте нову Картку регіонів.

Вибух прянощів знищує війська будь-якої сторони конфлікту в своєму регіоні (помістіть жетони в Чани Тлейлаксу). Також, якщо регіон, у якому відбувся вибух, уже має прянощі з попереднього вибуху, поверніть незібрані фішки прянощів у Банк прянощів, перш ніж розмішувати там нові.

Отримання карток

Гравці й гравчині тримають у руках картки двох типів: Картки битви й Картки ринку. У цій фазі кожна фракція отримує спершу Картки битви, а потім Картки ринку, а тоді передає хід у порядку дії.

- **Картки битви:** кожного ходу ви набираєте додаткові Картки битви у свою руку, поки їх не стане 4.
- **Картки ринку:** також кожного ходу ви маєте змогу докупити будь-яку кількість Карток ринку так, щоб їхня остаточна кількість на руці не перевищувала 3. Кожна картка коштує 2 фішки прянощів, які ви повертаєте у Банк прянощів (або віддаєте Імперії, якщо Імперія в грі). Ви мусите оголосити кількість карток, які купуєте, сплатити прянощі, а лише тоді взяти картки. Купивши у такий спосіб, ви не можете купувати більше карток у цей хід (див. також Порядок розігрування Карток ринку на с. 10).

Правило початківців — Маленький ринок

Якщо це ваша перша гра, ви можете зменшити максимум Карток ринку на руці до 1 (замість 3).

Відродження

Починаючи з першого гравця й далі в порядку дії, кожна сторона конфлікту може відродити 2 війська задарма, а також додаткові війська (по 2 фішки прянощів за кожне) і командирів (вартість дорівнює силі командира).

Сплачуйте прянощі за відродження у Банк прянощів. Відроджені війська й командири повертаються у ваш резерв. Відродженого командира можна використовувати в цей хід; правила зради щодо нього діють як звичайно.

Доставка й переміщення

Починаючи з першого гравця й далі в порядку дії, кожна сторона конфлікту може доставити війська зі свого резерву в один регіон чи твердиню на планеті. Вартість доставки — 1 одиниця прянощів за один жетон війська (*Фримени можуть доставити лише 5 жетонів військ на Полярну шапку безкоштовно*). Ви не можете доставити війська у сектор із бурєю. Ви не можете доставити війська з мапи назад у резерв, або з одного регіону в інший. Також, якщо в твердині вже є війська двох сторін конфлікту, війська третьої сторони туди доставляти вже не можна. Здійснивши доставку, ви можете перемістити одну групу військ — будь-яку кількість жетонів з одного регіону в інший на відстані до 3 регіонів.

Сектори ніяк не враховуються під час підрахунку дальності переміщення військ. Групи військ пересуваються без огляду на сектори. Але зупинившись у кінцевому регіоні, всі жетони військ мусять чітко розташуватися в межах одного сектора. Переміщені війська мусять бути частиною однієї групи — не можна залишати чи підбирати когось дорогою.

Як вказано в описі Фази бурі, жодні війська не можуть заходити у, виходити з або проходити крізь сектор із бурєю. Багато регіонів простягаються на кілька секторів — отже ви можете зайти в регіон, що частково накритий бурєю, і вийти з нього. Головне — не рухатися крізь сектор із бурєю. Зверніть увагу, що на Полярній шапці ніколи не буває бурі. Так само, як і з доставкою, війська не можуть переміщатися в або проходити крізь твердині, в яких уже присутні війська двох інших сторін конфлікту.



Битва

Битви відбуваються на кожній території, де перебувають війська двох або більше сторін конфлікту (крім Полярної шапки). Правила битв детально описано на наступних сторінках.

Збір прянощів

Починаючи з першого гравця й далі в порядку дії, гравці, що мають війська в секторі регіону з прянощами, можуть зібрати ці прянощі — 1 жетон війська збирає до 2 одиниць прянощів.

Сторони конфлікту не можуть передавати одна одній прянощі (крім випадків, описаних у правилах).

Наприкінці Фази збору прянощів сторони конфлікту, в яких менш ніж 3 одиниці прянощів, можуть скористатися благодійністю Банку й узяти собі прянощів так, щоб мати 3 одиниці.

Коли всі збрали свої прянощі, пересуньте Позначку ходу на наступну ділянку Лічильника ходів, а тоді Позначку фази назад на Фазу бурі. Передайте Позначку першого гравця наступному гравцю чи гравчині проти руху стрілки годинника.



Умова перемоги

Якщо в кінці 3-го, 4-го або 5-го ходу сторона конфлікту займає 3 твердині, маючи в кожній хоча б один жетон війська, вона здобуває перемогу.

Якщо переможця не визначено в кінці 3-го або 4-го ходу, гра триває. Якщо в кінці 5-го ходу жодній зі сторін конфлікту не вдалося зайняти 3 твердині, кожна сторона отримує по 5 очок за кожну зайняту твердиню і по 1 очку за кожну одиницю прянощів у запасах. Сторона з найбільшою кількістю очок здобуває перемогу — або розділяє перемогу в разі рівності.

БИТВИ

Визначення битви

Якщо війська двох або більше сторін конфлікту займають один регіон, між цими сторонами мусить відбутися битва. Битви відбуваються одна за одною, поки в кожному регіоні не залишаться війська лише однієї сторони. Є два винятки:

- Битва не може відбутися, якщо війська однієї сторони накриті бурею (і захищені — наприклад, скелястим регіоном), або війська різних сторін конфлікту в одному регіоні перебувають по різні боки бурі. В такому випадку війська залишаються на своїх місцях у кінці фази.
- Битва не відбувається в Полярній шапці — це безпечна зона для всіх.

Ініціатива

Перший гравець має Ініціативу, поки бере участь у битвах, а потім Ініціатива переходить у порядку дії до наступного гравця чи гравчині, поки фаза триває. Сторона конфлікту з Ініціативою перемагає у випадку рівності сил і обирає порядок, у якому проводить битви, якщо належить битись більш ніж в одній. Якщо в одному регіоні зібралися війська трьох чи більше сторін, гравець із Ініціативою обирає, з ким битися спочатку, і продовжує обирати далі, поки має в цьому регіоні війська.

Стратегія на битву

Коли битву визначено, сторони таємно формують стратегію на цю битву. Стратегія завжди передбачає число сил, набране на

Коліщатку битви. Якщо це можливо, стратегія мусить включати командира. Також вона може включати картки на вибір — якщо цей гравець чи гравчиня розіграє в цій битві командира.

Усі елементи стратегії на битву (війська, командири, картки) слід тримати в таємниці, поки стратегії не буде розкрито одночасно.

Коліщатко битви

Візьміть Коліщатко битви й таємно наберіть на ньому число від нуля до кількості ваших військ в регіоні, де відбувається битва. Це війська, які ви кидаєте в битву — число додається до розрахунку вашої сили. Незалежно від результату битви, ви втратите щонайменше стільки жетонів військ, скільки набрали на Коліщатку.

Командири

Оберіть один жетон командира й вставте його горілиць у заглибину на Коліщатку битви.

- Командири, які пережили битву, можуть за потреби брати участь у подальших битвах в цьому регіоні, але жоден командир не може битися в кількох регіонах протягом одного ходу.
- Якщо це можливо, ви зобов'язані включати командира до вашої стратегії на битву.
- Якщо ви не можете розіграти командира, ви мусите оголосити про це під час формування стратегій на битву.

Атріди мають шість жетонів військ у Карфагу, тоді як Харконнени — три. Має відбутися битва.



Перед тим, як почати будувати плани, Атріди використовують свою здатність до Передбачення і визначають, що Харконнени розіграють у цій битві Звіра Раббана.

Обидві сторони конфлікту беруть по Коліщатку й таємно набирають кількість військ, які кидають у битву. Атріди набирають число 4. Вони втратять і перенесуть щонайменше 4 жетони війська в Чани Тлейлаксу незалежно від результату битви. Тоді вони обирають Герцога Лето, щоб він очолив війська, і озброюють його Мауля-пістолем та Щитом. Картки зброї й Картки захисту слід щільно притиснути до Коліщатка, щоб тримати їх у таємниці.



Відсутність командира

Сторона, що не може виставити командира на битву, все одно мусить брати участь у битві — але в такому разі вона не може розігрувати Картки битви як частину своєї стратегії. Така ситуація може виникнути, якщо всі командири цієї сторони перебувають у Чанах Тлейлаксу, або усі живі командири вже зайняті в битвах в інших регіонах.

Картки битви

Сторона, що виставила на битву командира, може розіграти Картку зброї, Картку захисту, обидві картки або жодну з карток. Розіграні картки слід міцно притискати до Коліщатка — Зброю з лівого боку, Захист із правого.

Деякі інші Картки битви можна розіграти замість Захисту або Зброї.

Можна також розіграти Марну картку замість Захисту або Зброї. З цієї картки немає жодної користі, але скинути її можна лише зігравши в битві.

Використання переваг сторін

Коли в битві сходяться Атріди та Імперія, сторона з Ініціативою мусить першою використати свою унікальну перевагу.

Якщо Імперія використовує Голос, її супротивники можуть змінити будь-які елементи своєї стратегії (допоки дотримуються команди Голосу), перш ніж розкривати їх.

Деякі картки дозволяють сторонам конфлікту приймати рішення вже після розкриття стратегій. В такому разі, якщо виникають запитання щодо послідовності, першою таке рішення мусить оголосити сторона, що має Ініціативу.

Розкриття стратегій

Підготувавшись, обидві сторони показують свої стратегії одночасно.

Закінчення битви

Перемога

Перемагає сторона, що під час підрахунку має більше сили. Силу можна визначити, додавши число військ, набране на Коліщатку, та силу командира.

Нічий не буває

Якщо сили рівні, перемагає сторона, що має Ініціативу.

Зброя і захист

Якщо супротивник розіграє Картку зброї, а ви не розіграєте відповідної Картки захисту, ваш командир гине, а його/її сила не враховується під час підрахунку. Може таке статися, що обидва командири гинуть — тоді не враховується сила жодного з них.

Убивство командирів

Переможець битви одразу ж отримує стільки одиниць прянощів із Банку, скільки сили мали полеглі в битві командири (ворожий і власний). Жетони вбитих командирів кладуть горілиць у Чани Тлейлаксу.

Командири, що вижили

Жетони командирів, що пережили битву, залишаються у регіоні, де ця битва відбулася. Коли всі битви розв'язано, сторони забирають цих командирів назад у резерв.

Поразка

Сторона, яка прогала в битві, втрачає всі війська в цьому регіоні (переміщуючи жетони в Чани Тлейлаксу) і мусить скинути кожну Картку битви, використану в стратегії. Зверніть увагу — командири не гинуть внаслідок програної битви. Командирів можна вбити тільки Картками зброї.

Перемога

Сторона, що перемогла в битві, втрачає стільки військ, скільки набрала на Коліщатку битви. Відповідну кількість жетонів слід перемістити в Чани Тлейлаксу. Можливо перемогти в битві і втратити всі війська в регіоні. Розіграні Картки битви скидають або залишають у руці відповідно до того, що на них написано.

Примітки до Карток битви

- Зброя і Захист бувають двох базових типів — кінетичні й отруйні.
- Також, три Картки зброї позначено як особливі. Їх можна розіграти замість базової.
- Марні картки можна скинути з руки лише використавши їх у стратегії замість Зброї, Захисту, або і того, й іншого. Деякі з Карток ринку також дозволяють позбутися Марних карток.

Порядок розігрування Карток ринку

Щойно Картку ринку розіграно, гра призупиняється, доки увесь текст цієї картки повністю не реалізується. Тоді гра продовжується, і можна розіграти ще одну Картку ринку.

Картки ринку можна розіграти лише в проміжки, зазначені на кожній з цих карток. Якщо виникають суперечності під час розігрування карток одночасно, розіграйте їх у порядку дії.



Коли стратегії на битву готові, сторони розкривають їх одночасно. Харконнени набрали на Коліщатку число 2, використовуючи Звіра Раббана, озброєного Гом Джаббаром та Щитом.

Щит Атрідів не захищає від отрути, тож Герцог Лето гине. Його сила не враховується під час підрахунку, тож тепер Атріди мають 4 сили проти 7 у Харконненів.

Програвши, Атріди вирішують розіграти Картку ринку «Контратака». Їхня сила збільшується до 8.

Харконнени не розігрують Карток ринку, тож Атріди перемагають у битві.

Харконнени тепер переміщують усі свої жетони військ, що були в Карфагу, до Чанів Тлейлаксу, скидають у відбій картки Щита й Гом Джаббара, а Звір Раббан повертається в резерв у кінці Фази битв.

Атріди перекладають жетон Герцога Лето (який загинув) і 4 жетони війська (набрані на Коліщатку число) в Чани Тлейлаксу з Карфага.

Перемігши, Атріди отримують прянощі відповідно до сили вбитих командирів — у цьому випадку, 5 одиниць прянощів за Герцога Лето.

Зрада

Якщо у битві суперник розіграє командира, Картку зради якого ви тримаєте в руці, ви можете крикнути «Зрада!» і зупинити гру. Покажіть цю картку.

Розкривши Картку зради, ви:

- Одразу перемагаєте в битві;
- Не втрачаєте нічого, байдуже, що було розіграно в стратегіях (навіть якщо Лазеростріл і Щит відкрито одночасно).
- Кладете командира-зрадника в Чани Тлейлаксу й отримуєте стільки прянощів, скільки в нього/неї було сили.
- Повертаєте свого командира в резерв. Ви можете використати його в наступній битві в цьому або будь-якому іншому регіоні в цей хід.

Якщо суперник розкриває Картку зради, ви:

- Втрачаєте всі війська в регіоні, де відбувалася битва.
- Скидаєте всі картки, які розіграли в битві.

Два зрадники

Якщо обидві сторони, що беруть участь у битві, розкривають Картки зради на ворожого командира, то вони обидві втрачають всі війська в цьому регіоні, розіграні картки і командирів. Жодна з них не здобуває перемоги і не отримує прянощів за вбитих командирів.

Зрадники і Картки ринку

Якщо ви розкриваєте Картку зради, ворожа сторона не може розігравати в цій конкретній битві Картки ринку. Якщо ви розкриваєте Картку зради після розігрування Картки ринку, ця Картка ринку скасовується і скидається у відбій.

Приклад: Атріди й Харконнени розкривають стратегії на битву. Атріди перемагають за підрахунком сили командира й військ, і жоден із командирів не гине від зброї. Харконнени розігрують картку «Зуб з отрутою», щоб убити обох лідерів, — і сподіваються здобути перемогу за рахунок того, що мають на Коліщатку більше число. Атріди вирішують розкрити, що мають Картку зради з цим командиром Харконненів. Атріди перемагають, а «Зуб з отрутою» скидається у відбій.

Переваги сторін

АТРИДИ

Безкоштовне відродження: 2 жетони війська.

Прянощі: 13 одиниць.

Війська: 20 жетонів починають у резерві.

Командири: ви маєте більше командирів, ніж інші сторони конфлікту.

Передбачення: перед створенням стратегії на битву ви можете побачити один елемент стратегії супротивника. Оберіть, що хочете побачити:

- Число на коліщатку.
- Командира.
- Картку, розіграну як зброю.
- Картку, розіграну як захист.



ХАРКОННЕНИ

Безкоштовне відродження: 2 жетони війська.

Прянощі: 15 одиниць.

Війська: 20 жетонів починають у резерві.

Зрадники: під час підготовки до гри ви не отримуєте Карток зради, поки інші не оберуть по 1 зраднику та не повернуть невибрані картки назад у колоду. Тоді перетасуйте колоду й візьміть з неї:

8 карток, якщо граєте вчотирьох, і оберіть з них будь-які 4.
6 карток, якщо граєте втрьох, і оберіть з них будь-які 3.
4 картки, якщо граєте вдвох, і оберіть з них будь-які 2.

Невибрані картки поверніть у Колоду зради й перетасуйте.

Окрім цього, під час Фази битви перед кожною з ваших битв ви можете взяти верхню картку Колоди зради, а тоді повернути одну Картку зради з руки під низ відповідної колоди. Якщо на вас очікує кілька битв і ви обираєте порядок, можете зробити це до того, як обрали конкретну битву.



ФРИМЕНИ

Безкоштовне відродження: 2 жетони війська.

Прянощі: 6 одиниць.

Війська: 15 жетонів починають у резерві, 5 жетонів починають на Полярній шапці.

Буря: ваші війська на піщаних територіях не гинуть від бурі.

Вибух прянощів: коли відкривається картка Піщаного хробака, якщо в одному чи обох регіонах верхньої картки відбою є ваші війська, кожна з цих груп може «осідлати Хробака».

Осідлавши Хробака, перемістіть всю групу чи її частину в інший регіон на відстань не більше ніж 3 регіони. Але на шляху до нового регіону Хробак рухається тільки піщаними рівнинами і ніколи не піде в або через бурю.

Доставка та переміщення: ви можете безкоштовно доставити до 5 жетонів військ зі свого резерву на Полярну шапку. Ви не можете доставити інші війська, навіть якщо заплатите. Переміщуючи війська, ви маєте дві дії: можете рухати дві окремі групи на відстань до 3 регіонів кожен або одну групу на відстань до 6 регіонів.



ІМПЕРІЯ

Безкоштовне відродження: 2 жетони війська.

Прянощі: 18 одиниць.

Війська: 20 жетонів починають у резерві.

Ринок: коли інша сторона конфлікту купує Картку ринку, вони сплачують 2 прянощів вам, а не в Банк.

Голос: під час битви ви можете використати Голос і наказати іншій стороні битви розіграти або заборонити їй розігравати один з типів зброї (отруйну, кінетичну чи особливу). Інша сторона мусить виконати наказ, якщо можливо. Якщо виконати наказ неможливо, інша сторона може розіграти будь-яку слухну картку.



Стратегії сторін конфлікту

Атріди

Дім Атрідів має дві переваги, яких не мають інші. По-перше, у них сім командирів, тоді як у їхніх супротивників по п'ять. Це особливо стає в пригоді, коли внаслідок низки битв багато командирів опиняються в Чанах Тлейлаксу, а решта неспроможні битися в цьому регіоні, бо вже задіяні в іншому. Іншим у такій ситуації доведеться йти на битву без командира, наражаючись на більшу небезпеку й не маючи змоги розігравати Картки битви. Атріди мають на двох командирів більше і можуть уникнути цих клопотів.

Інша перевага Атрідів полягає у таланті передбачення майбутнього. Знаючи один елемент ворожої стратегії, ви отримуєте реальну перевагу. Якщо у вас у руці є обидва типи Зброї чи Захисту, ви можете наперед дізнатися, що грати, щоб убити ворожого командира чи захистити свого. Знання про командира чи кількість військ у битві дозволяє краще обрати між убивством цього командира, використанням більшої кількості військ, або (в найгіршому випадку) визнанням неминучої поразки й збереженням хороших командирів і карток до наступної нагоди.

Ваша слабкість у тому, що ви не маєте іншого прибутку крім збирання прянощів з поверхні чи винагорода за вбивство командирів. Прянощі потрібні для купівлі Карток ринку, відродження більшої кількості військ, або навіть висадки військ на планету. Вибір між зароблянням прянощів і завоюванням твердинь ставатиме все складнішим із плином часу — коли минуть перші два ходи, будь-який гравець може виграти за рахунок несподіваної атаки на твердині. Чи стане вам ресурсів запобігти такій стратегії з боку ворогів — чи, можливо, самим її реалізувати?

Фримени

Фримени — корінні мешканці Дюни, і знають планету вздовж і впоперек. Вони більш мобільні порівняно з іншими сторонами конфлікту, не гинуть у бурях і можуть «осідлати Хробака» заради ще більшої мобільності.

Додаткове пересування і знання планети дають їм змогу збирати ризикові поклади прянощів і час від часу отримувати бонус під час пересування завдяки Хробакам. Вони живуть на планеті, тож не мусять сплачувати за доставку військ на неї — а отже, їхня потреба в прянощах нижча, а доступ до прянощів часом легший, ніж у інших.

Утім, Фримени не мають особливих здібностей у битві. Деякі з їхніх командирів мають високу силу, але це мало допоможе проти вмілого використання зброї чи вчасного розкриття зрадника. Вони також здатні доставляти лише по п'ять жетонів військ на Полярну шапку за хід — а отже, не можуть організувати раптову навалу на ворога і мусять покладатися на довготривалу стратегію. Війська слід розташовувати на ключових позиціях заздалегідь, аби перешкодити несподіваній перемозі супротивника, або щоб зібратися в неприступних твердинях саме в потрібний час і вигнати з планети всіх загарбників.

Харконнени

Дім Харконненів знаний здатністю до зради. У грі це показано через контроль над кількома командирами, які напоказ підкоряються супротивнику, але насправді віддані вам. На початку гри ви контролюєте стільки зрадників, скільки сторін присутні в грі — тоді як супротивники контролюють лише по одному. Коли командира-зрадника виставляють на битву проти вас і ви розкриваєте свого агента (можливо, слід не робити цього на самому початку, щоби приспати пильність супротивників, які будуть більш схильні довіряти важливі місії цим командирам), то ви миттю виграєте в битві, а супротивник втрачає все. Вам навіть перепадає винагорода в прянощах за зрадливого командира.

Ба більше — щоразу, як вам випадає битися, ви отримуєте доступ до ще більшої кількості зрадників. З плином гри ви знатимете все більше про те, які командири не є зрадниками, а які можуть ними бути. Також ви можете освіжити підбірку своїх таємних агентів — адже декотрих можуть викрити чи вбити.

Перевага від використання зрадника зазвичай настільки колосальна, що розумним рішенням буде починати якомога більше битв, не ризикуючи значними військами чи важливими командирами без потреби — а натомість промацуючи командирів, котрих проти вас виставляють супротивники. Що більше ви це робите, то до більшої кількості зрадників можете отримати доступ — із часом це вилетиться у значущі перемоги на полі битви.

Утім, потреба в прянощах у вас так само висока, як і в Атрідів, — тож врахуйте збір прянощів у своїй довгостроковій стратегії.

Імперія

Імперія має неабиякі прибутки, порівняно з іншими, від того, що супротивники купують Картки ринку. Це залежить від стратегії суперників, але часом ваш найкращий шанс на перемогу — накопичити гору прянощів під кінець п'ятого ходу.

Утім, ви цілком здатні перемогти за допомогою військової сили. На додачу до багатства, Імперія має змогу використовувати гіпнотичний Голос — талант, який шліфували покоління сестер Бене Гессерит. Голос може заборонити або примусити супротивника використати конкретну зброю в битві. У такий спосіб можна вкласти до рук ворога або забрати отруту, кінетичну або особливу зброю (якщо їх можливо використовувати). Утім, якщо наказ неможливо виконати, супротивник може діяти, як йому заманеться.

Залежно від доступних Карток захисту, обачне використання Голосу здатне забезпечити вашого командира. Але навіть без доступу до таких карток Імперія часом може успішно блефувати — наприклад, заборонити використання зброї одного типу і вдати готовність відбити інший тип.

Дуелі

Дуель — це просто гра, до якої залучено дві сторони конфлікту.

Супротивники можуть заздалегідь домовитися між собою, ким грати, або обрати випадково. Процес вибору такий самий, як звичайно, — візьміть по Картці зради з кожної сторони конфлікту, перетасуйте, та роздайте по одній. Командири вказують на сторону, за яку грає цей гравець чи гравчиня. Поверніть картки назад у Колоду зради й перемішайте.

Існує шість варіантів дуелі:

Кузени – Атріди проти Імперії.

Сварка – Атріди проти Фрименів.

Канлі – Атріди проти Харконненів.

Пустельні пацюки – Харконнени проти Фрименів.

Підозріливість – Імперія проти Харконненів.

Протилежності – Імперія проти Фрименів.

Чотири твердині

В дуелях задіяно тільки чотири твердині. Супротивники можуть вибрати, яку твердиню накрити фішкою-заглушкою, або визначити це випадково.

Аби визначити, яку твердиню закрити піском, киньте кубик:

0	=	КАРФАГ		
1	АБО	2	=	СІЧ ТАБР
3	АБО	4	=	СІЧ ХАББАНІЯ
5	АБО	6	=	СІЧ ТУКА
☉	=	АРРАКІН		

Накрийте регіон твердині на мапі відповідною фішкою-заглушкою. Відтепер цей регіон — піщана рівнина.

Решта правил не змінюються.

Союзницька дуель

Ви також можете удвох розіграти дуель, в якій представлятимете союзи між двома сторонами: Атріди і Фримени проти Харконненів і Імперії.

В такому разі застосуйте кілька спеціальних правил:

- **Війська:** Харконнени й Імперія беруть 20 жетонів військ Харконненів і кладуть їх на поле резерву свого Союзницького планшета гравця. Атріди і Фримени беруть 20 жетонів військ Атрідів, кладуть 15 жетонів на поле резерву свого Союзницького планшета гравця і 5 на Полярну шапку.
- **Командири:** випадковим чином наберіть достатньо Карток зради з колоди, щоб сформувати комбінований набір командирів для кожної союзницької сторони — 7 для Атрідів/Фрименів і 5 для Харконненів/Імперії. Тепер візьміть жетони командирів, що відповідають витягнутим карткам, і покладіть їх у зони резерву на своїх Союзницьких планшетах гравця.

Решта командирів не бере участі в Союзницькій дуелі. Заховайте в коробку невикористані Картки зради й жетони командирів.

Супротивники можуть оголосити свій набір або тримати його в таємниці.

Зберіть Картки зради активних командирів і зробіть із них Колоду зради.

Гра продовжується як звичайно. Див. вище підрозділ «Зрадники» в розділі про підготовку.

- **Унікальні переваги:** кожна союзницька сторона використовує комбінований набір переваг, описаний на наступній сторінці.



Піщаний хробак пожирає збирача прянощів на очах Пола Атріда.

АТРІДИ І ФРИМЕНИ: СОЮЗНИЦЬКІ ПЕРЕВАГИ

Безкоштовне

відродження: 2 жетони війська.

Прянощі: 6 одиниць.

Війська: 15 починають у резерві, 5 починають на Полярній шапці.

Командири: ви маєте більше командирів ніж союз Харконненів та Імперії.

Буря: ваші війська в піщаних територіях не гинуть від бурі.

Вибух прянощів: коли відкривається картка Піщаного хробака, якщо в одному чи обох регіонах верхньої картки відбою є ваші війська, кожна з цих груп може «осідлати Хробака».

Осідлавши Хробака, перемістіть всю групу чи її частину в інший регіон на відстань не більше ніж 3 регіонів. Але на шляху до нового регіону Хробак рухається тільки піщаними рівнинами і ніколи не піде в або через бурю.

Доставка та переміщення: ви можете безкоштовно доставити 5 жетонів військ зі свого резерву на Полярну шапку. Ви не можете доставити інші війська, навіть якщо заплатите. Переміщуючи війська, ви маєте дві дії: можете рухати дві окремі групи на відстань до 3 регіонів кожна або одну групу на відстань до 6 регіонів.

Передбачення: перед створенням стратегії на битву ви можете побачити один елемент стратегії супротивника. Оберіть, що хочете побачити:

- Число на коліщатку.
- Командира.
- Картку, розіграну як зброю.
- Картку, розіграну як захист.

ХАРКОННЕНИ Й ІМПЕРІЯ: СОЮЗНИЦЬКІ ПЕРЕВАГИ

Безкоштовне

відродження: 2 жетони війська.

Війська: 20 військ у резерві.

Прянощі: 15 одиниць.

Зрадники: під час підготовки до гри ви не отримуєте Карток зради, поки інша сторона не обере свого 1 зрадника й не поверне невибрані картки назад у колоду. Тоді перетасуйте колоду й візьміть з неї 4 картки. Оберіть із них 2, які залиште собі.

Невибрані картки поверніть у Колоду зради й перетасуйте.

Окрім цього, під час Фази битви перед кожною з ваших битв ви можете взяти верхню картку Колоди зради, а тоді повернути одну Картку зради з руки під низ відповідної колоди. Якщо на вас очікує кілька битв і ви обираєте порядок, можете зробити це до того, як обрали конкретну битву.

Ринок: коли інша сторона конфлікту купує Картку ринку, вони сплачують 2 прянощів вам, а не в Банк.

Голос: під час битви ви можете використати Голос і наказати іншій стороні битви розіграти або заборонити їй розігравати один з типів зброї (отруйну, кінетичну чи особливу). Інша сторона мусить виконати наказ, якщо можливо. Якщо виконати наказ неможливо, інша сторона може розіграти будь-яку слухну картку.

Перемога

Контролю над Дюною — мети гри — можна досягти двома способами: військовим та економічним. Супротивники мають на це п'ять ходів.

1-й і 2-й ходи: розвиток

Під час перших двох ходів жоден із супротивників не може здобути перемогу, тож це — нагода підготуватися. Здобуття прянощів — запорука корисних покупок на ринку, відродження загиблих командирів і військ та (для позапланетних сторін конфлікту, тобто Атрідів, Харконненів та Імперії) своєчасної висадки сил на Дюні. Але контроль над твердинями також може бути важливим. Розумно буде закріпитися бодай в якихось твердинях, щоб не подарувати супротивникам нагоди захопити все в третій чи четвертий хід.

Військова перемога

З третього по п'ятий ходи можливі раптові військові перемоги, тому ті, хто ходять останніми, можуть скористатися позиційними слабкостями. Якщо ви сподіваєтеся на перемогу — дійте заздалегідь, передбачаючи можливі вторгнення в твердині наприкінці ходу, і атакуйте на випередження. Якщо ви ходите останнім — видивляйтеся слабкості в розташуванні суперників і користуйтеся ними.

Економічна перемога

Утім, часто буває, що майстерні супротивники не дають одне одному вирватися вперед. П'ятий хід дарує нагоду перемогти цілковито відмінним чином — збираючи прянощі. Якщо ніхто не контролює три твердині наприкінці Фази битви п'ятого ходу, ви збираєте прянощі й віддаєте перемогу найбагатшому з вас (кожна твердиня все ще рахується як 5 одиниць прянощів). У випадку рівності розділіть перемогу.

Словник

Дія гри відбувається у широкому всесвіті, сповненому розвинених народів і технологій.

Крис-ніж: священний ніж Фрименів, виготовлений із зуба мертвого Піщаного хробака.

Гом Джаббар: отруєна голка з наконечником із метаціанідом.

Хадж: пустельна подорож.

Мауля-пістоль: пружинна зброя, що стріляє дротиками.

Орнітоптер: літальний апарат, що може пересуватися в повітрі, розмахуючи крилами, як птах.

Над грою працювали

Продюсери:

Пітер Сімунович,
Джон-Пол Брісіготті

Художнє оформлення:

Кейсі Девіс

Розроблення гри:

Пітер Олотка, Джек Кіттрідж,
Білл Іберлі, Джек Ріда

Продюсер видавництва Genuine Entertainment:

Джо Ле-Фаві

Тестування гри:

Іен Аллен, Білл Даер, Бред Джонсон, Патрік Логан, Давіде Коссу, Зевон Скокко, Вільям Геннерс, Джордж Гемілтон, Рей Феррел, Тейлор Емі, Чарльз Гільдебрандт, Генрі Лайонз, Амір Раубвогель, Крістофер Росс.

Особлива подяка:

Браяну Герберту, Кевіну Андерсону і управлінцям спадку Герберта. Також Еллі Декел, Лізі Ліллі, Еріку Моррілу і команді Legendary.



У співпраці з
Музеєм наукової
фантастики

Games Design © Gale Force Nine
2022. TM & © 2022 Legendary.
All Rights Reserved. Gale Force Nine
is a Battlefront Group Company

museumofsciencefiction.org

www.GF9GAMES.com

Українська локалізація:

Головний редактор: Володимир Янчарін

Перекладач: Олесь Петік

Верстальник: Влад Дімаков

Коректори: Тетяна Рижикова,
Степан Бобошко,
Антон Мінаков



Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
ТОВ "ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС" GAMES7DAYS.COM
м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22/57

Банк прянощів: установа, що контролює зберігання й розподілення прянощів.

Екологічна станція: місце, зведене планетологами для прихистку від суворих умов Дюни.

Гхола Тлейлаксу: клони, виготовлені в лабораторіях Тлейлаксу (раса людей, що займається генетичною інженерією) з клітин, які зібрали з мертвих.

Чани Тлейлаксу: місце, де вирощуються клони Тлейлаксу.