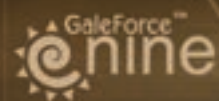


ПО ТУ СТОРОНУ СТРАХА ЖДЁТ СУДЬБА

ДЮНА

ЗАВОЕВАНИЕ И ДИПЛОМАТИЯ
ПРАВИЛА ИГРЫ



Дюна... От этого названия веет безысходностью. Планета бескрайних пустынь, изрезанных редкими горными хребтами. Под песками обитают гигантские черви длиной сотни метров, пожирающие всех, кто заходит на их территории. Люди живут в редких убежищах, имеющих доступ к драгоценной воде, и скрываются от разрушительных кориолисовых бурь. Несмотря на суровые условия, Дюна играет ключевую роль в судьбе галактической Империи, ведь только здесь добывается Пряность. Это уникальное веще-

ДОМ АТРЕЙДЕСОВ

Благородные Атрейдесы, чья власть всегда подкреплялась умением прощать, происходят с изобилующей водой и омытой шторами планеты Каладан. Многие поколения власть в этом Великом Доме передавалась от отцов к детям, а вместе с ней — воспитание в духе милосердия, честности и преданности.

Дом пользуется уважением в Ландсрааде и поддержкой среди членов Высшего Совета и простых жителей Империи. Атрейдесы собрали вокруг себя лучших представителей человечества. Среди них самый искусный военачальник, самый смертоносный оружейник, самый способный ментат и, конечно, самый почитаемый лидер — герцог Лето Атрейдес, отец юного Пола.

Но есть у Атрейдесов и заклятые враги — Дом Харконненов, являющийся их непримиримым противником в одной из величайших схваток, когда-либо происходивших во Вселенной.



ФРИМЕНЫ

В истории Фрименов много загадочного и забытого, но одно доподлинно известно: этот народ обжил и сделал своим домом самую опасную планету во Вселенной.

Сотни племён Фрименов живут в сиетчах — поселениях, вырезанных прямо в каменных породах и сокрытых под бескрайними песчаными морями Арракиса, также известного в обиходе как Дюна.

Фримены способны долгое время выживать на открытых просторах пустыни под палящим солнцем благодаря особым костюмам — дистикомбам. Эти костюмы перерабатывают всю влагу, выделяемую человеческим телом, в питьевую воду. Для Фрименов именно вода является самым ценным ресурсом в этом враждебном мире. Ибо вода — это и есть жизнь.



ДОМ ХАРКОННЕНОВ

Загрязнённая промышленная планета Гьеди Прайм, едва освещаемая тусклым холодным солнцем, — столица Дома Харконненов, самого коварного и властолюбивого из Великих Домов Империи.

Его возглавляет барон Владимир Харконнен, знаменитый своей склонностью решать все вопросы насилием и обманом. Харконнены — самое жестокое из семейств в Известной Вселенной. Они распространяют своё влияние, не ограничивая себя моралью и этикой: их заменяет жажда наживы и власти. Если им что-то нужно — они это берут. Не могут взять — крадут. Не могут украсть — принуждают страхом или оружием.

Непримиримая ненависть и вражда Домов Харконненов и Атрей-десов насчитывает не одно тысячелетие. С обеих сторон пролито слишком много крови, чтобы современники или потомки могли забыть или простить.



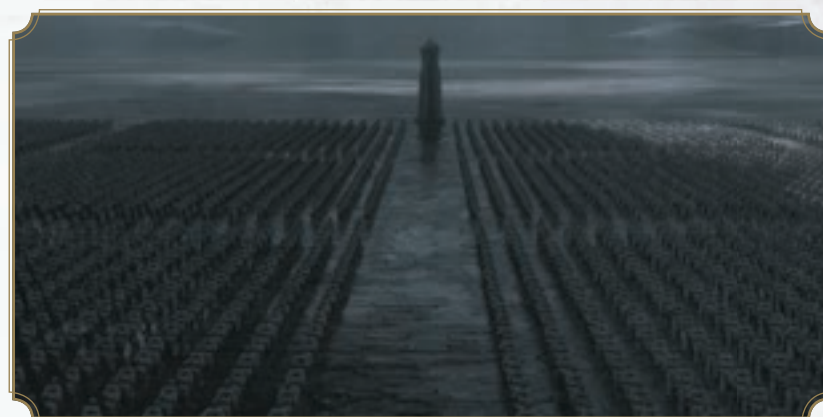
ИМПЕРИЯ

На стороне Императора стоит Бене Гессерит — таинственный орден женщин, обладающих сверхъестественными способностями. Они служат советницами и наложницами самым могущественным лидерам Империи, но это лишь видимость: на деле им принадлежит огромная власть.

Сёстры Бене Гессерит в совершенстве освоили искусство контроля над телом и разумом. Их самые известные способности — Голос и Путь: сёстры отдают приказы, которым невозможно противиться, и сражаются с нечеловеческой скоростью и силой, используя столь искусные приёмы, что ими могут овладеть лишь самые способные из них.

Сардаукары — это фанатичные и самые свирепые воины галактики, исполняющие волю Падишах-Императора с религиозным пылом и абсолютной преданностью. Готовясь к битве, они отмечают себя кровью в священном ритуале.

Сардаукары рождаются и тренируются на имперской планете-тюрьме Салусе Секундус. Условия здесь настолько суровые, что забирают жизни шестерых из тринадцати человек до достижения совершеннолетия. Сардаукары сражаются без страха смерти и не придавая никакого значения самообороне. Они даже не носят ножны: их мечи всегда обнажены.



Сардаукары на Салусе Секундус готовятся к битве.

Состав игры

Игровое поле

Игровое поле представляет собой карту Дюны, на которой изображены 4 типа территорий:

- **Пески:** области песочного цвета с белыми названиями.
- **Скалы:** области с изображением горного рельефа и белыми названиями.
- **Крепости:** области коричневого цвета с чёрными названиями и двойными границами.
- **Полярная Впадина:** ледяная шапка в центре карты.



Некоторые пески отмечены символом выброса Пряности. В этих локациях могут происходить выбросы.

Карта также разделена на 18 секторов меридианами, которые ведут от Полярной Впадины к краям карты (экватору). Секторы показывают территории, на которых бушует буря по мере её перемещения по игровому полю.

Также на игровом поле есть следующие зоны:

- **Шкала раундов:** для отсчёта игровых раундов.
- **Шкала фаз:** для отслеживания фаз раундов.
- **Аксолотль-баки:** для лидеров и отрядов, ожидающих восстановления.
- **Хранилище Пряности:** для хранения Пряности, не принадлежащей никому из игроков и пока не участвующей в игре.

Кубик бури

На сторонах восьмигранного кубика встречаются следующие значения: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 и символ бури.



Пески

Скалы

Шкала раундов

Полярная Впадина

Крепость

Шкала фаз



Аксолотль-баки

Меридиан

Сектор

Хранилище Пряности

Четыре колоды карт

- **Колода Пряности** (24 карты): эти карты указывают, где произойдут выбросы Пряности, которую можно будет собрать, а также вызывают появление гигантских песчаных червей.
- **Колода боя** (24 карты): эти карты представляют собой средства нападения и защиты и прочие инструменты ведения боя, а также бесполезные карты, от которых придётся избавляться.
- **Колода предателей** (22 карты): эти карты соответствуют лидерам фракций (по 1 для каждого).
- **Колода рынка** (24 карты): эти карты представляют собой различные приёмы и инструменты, которые можно использовать против врагов.



Четыре набора фракций

Каждый набор состоит из компонентов 3 типов:

- 1 Планшет фракции:** на нём описаны способности фракции.
- 2 Лидеры:** 5 больших жетонов (7 у Атрейде-сов), на каждом из которых изображён лидер и его боевая сила.
- 3 Отряды:** 20 малых жетонов отрядов.

Планшеты союзов фракций

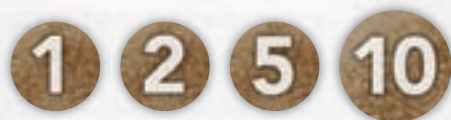
2 планшета, на которых описаны способности союзов фракций (см. «Битва союзов» на с. 14).

Диски боя

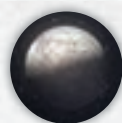
Соберите 2 диска боя так, как показано на рисунке.



Жетоны



162 жетона Пряности



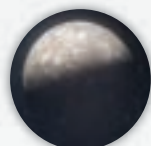
Маркер фазы



Жетон первого игрока



5 жетонов блокировки крепостей



Маркер раунда



Маркер бури

Цель игры

Цель игры — установить контроль над Дюной, используя уникальные способности своей фракции. Для этого в конце 3, 4 или 5-го раунда вы должны контролировать 3 крепости. Если никто не выполнил это условие, в конце 5-го раунда побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков за контроль крепостей и Пряность.

Подготовка к игре

Положите все жетоны Пряности в хранилище Пряности.

Перемешайте колоды Пряности, боя и рынка и положите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Разыгранные карты помещайте лицевой стороной вверх в стопки сброса рядом с соответствующими колодами. Когда та или иная колода заканчивается, перемешайте её стопку сброса и сформируйте новую колоду. Игроки не могут просматривать стопки сброса и видят только последнюю разыгранную карту в каждой из них.

Случайным образом распределите фракции между игроками. Для этого возьмите по 1 карте предателя каждой фракции, перемешайте их и раздайте игрокам по 1 карте. Откройте все карты, чтобы определить, за какую фракцию будет играть каждый участник, а затем верните карты в колоду предателей.

Участники берут наборы своих фракций и подготавливают игру, как описано ниже (особенности персональной подготовки указаны на планшетах фракций).

1. Предатели

Уберите из колоды предателей карты не участвующих в игре фракций, а затем тщательно перемешайте её. Раздайте каждому участнику (кроме играющего за Харконненов) по 4 карты.

Каждый из этих участников оставляет себе 1 карту, которую держит втайне от остальных. Например, если игрок получил карты вражеских лидеров, он может оставить себе одного из них, чтобы впоследствии объявить его предателем. Если игрок получил карту одного из своих лидеров, он может оставить его себе, чтобы не позволить ему впоследствии стать предателем. Каждый участник помещает выбранную карту лицевой стороной вниз перед собой, а оставшиеся возвращает лицевой стороной вниз в колоду предателей. После этого перемешайте колоду предателей.

Затем, если в партии участвуют Харконнены, игрок за эту фракцию выбирает предателей по правилам, описанным на её планшете.

2. Пряность

Каждый игрок берёт из хранилища столько Пряности, сколько указано на планшете его фракции, и помещает эти жетоны в область «Пряность» на своём планшете.

3. Отряды

Если в партии участвуют Фримены, игрок за эту фракцию помещает 5 жетонов отрядов в Полярную Впадину.

Каждый игрок помещает свои жетоны лидеров (лицевой стороной вниз) и отрядов в область «Лидеры и резерв» на своём планшете.

4. Маркер раунда

Поместите маркер раунда в ячейку «1» шкалы раундов.

5. Маркер фазы

Поместите маркер фазы в ячейку «Буря» шкалы фаз.

6. Маркер бури

Поместите маркер бури в сектор с надписью «Начало бури» на игровом поле.

7. Первый игрок

Каждый игрок бросает кубик бури. Участник, выбросивший наибольшее значение, получает жетон первого игрока. Символ бури на кубике считается наибольшим значением. При равных значениях перебрасывайте кубик, пока не определите первого игрока.

Ход игры

Максимальное количество раундов в игре — 5. По завершении последней фазы раунда передайте жетон первого игрока против часовой стрелки (то есть следующему участнику справа).

В некоторых фазах раунда игроки совершают действия в **порядке хода** против часовой стрелки.

Каждый раунд состоит из 7 фаз, которые разыгрываются в строгом порядке, описанном далее.



Пол Атрейдес и леди Джессика наблюдают за разорением Арракина.

Фазы

Каждый раунд состоит из 7 фаз



Буря



Выброс Пряности



Получение карт



Восстановление



Высадка и переброска



Бой



Сбор Пряности

Буря

Первый игрок бросает кубик бури. Выпавшее значение — количество секторов, на которое необходимо переместить маркер бури в направлении против часовой стрелки. Если выпал символ бури, первый игрок может переместить бурю на расстояние от 0 до 6 секторов на свой выбор.

Если в песках в тех секторах, через которые буря перемещается и где останавливается, есть жетоны Пряности и/или отрядов, они все уничтожаются. Уберите отряды в аксолотль-баки, а Пряность — в хранилище. Буря не уничтожает отряды в скалах и крепостях (считается, что они находят укрытие). В Полярной Впадине никогда не бывает бури.

Важно: если пески пролегают через несколько секторов, буря уничтожает отряды и Пряность только в тех секторах, которые пересекает и где останавливается, а не на всей территории песков.

Нельзя перебрасывать отряды в сектор с бурей, а также из него или через него. Отряды 2 игроков не могут вступить в бой, если они находятся на 1 территории по разные стороны сектора с бурей или если отряды одного из них находятся в секторе с бурей.

Буря не уничтожает отряды Фрименов в песках, которые пересекает и где останавливается, но ограничивает их переброску по правилам, описанным выше.

Выброс Пряности

Первый игрок открывает верхнюю карту колоды Пряности. Если это карта выброса, поместите указанное количество Пряности на символы выбросов на 2 территориях, отмеченных на карте.

В 1-м раунде игнорируйте карты песчаных червей и открывайте карты, пока не откроете карту выброса. Затем замешайте обратно в колоду карту(-ы) песчаных червей, если есть. В дальнейшем, когда вы открываете карту песчаного червя, уничтожайте всю Пряность и все отряды (*кроме Фрименов*) на территориях, отмеченных на верхней карте Пряности в стопке сброса. Уберите отряды в аксолотль-баки, а Пряность — в хранилище.

Если на отмеченных территориях находятся отряды Фрименов и игрок за эту фракцию хочет «оседлать червя», он должен сделать это, прежде чем вы откроете следующую карту Пряности.

Затем открывайте карты с верха колоды Пряности, пока не откроете карту выброса (то есть игнорируйте все последующие карты песчаных червей в этом раунде). Поместите Пряность на территории, отмеченные на этой карте.

Все отряды на территории, где происходит выброс Пряности, уничтожаются (уберите их в аксолотль-баки). Кроме того, если вы должны поместить Пряность на территорию, на которой уже лежат жетоны Пряности, сначала уберите все жетоны Пряности с территории в хранилище и только затем поместите новые жетоны согласно карте выброса.

Получение карт

У игроков в руках может быть 2 типа карт: карты боя и карты рынка. Игроки получают их в соответствующую фазу раунда в порядке хода.

- **Карты боя.** Каждый раунд игроки собирают карты боя до предела в 4 карты в руке.
- **Карты рынка.** Каждый раунд игроки могут купить карты рынка, заплатив по 2 Пряности за каждую в хранилище (*или игроку за Империю, если эта фракция участвует в партии*). Каждый участник может купить карты рынка до предела в 3 карты в руке. Участник сразу объявляет количество покупаемых карт, платит их стоимость в Пряности, а затем берёт карты. Больше этот игрок не может покупать карты рынка в этом раунде (см. также «Применение карт рынка» на с. 10).

Вариант для новичков

Если в партии участвуют новички, можете договориться, что предел карт рынка в руке каждого игрока составляет 1 карту (а не 3).

Восстановление

Начиная с первого игрока, каждый участник в порядке хода может бесплатно восстановить 2 отряда, а затем дополнительно восстановить отряды и лидеров за Пряность. Восстановление отряда стоит 2 Пряности, лидера — столько Пряности, сколько составляет его боевая сила.

Поместите Пряность за восстановление в хранилище, а восстановленные отряды и лидеров — в резерв на своём планшете. Восстановленных лидеров можно задействовать по обычным правилам, а также объявлять предателями.

Высадка и переброска

Начиная с первого игрока, каждый участник в порядке хода может выса- дить любое количество отрядов из своего резерва на 1 территорию лю- бого типа, выплатив в хранилище по 1 Пряности за каждый отряд (**Приме- ны могут только бесплатно посадить не более 5 отрядов в Полярную Впадину**). Нельзя высаживать отряды в сектор с бурей. Нельзя высажи- вать отряды обратно в резерв, с одной территории на другую, а также в крепость, в которой уже есть отряды 2 других фракций.

После высадки отрядов вы можете перебросить любое количество своих отрядов с 1 территории на 1 другую территорию на расстояние не более 3 территорий. При этом нельзя перебрасывать отряды в крепость или че- рез неё, если в ней уже есть отряды 2 других фракций.

Секторы не влияют на переброску. Отряды двигаются через территории, игнорируя все секторы, однако после остановки все только что перебро- шенные отряды должны обязательно находиться в 1 секторе. Перебра- сываемые отряды рассматриваются как 1 группа, вы не можете оставлять или подбирать отдельные отряды в ходе переброски.

Также помните, что нельзя перебрасывать отряды в сектор с бурей, из него или через него (см. «Буря» на с. 7). Некоторые территории проле- гают через несколько секторов. Вы можете перебрасывать отряды через секторы таких территорий, где нет бури. В Полярной Впадине никогда не бывает бури.



Бой

Бои происходят на каждой территории (кроме Полярной Впадины), где на- ходятся отряды нескольких фракций (см. «Ход боя» на сс. 9–10).

Сбор Пряности

Начиная с первого игрока, каждый участник, отряды которого находятся в соответствующем секторе на территории с Пряностью, может собрать её. Каждый отряд собирает 2 Пряности.

Игроки не могут передавать Пряность друг другу.

Если после сбора у каких-либо игроков меньше 3 Пряности, они могут взять Пряность из хранилища до предела в 3 Пряности.

После сбора Пряности передвиньте маркер раунда на следующую ячейку шкалы раундов, а маркер фазы — на ячейку с надписью «Буря». Передайте жетон первого игрока в направлении против часовой стрелки.



Проверка условия победы

Если в конце 3, 4 или 5-го раунда любой игрок контролирует 3 крепости (для контроля крепости достаточно 1 отряда), этот участник побеждает.

Если в конце 3-го или 4-го раунда победитель не определён, игра продолжается.

Если в конце 5-го раунда ни один игрок не контролирует 3 крепости, каж- дый участник получает 5 очков за каждую крепость, которую контролирует, и 1 очко за каждую Пряность на своём планшете. Игрок, набравший наиболь- шее количество очков, побеждает. В случае ничьей претенденты делят победу.

Ход боя

Принципы боя

Когда на 1 территории находятся отряды 2 или более игроков, они обязательно вступают в бой. Бои продолжаются, пока на каждой территории не останутся отряды только 1 игрока. Исключения:

- Игроки, находящиеся на 1 территории, не могут вступить в бой, если отряды одного из них находятся в секторе с бурей (и защищены от неё, например, скалами), а также если их отряды находятся по разные стороны сектора с бурей. В таком случае их отряды остаются на 1 территории.
- В Полярной Впадине бои никогда не происходят. На этой территории все отряды могут чувствовать себя в безопасности.

Тактическое преимущество

В начале фазы боя тактическим преимуществом обладает первый игрок. После того как он закончит все свои бои, тактическое преимущество переходит к следующему участнику против часовой стрелки и т. д., пока не закончится фаза. Тактическое преимущество позволяет побеждать в бою в случае равной боевой силы, а также определять порядок проведения боёв (если игрок участвует более чем в 1 бою). Если отряды 3 или более участников находятся на 1 территории, игрок с тактическим преимуществом решает, в каком порядке он будет проводить бои с остальными (пока у него есть отряды).

Боевой план

Для проведения боя каждый его участник втайне составляет боевой план. Боевой план включает 3 части: число отрядов (обязательно, выставляется на диске боя), лидер (обязательно, если есть), карты боя (необязательно и только если задействуете лидера).

Держите в тайне все части боевого плана (отряды, лидер, карты боя) до тех пор, пока не придёт время его раскрыть.

Диск боя

Возьмите диск боя и тайно выставьте на нём любое значение от 0 до количества ваших отрядов в этом бою. Именно столько отрядов вы отправляете в бой для увеличения своей боевой силы. Независимо от результата боя вы потеряете количество отрядов, которое выставили на диске.

Лидеры

Тайно выберите 1 из своих лидеров и поместите его жетон лицевой стороной вверх в выемку на диске боя.

- Если у вас есть хотя бы 1 лидер, вы обязаны задействовать его в бою.
- Если вы не можете задействовать лидера, вы должны сказать об этом при составлении боевого плана.
- Если лидер выжил в бою, его можно задействовать в других боях на той же территории в этом раунде. Но лидеры не могут участвовать в боях на нескольких территориях в одном и том же раунде.

В Карфаге находятся 6 отрядов Атрейдесов и 3 отряда Харконненов. Они должны вступить в бой.



Перед составлением боевых планов Атрейдесы применяют способность своей фракции — предвидение: Харконнены сообщают, что в этом бою они задействуют лидера Глоссу Раббана.

Оба игрока берут диски боя и втайне друг от друга выставляют значение: число отрядов, которое они готовы отправить в бой.

Атрейдесы выставляют 4 отряда. Эти отряды будут уничтожены и попадут в аксолотль-баки независимо от исхода боя. В качестве лидера Атрейдесы выбирают герцога Лето, в качестве карт боя — «Маула-пистолет» и «Щит».

Карты боя (оружие и защиту) игроки держат за диском боя втайне от противника.



Бой без лидера

Если у игрока нет лидера, он всё равно должен вступить в бой, но не может разыгрывать карты боя при составлении боевого плана. Это может случиться, если все лидеры игрока находятся в аксолотль-баках или ранее в этом же раунде участвовали в боях на других территориях.

Карты боя

Если игрок задействует в бою лидера, он может разыграть 1 карту оружия и/или 1 карту защиты либо ни одной карты. Карты боя при этом держите за диском боя: карта оружия должна быть слева, карта защиты — справа.

Некоторые карты боя можно разыгрывать вместо карт оружия или защиты.

Участники могут разыгрывать бесполезные карты вместо карт оружия или защиты. Это основной способ от них избавиться.

Применение способностей фракций

Когда в бою участвуют Атрейдесы и Империя, игрок с тактическим преимуществом должен первым применить способность своей фракции.

Если игрок за Империю применяет Голос, противник может изменить любые части своего боевого плана до его раскрытия (при этом подчиняясь указанию Голоса).

Некоторые карты позволяют игрокам принимать решения, влияющие на исход боя, уже после раскрытия боевого плана. Если оба участника боя разыграли такие карты, первым принимает решение игрок, обладающий тактическим преимуществом.

Раскрытие боевых планов

Когда оба игрока готовы, они одновременно раскрывают свои боевые планы.

Исход боя

Победитель

Побеждает игрок с наибольшей боевой силой, то есть наибольшей суммой значений на своём диске боя и жетоне лидера.

Разрешение ничьих

В случае ничьей побеждает игрок, обладающий тактическим преимуществом.

Оружие и защита

Если ваш противник разыграл карту оружия, а вы не разыграли подходящую карту защиты, ваш лидер убит и его боевая сила не учитывается при определении исхода боя. Если убиты оба лидера, боевая сила обоих не учитывается (сравнивается только количество отрядов).

Убитые лидеры

Победитель немедленно получает из хранилища количество Пряности, равное сумме боевой силы всех убитых в бою лидеров (включая своего лидера, если он был убит). Жетоны убитых лидеров немедленно помещаются лицевой стороной вверх в аксолотль-баки.

Выжившие лидеры

Выжившие лидеры возвращаются в резерв и могут (но не обязаны) участвовать в других боях на этой (и только на этой!) территории в текущем раунде.

Поражение

Если вы потерпели поражение в бою, уберите все свои отряды из боя в аксолотль-баки и сбросьте все разыгранные карты боя. При этом ваш лидер выживает, если противник не убил его картой оружия.

Победа

Если вы одержали победу в бою, уберите в аксолотль-баки то количество отрядов, которое вы выставили на диске боя (вы можете победить, потеряв все свои отряды). Вы можете вернуть в руку разыгранные карты боя, если текст на карте позволяет это сделать. Получите Пряность за убитых лидеров (см. «Убитые лидеры» выше).

Карты боя

- Карты оружия и защиты бывают 2 основных типов: ядовитые и кинетические.
- Три карты оружия принадлежат к особому типу. Такую карту можно разыграть вместо карты оружия основного типа.
- Бесполезные карты можно сбросить, разыграв их как часть боевого плана вместо карты защиты, карты оружия или обеих. Некоторые карты рынка также позволяют сбрасывать бесполезные карты.

Применение карт рынка

Когда вы разыгрываете карту рынка, вы должны полностью применить все её эффекты. Только после этого можно продолжить игру и разыграть другую карту рынка.

Вы можете разыграть карту рынка только в определённую фазу, указанную на ней. Если несколько игроков хотят разыграть карты рынка одновременно, они делают это в порядке хода, начиная с первого игрока.



Когда оба боевых плана составлены, игроки раскрывают их одновременно. Харконнены выставили 2 отряда на диске боя и задействовали лидера Глоссу Раббана с картами «Гом джаббар» и «Щит».

Атрейдесы тоже разыграли «Щит», но он не защищает от ядовитого оружия, поэтому герцог Лето убит. Глоссу Раббан остаётся жив, потому что «Щит» защищает от кинетического оружия, которым является «Маула-пистолет». Сила герцога Лето не учитывается, поэтому итоговые значения боевой силы противников: 7 у Харконненов, 4 у Атрейдесов.

Но у Атрейдесов есть «козырь в рукаве» — карта рынка «Контратака», которая повышает их боевую силу до 8.

У Харконненов нет карт рынка, чтобы как-то повлиять на результат, поэтому Атрейдесы побеждают в бою.

Харконнены убирают все свои отряды из Карфага в аксолотль-баки и сбрасывают разыгранные карты боя, однако Глоссу Раббан выживает, несмотря на поражение, и возвращается в резерв Харконненов.

Атрейдесы убирают из Карфага в аксолотль-баки 4 отряда (значение на диске боя) и жетон герцога Лето, убитого в бою.

Поскольку Атрейдесы победили, они получают Пряность за убитых лидеров: 5 Пряности за убитого герцога Лето.

Предатели

Если в бою ваш противник задействовал лидера, а у вас есть соответствующая карта предателя, вы **можете** объявить этого лидера предателем, прервать игру и открыть эту карту.

Игрок, объявивший лидера предателем

- Немедленно побеждает в бою.
- Не теряет ничего в этом бою вне зависимости от боевых планов (даже если были разыграны карты боя «Лучемёт» и «Щит»).
- Убирает лидера-предателя в аксолотль-баки и получает из хранилища количество Пряности, равное боевой силе этого лидера.
- Сохраняет своего лидера и может задействовать его в бою в текущем раунде на той же или любой другой территории.

Игрок, чьего лидера объявили предателем

- Убирает все свои отряды из боя в аксолотль-баки.
- Сбрасывает все разыгранные карты без применения эффектов.

Два предателя

Если оба игрока объявили лидеров предателями, они оба убирают все свои отряды и обоих лидеров из боя в аксолотль-баки и сбрасывают все разыгранные карты. Оба игрока считаются проигравшими и поэтому не получают Пряность за убитых лидеров.

Предатели и карты рынка

Если вы объявляете лидера противника предателем, он не может разыгрывать карты рынка до конца текущего боя. Если вы объявили лидера предателем после того, как противник разыграл карту рынка в бою, эффект этой карты отменяется и противник её сбрасывает.

Пример: Атрейдесы и Харконнены раскрывают свои боевые планы. Оба лидера выжили, но боевой силе побеждают Атрейдесы. Харконнены решают разыграть карту рынка «Яд в зубе», чтобы убить обоих лидеров и победить за счёт большего количества отрядов. Атрейдесов это не устраивает, и они объявляют лидера Харконненов предателем, открывая соответствующую карту. Эффект «Яда в зубе» игнорируется, и карта сбрасывается, после чего Атрейдесы немедленно побеждают в бою.

Способности фракций

АТРЕЙДЕСЫ



- Бесплатное восстановление:** 2 отряда.
- Пряность:** 13.
- Отряды:** 20 в резерве в начале игры.
- Лидеры:** у вас больше лидеров, чем у других фракций.
- Предвидение:** перед составлением боевых планов вы можете посмотреть 1 часть боевого плана противника.
- Это может быть:
- число отрядов на диске боя;
 - лидер;
 - карта, разыгранная в качестве оружия;
 - карта, разыгранная в качестве защиты.

ФРИМЕНЫ



- Бесплатное восстановление:** 2 отряда.
- Пряность:** 6.
- Отряды:** 15 в резерве и 5 в Полярной Впадине в начале игры.
- Буря:** ваши отряды в песках не уничтожаются бурей при её перемещении.
- Выброс Пряности:** если открывается карта «Песчаный червь» и у вас есть отряды на 1 или 2 территориях, отмеченных на верхней карте Пряности в сбросе, вы можете «оседлать червя» на каждой этой территории.
- «Оседлать червя» означает перебросить любое число отрядов с отмеченной на карте территории на расстояние не более 3 территорий (но не в сектор с бурей или через него). Каждая территория, через которую двигаются отряды, должна быть песками, но остановиться можно на любой территории.
- Высадка и переброска:** вы можете бесплатно высадить не более 5 отрядов в Полярную Впадину, но не можете высаживать отряды за Пряность. Во время переброски вы можете передвинуть 2 разные группы отрядов на расстояние не более 3 территорий каждую ИЛИ 1 группу отрядов на расстояние не более 6 территорий.

ХАРКОННЕНА



- Бесплатное восстановление:** 2 отряда.
- Пряность:** 15.
- Отряды:** 20 в резерве в начале игры.
- Предатели:** во время подготовки не берите карты предателей, пока другие игроки не выберут себе по 1 карте и не вернут остальные в колоду предателей. После этого перемешайте эту колоду и возьмите карты в зависимости от числа участников:
- 4 игрока — 8 верхних карт, оставьте любые 4;
3 игрока — 6 верхних карт, оставьте любые 3;
2 игрока — 4 верхние карты, оставьте любые 2.
- Остальные карты верните в колоду предателей и снова перемешайте её.
- Кроме того, в фазе боя перед каждым своим боем вы можете взять верхнюю карту из колоды предателей и затем вернуть 1 любую карту предателя из руки под низ колоды предателей лицевой стороной вниз. Если вы участвуете в нескольких боях, обладая при этом тактическим преимуществом, можете взять и вернуть карту предателя перед тем, как определить бой, который будете проводить.

ИМПЕРИЯ



- Бесплатное восстановление:** 2 отряда.
- Пряность:** 18.
- Отряды:** 20 в резерве в начале игры.
- Рынок:** когда другие игроки покупают карты рынка, они платят 2 Пряности вам, а не в хранилище.
- Голос:** в фазе боя перед каждым своим боем вы можете применить Голос, чтобы велеть противнику разыграть или не разыгрывать определённый тип оружия в боевом плане: ядовитое, кинетическое или особое. Игрок должен выполнить это указание, если может. Если игрок не может выполнить ваше указание, он может разыграть любую карту по обычным правилам.

Стратегии фракций

Атрейдесы

Дом Атрейдесов обладает двумя уникальными преимуществами. Во-первых, у них семь лидеров, в то время как у других фракций только пять. Играя за Атрейдесов, вы быстро оцените значение этого преимущества. После первой же фазы боя, когда часть лидеров может быть убита, а другая — задействована в боях на других территориях, многие противники могут остаться без лидеров, что лишит их значительной части боевой силы, а также возможности разыгрывать карты боя. Два дополнительных лидера дают значительный стратегический простор.

Второе преимущество Атрейдесов — предвидение, благодаря которому вы получаете пусть неполное, но крайне важное представление о боевом плане противника. Посмотрите его оружие, чтобы защитить своего лидера, или оцените защиту, чтобы понять, можете ли вы убить его лидера. Заставьте противника показать вам значение на диске боя или выбранного лидера, после чего вы сможете оценить риски и выставить больше отрядов, выбрать другого лидера или разыграть другие карты боя. Либо, при худшем раскладе, сохранить хорошие карты и лидеров для другого боя перед лицом неизбежного поражения.

Ваша слабость в том, что у вас нет других источников Пряности, кроме сбора её с поверхности планеты или получения в качестве трофея в бою. Пряность тем временем необходима для покупки карт рынка, а также восстановления и высадки отрядов. Вам придётся распылять силы между добычей Пряности и захватом крепостей, а значит, другая фракция сможет достичь победы решительной атакой на крепости в последних раундах игры. Хватит ли у вас ресурсов, чтобы помешать противникам или самим провернуть такой манёвр?

Фримены

Фримены — коренные обитатели Дюны, прекрасно обученные жизни на этой планете. Они отлично ориентируются в пустыне и двигаются активнее, чем другие фракции, особенно когда на их территориях появляется песчаный червь Шай-Хулуд! Более того, отряды Фрименов выживают в кориолисовых бурях, что позволяет им собирать Пряность в тех местах, куда другие фракции не рискуют соваться.

Поскольку Фримены живут на Дюне, они сразу присутствуют на поле и им не нужна Пряность, чтобы высаживать новые отряды. Правда, они появляются в ограниченном количестве и только в одном месте — в Полярной Впадине. Это не позволяет им резко нарастить военное присутствие, и поэтому они вынуждены продумывать стратегию наперёд: помешать амбициозному противнику, вырвав у него победу, или в нужный момент засесть на укрепленных позициях и отбиваться от нападающих.

Однако фракция Фрименов не обладает уникальными способностями в бою. Да, у них есть довольно сильные лидеры, но они так же, как и другие, уязвимы перед оружием и предательством.

Харконнены

Харконнены печально известны своими методами борьбы за власть. Самое коварное, что можно сделать в этой игре, — разыграть карту предателя... и у Дома Харконненов таких карт больше всего! В начале игры другие участники получают по одной карте предателя; Харконнены же получают столько предателей, сколько в партии игроков. А значит, могут обратить в свою пользу самые важные сражения на поле, ведь объявление чужого лидера предателем приводит к немедленному поражению противника и потере им всех отрядов, карт и лидера, задействованного в этом бою. Харконнены же получают и победу, и Пряность за лидера-предателя. Ваша задача — правильно выбрать момент предательства, ведь в будущем лидер-предатель может сослужить вам лучшую службу, если противник отправит его на ключевое задание, будучи уверенным в его верности.

Более того, перед каждым своим боем Харконнены могут взять новую карту предателя. Таким образом они получают информацию о том, кто не может оказаться предателем, а также способны выстраивать более гибкую стратегию, когда их агентов убивают или раскрывают.

Предательство — настолько мощный инструмент боя, что Харконненам крайне выгодно вступать в бои, которые они могут выиграть малыми силами, не тратя ни хорошие карты, ни сильных лидеров, а лишь выискивая среди рядов противника подконтрольных им предателей для сокрушительных побед.

Харконнены так же, как Атрейдесы, страдают от нехватки Пряности и вынуждены рисковать отрядами, чтобы собрать драгоценный ресурс.

Империя

Империя не знает недостатка в ресурсах, ведь получает всю Пряность, которую другие фракции тратят на карты рынка. Если противники активно покупают эти карты, то Империя может победить после пятого раунда по очкам за счёт одной только Пряности.

Впрочем, в бою у Империи тоже есть хорошие шансы благодаря Голосу. Голос — уникальная способность сестёр ордена Бене Гессерит, позволяющая воздействовать на разум противника. Голосом можно запретить или заставить использовать оружие определённого типа в бою. Если противник может выполнить указание, данное Голосом, то обязан это сделать, в ином случае он сохраняет свободу выбора оружия.

Как правило, Империя использует Голос, чтобы обезопасить своего лидера от определённого оружия. Даже если у игрока за эту фракцию нет необходимых карт защиты, он может добиться успеха с помощью блефа: запретить одно оружие и сделать вид, что защитился от другого, например, разыграв бесполезную карту.

Дуэль

Дуэль — это партия, в которой участвуют только 2 игрока.

Игроки могут взять случайные фракции или договориться, какую пару фракций выбрать. В первом случае определите фракции по обычным правилам: перемешайте 4 карты предателей (по 1 каждой фракции) и раздайте по 1 карте игрокам, а затем откройте их. Игроки получают фракции, соответствующие картам предателей. После этого верните эти карты в колоду предателей.

Во втором случае можете выбрать 1 из следующих пар фракций:

- Родственные узы** — Атрейдесы против Империи
- Раздор** — Атрейдесы против Фрименов
- Канли** — Атрейдесы против Харконненов
- Пустынные крысы** — Харконнены против Фрименов
- Паранойя** — Империя против Харконненов
- Противоположности** — Империя против Фрименов

Четыре крепости

В дуэли на поле будут доступны только 4 крепости.

Игроки могут совместно решить или случайным образом определить, какая крепость будет недоступна. Во втором случае бросьте кубик бури:



Закройте крепость соответствующим жетоном блокировки. Обратите внимание, что эта территория теперь считается песками.

Остальные правила остаются неизменными.

Битва союзов

Два игрока также могут разыграть дуэль между 2 союзами фракций: Атрейдесы и Фримены против Харконненов и Империи. Каждым союзом управляет 1 игрок.

В битве союзов действуют особые правила:

- Отряды.** Игрок за Харконненов и Империю помещает в резерв 20 отрядов Харконненов. Игрок за Атрейдесов и Фрименов помещает в резерв 15 отрядов Атрейдесов, а остальные 5 отрядов помещает в Полярную Впадину.
- Лидеры.** Каждый игрок берёт карты предателей 2 фракций, входящих в его союз, и перемешивает их. Далее игрок за Харконненов и Империю случайным образом берёт 5 карт, а игрок за Атрейдесов и Фрименов — 7 карт. Затем каждый игрок берёт жетоны лидеров, соответствующие этим картам, и помещает их лицевой стороной вниз в резерв на свой планшет союза. Уберите неиспользуемые жетоны лидеров и соответствующие им карты предателей в коробку, не подглядывая.

Игроки могут договориться: сообщить друг другу, каких лидеров они получили, или сохранить это в тайне.

Перемешайте оставшиеся в игре карты предателей обоих игроков и сформируйте колоду предателей.

После этого подготовка продолжается по обычным правилам с пункта «Предатели» (см. с. 6).

- Способности фракций.** Каждый союз имеет те же способности, что и входящие в него фракции (см. с. 15).



Пол Атрейдес наблюдает за тем, как песчаный червь пожирает краулер.

АТРЕЙДЕСЫ И ФРИМЕНЫ

**Бесплатное
восстановление:** 2 отряда.

Пряность: 6.

Отряды: 15 в резерве и 5 в Полярной Впадине в начале игры.

Лидеры: у вас больше лидеров, чем у союза Харконненов и Империи.

Буря: ваши отряды в песках не уничтожаются бурей при её перемещении.

Выброс

Пряности: если открывается карта «Песчаный червь» и у вас есть отряды на 1 или 2 территориях, отмеченных на верхней карте Пряности в сбросе, вы можете «оседлать червя» на каждой этой территории.

«Оседлать червя» означает перебросить любое число отрядов с отмеченной на карте территории на расстояние не более 3 территорий (но не в сектор с бурей или через него). Каждая территория, через которую двигаются отряды, должна быть песками, но остановиться можно на любой территории.

**Высадка
и переброска:** вы можете бесплатно высадить не более 5 отрядов в Полярную Впадину, но не можете высаживать отряды за Пряность.

Во время переброски вы можете передвинуть 2 разные группы отрядов на расстояние не более 3 территорий каждую ИЛИ 1 группу отрядов на расстояние не более 6 территорий.

Предвидение: перед составлением боевых планов вы можете посмотреть 1 часть боевого плана противника.

Это может быть:

- число отрядов на диске боя;
- лидер;
- карта, разыгранная в качестве оружия;
- карта, разыгранная в качестве защиты.

ХАРКОННЕНЫ И ИМПЕРИЯ

**Бесплатное
восстановление:** 2 отряда.

Пряность: 15.

Отряды: 20 в резерве в начале игры.

Предатели: во время подготовки не берите карты предателей, пока ваш противник не выберет себе 1 карту и не вернёт остальные в колоду предателей. После этого перемешайте эту колоду и возьмите 4 верхние карты. Оставьте себе любые 2, а остальные верните в колоду предателей и снова перемешайте её.

Кроме того, в фазе боя перед каждым своим боем вы можете взять верхнюю карту из колоды предателей и затем вернуть 1 любую карту предателя из руки под низ колоды предателей лицевой стороной вниз. Если вы участвуете в нескольких боях, обладая при этом тактическим преимуществом, можете взять и вернуть карту предателя перед тем, как определить бой, который будете проводить.

Рынок: когда ваш противник покупает карты рынка, он платит 2 Пряности вам, а не в хранилище.

Голос: в фазе боя перед каждым своим боем вы можете применить Голос, чтобы велеть противнику разыграть или не разыгрывать определённый тип оружия в боевом плане: ядовитое, кинетическое или особое. Игрок должен выполнить это указание, если может. Если игрок не может выполнить ваше указание, он может разыграть любую карту по обычным правилам.

Победа в игре

Цель игры — военный или экономический контроль над Дюной. Игроки пытаются достичь этой цели на протяжении 5 раундов.

1-й и 2-й раунды: развитие

В 1-м и 2-м раундах условие победы не проверяется, поэтому у игроков есть время, чтобы накопить силы и Пряность. Пряность позволяет покупать карты рынка, восстанавливать лидеров и дополнительные отряды, а также — если речь не о Фрименах — высаживать отряды из резерва на поле. Однако ранний захват крепостей также важен как способ обозначить свои амбиции и не позволить другим игрокам слишком легко установить контроль над 3 крепостями в 3-м или 4-м раунде и победить.

Военная победа

В конце 3, 4 или 5-го раунда любой участник, контролирующий 3 крепости, побеждает. Это значит, что игрок, совершающий свой ход последним, может получить преимущество, умело воспользовавшись позиционными ошибками противников, если они не предвидят этого. Игроки, совершающие свой ход раньше, должны быть готовы защищать свои позиции в крепостях и наносить упреждающие удары.

Экономическая победа

Чем более опытни игроки, тем менее вероятен вариант военной победы через контроль крепостей. В таком случае победит игрок, получивший наибольшее количество очков. Если в 5-м раунде в конце фазы боя никто не контролирует 3 крепости, разыграйте последнюю фазу сбора Пряности и определите победителя. Каждый игрок получает 1 очко за каждую Пряность на своём планшете и 5 очков за каждую крепость, которую контролирует.

В случае ничьей претенденты делят победу.

Глоссарий

Вселенная Дюны огромна, населена развитыми расами и богата уникальными технологиями.

Аксолотль-баки — технология тлейлаксу (расы людей, специализирующейся на генной инженерии), позволяющая сохранять мёртвые тела и возвращать их к жизни.

Гом джаббар — игла, на остриё которой нанесён смертельный яд мета-цианид.

Гхола тлейлаксу — клоны, созданные тлейлаксу и выращенные из клеток покойных.

Крис — священный нож Фрименов, изготовленный из зуба мёртвого песчаного червя.

Создатели игры

Продюсеры:

Питер Симунович,
Джон-Пол Бризиготти

Разработка:

Питер Олотка, Джек Киттредж,
Билл Эберли, Грег Олотка,
Джек Рида

Продюсер компании Genuine Entertainment:

Джо Лефави

Графический дизайн:

Кейси Дэвис

Дизайн обложки:

Вики Тункель

Тестирование:

Иэн Аленн, Билл Дайер, Брэд Джонсон, Патрик Логан, Давид Коссу, Зивон Скоццо, Уильям Ханнерс, Джордж Гамильтон, Рэй Феррел, Тейлор Эми, Чарльз Хильдебрандт, Генри Лайонс, Амир Робфогель, Кристофер Росс, Джейн Ч.

Особая благодарность:

Брайану Герберту, Кевину Дж. Андерсону
и всем хранителям наследия Фрэнка Герберта.

Нашим партнёрам в кинокомпании Legendary,
без которых этой игры бы не было.

А также Фрэнку Герберту, автору и создателю вселенной Дюны,
чья уникальная фантазия и видение вдохновили нас всех.

Русское издание игры подготовлено компанией «Лавка Геймз».

Редакция благодарит
Александру Александрову, Игоря Трескунова,
Романа Дженбаза, Даниила Яковенко, Дениса Карпенко,
Андрея Черепанова, Максима Книшевицкого, Арину Павлову,
Сергея Просольченко, Владимира Сахно, Леонида Чернышова
и Михаила Соколова за помощь в подготовке русского издания.



В сотрудничестве
с Музеем
научной фантастики.

museumofsciencefiction.org

www.GF9GAMES.com

Разработка игры © Gale Force Nine 2022. TM & © 2022 Legendary.

Все права защищены. Gale Force Nine является частью Battlefront Group Company.

Маула-пистолет — пистолет с пружинным механизмом.

Нексус — станция планетологов, служащая укрытием от многих опасностей Дюны.

Орнитоптер — летательный аппарат, создающий подъёмную силу за счёт работы машущих крыльев, подобно птицам.

Хаджр — поход через пустыню.

Хранилище Пряности — официальное место, где под строгим надзором хранится Пряность.